

Wszystko, co musisz wiedzieć o tworzeniu kinematografii w VSDC

Filmy i obrazy są podstawowymi zasobami sztuki wizualnej w erze cyfrowej. Każdy ma swoje zalety i czasami trudno jest wybrać, który format byłby bardziej odpowiedni do przekazania odpowiednich emocji publiczności. W tym miejscu do gry wkracza kinematografia, która pozwala jej zwolennikom maksymalnie wykorzystać bezruch i ostrość obrazu, a jednocześnie wzbogacić go o dynamikę wideo, aby uzyskać bardziej żywy obraz.

W tym samouczku omówimy najbardziej praktyczne sposoby tworzenia. Po pierwsze: znajdź odpowiednie oprogramowanie. Po pierwsze: znajdź odpowiednie oprogramowanie.



Po pierwsze: znajdź odpowiednie oprogramowanie

Wiele osób wybiera oprogramowanie do edycji obrazu jako punkt wyjścia do zrobienia kinematografii i kończy się na stosach samouczków Photoshopa. Sugerujemy odmienne podejście i zdecydowanie zalecamy [pobranie VSDC Video Editor](#) z trzech powodów:

- Został zaprojektowany do pracy z ruchomymi filmami i oferuje wiele funkcji edycji wideo, więc lepiej pasuje do kinematografii niż Photoshop;
- Oprogramowanie ma całkowicie darmową wersję, która nie nakłada żadnych ograniczeń dla naszych celów;
- Nie wymaga wiele praktyki, aby stać się w tym dobrym.

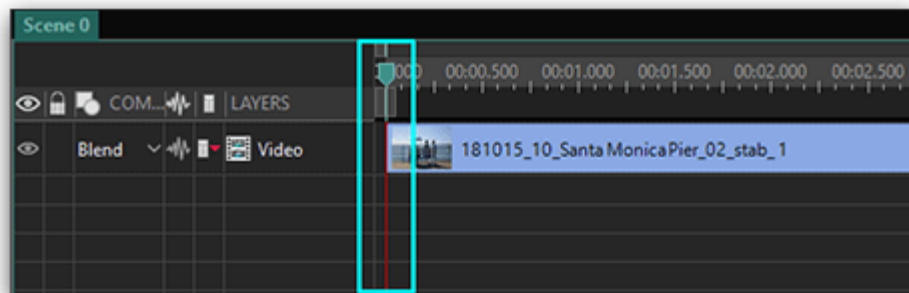
Jak zrobić kinematograf: metoda nr 1

Istnieją dwa sposoby tworzenia kinematografii za pomocą VSDC. Najpierw zaczniemy od bezpłatnej opcji.

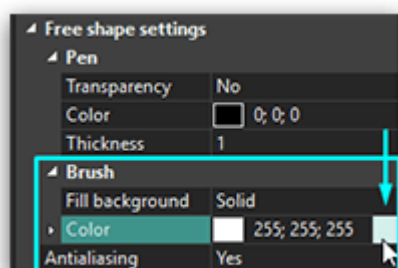
Samouczek wideo dotyczący metody nr 1 jest dostępny tutaj:

1. Otwórz darmowy edytor wideo VSDC.
2. Wybierz opcję „Importuj zawartość” w menu głównym.

3. Wybierz wideo przeznaczone do kinematografii z pulpitu i kliknij „Zakończ”. Film zostanie dodany do osi czasu.
4. Kliknij lewym przyciskiem myszy na osi czasu, aby wybrać odpowiedni moment w filmie, który chcesz zatrzymać i użyć jako obrazu.
5. Przejdź do zakładki „Cięcie i dzielenie” w górnym menu i wybierz ikonę klucza. Z rozwijanej listy wybierz opcję „Utwórz migawkę”. Obraz zostanie dodany do okna zasobów (w sekcji „Obrazy”) po prawej stronie ekranu.
6. Wróć do osi czasu i przeciągnij czas wskazujący „igłę” na sam początek filmu. W ten sposób pozostałe elementy osi czasu zostaną automatycznie dodane na początku klipu.



