

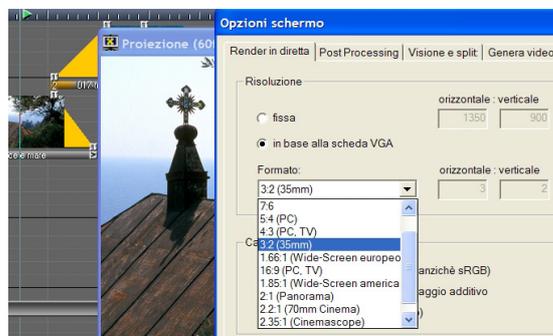
### DETTAGLI SULLA FINESTRA D'ANTEPRIMA

A pagina 13 del mio manuale di **m.objects PRO** ho descritto le caratteristiche generali della *Finestra di Anteprima*, denominata anche *Schermo Virtuale*. Ricordo che è attivabile mediante il pulsante *Schermo* (*figura 5 – n° 3 del manuale*) oppure mediante i comandi *Mostra/Virtual screen* (*Mostra/Schermo Virtuale* nella versione 4.5). Più semplicemente potremo ricorrere al comando *Ctrl F*.



Figura 1

La *Finestra di Anteprima* è dotata di varie funzioni: cliccandola al centro, con il tasto destro del mouse, si apre la tabella illustrata nella *Figura 1*. Alcune funzioni sono molto intuitive (*Stop*, *Start*, *Pieno schermo*, *Mostra lo schermo in una finestra quando stoppato* ecc.) ma una è estremamente interessante.



Si tratta della funzione *Opzioni schermo virtuale*, con cui si apre la finestra *Opzioni schermo* (*Figura 2*).

Fig. 2

### Render in diretta

La finestra **Opzioni schermo** è fornita di quattro *palette*. La prima denominata **Render in diretta**, consente di scegliere la **Risoluzione** che verrà proposta al nostro audiovisivo nel momento in cui creeremo il file **\*.exe** (vedi figura 50 - pag 75 del manuale).

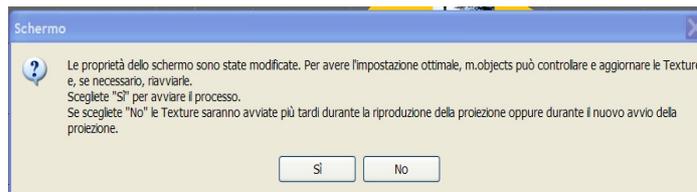
Si può optare per la soluzione denominata “**in base alla scheda VGA**”, riservandosi di scegliere la risoluzione desiderata al momento di generare la presentazione multimediale (ancora una volta figura 50 - pag 75 del manuale).

Optare per **Risoluzione fissa** consente di inserire dimensioni preordinate, tipo 1440 x 960 pixel. Ho esplorato entrambe le possibilità: non cambia nulla. Importante è la risoluzione che sceglieremo creando l'eseguibile.

Più in basso abbiamo la possibilità di scegliere il **Formato**. Naturalmente, lavorando sul classico formato “diapositiva”, scelgo 3