7. Przeciągnij migawkę do obszaru podglądu. Zostanie on automatycznie dodany do osi czasu.
8. Wybierz zieloną opcję „Dodaj dowolny kształt” w menu po lewej stronie i naciśnij OK.
9. Dodaj „Dowolny kształt” do sekcji podglądu, przytrzymując lewy przycisk myszy i przeciągając myszą nad obszarem podglądu.
10. Kliknij dwukrotnie pole „Dowolny kształt” na osi czasu.
11. Usuń wszystkie ShapePoints na osi czasu.
12. Przejdź do górnego menu, wybierz zakładkę „Dowolny kształt” i kliknij opcję „Wstaw punkt”.
13. Użyj lewego przycisku myszy, aby wybrać dokładnie ten obszar, który chcesz „ożywić” na swoim kinematografii.
14. Wróć do „Sceny 0” po lewej stronie osi czasu.
15. Przejdź do zakładki „Właściwości” w prawym dolnym rogu ekranu i wybierz czarny kolor dla swojego wolnego kształtu. **Upewnij się, że wybrałeś kolor w sekcji „Pędzel”, a nie w sekcji „Pióro”**.



16. Kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę z filmem na osi czasu i wybierz „Wytnij”.

17. Kliknij dwukrotnie pole „Dowolny kształt” na osi czasu.
18. Przejdź do górnego menu, wybierz „Efekty wideo --> Przezroczystość --> Przycinanie”. Pole przycinania zostanie dodane do osi czasu.
19. Kliknij dwukrotnie pole "Przycinanie".
20. Kliknij prawym przyciskiem myszy obszar podglądu i wybierz „Wklej”. Teraz wstawiłeś wideo do obiektu Clipping.
21. Kliknij przycisk „Podgląd” nad osią czasu, aby upewnić się, że podoba Ci się wynik.
22. Przejdź do zakładki „Eksportuj projekt” w górnym menu. Wybierz format i lokalizację na pulpicie, w której chcesz umieścić kinematograf.
23. Zakończ proces, klikając czerwony przycisk „Eksportuj projekt” w tej samej zakładce tytułowej.

Oto graficzny opis metody #1. Zasadniczo w tej metodzie umieszczasz dowolny kształt z wideo w środku na statycznym obrazie.



Jak zrobić kinematograf: metoda nr 2

Metoda nr 2 wykorzystuje funkcję maski. Jest to opcja dla kinematografii, ale wymaga zakupu wersji Pro. Samouczek wideo dotyczący metody nr 2 jest dostępny tutaj:

1. Powtórz pierwsze 6 kroków z metody #1.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy w obszarze podglądu. W ten sposób usuniesz zaznaczenie warstwy wideo na osi czasu i upewnisz się, że nowe obiekty zostaną dodane do warstwy przedniej.

3. Przeciągnij migawkę do obszaru podglądu z okna zasobów. Zostanie on automatycznie dodany na początku osi czasu.
4. Kliknij dwukrotnie nowo wyświetloną warstwę obrazu na osi czasu.
5. Wybierz zieloną opcję „Dodaj elipsę” w menu po lewej stronie i naciśnij OK. Możesz również użyć opcji Prostokąt do swoich celów.
6. Dodaj elipsę, przytrzymując lewy przycisk myszy i przeciągając mysz nad obszar podglądu.
7. Umieść elipsę w taki sposób, aby obejmowała dokładnie ten obszar, który chcesz „ożywić” w swoim kinematografii.
8. Przejdź do zakładki „Właściwości” w prawym dolnym rogu ekranu i wybierz czarny kolor elipsy. Upewnij się, że wybrałeś kolor w sekcji „Pędzel”, a nie w sekcji „Pióro”.
9. Po lewej stronie menu osi czasu kliknij przycisk „Połącz” na warstwie elipsy i wybierz opcję „Maska”.
10. Kliknij przycisk „Podgląd” nad osią czasu, aby upewnić się, że podoba Ci się wynik.
11. Przejdź do zakładki „Eksportuj projekt” w górnym menu. Wybierz format i lokalizację na pulpicie, w której chcesz umieścić kinematograf.
12. Zakończ proces, klikając czerwony przycisk „Eksportuj projekt” w tej samej zakładce tytułowej.

Oto graficzny opis metody #2. Zasadniczo w tej metodzie wycinasz dziurę w statycznym obrazie, aby zobaczyć przez nią wideo w tle.



Główna różnica między metodami jest wskazana w poniższej tabeli.

	Metoda nr 1 (wersja bezpłatna)	Metoda nr 2 (wersja P
Ile warstw jest na scenie?	Dwa: Freeshape i obraz (zrzut ekranu)	Dwa: wideo i obraz (zrzut e
Co znajduje się w warstwie tła?	Obraz (zrzut ekranu)	Wideo
Która warstwa jest edytowana?	Warstwa z Freeshape i warstwą przycinającą w środku.	Warstwa z obrazem
Jaki efekt jest stosowany?	Wstawianie efektu Clipping z wideo w środku w Freeshape	Wstawianie elipsy lub prostokąta z m obrazu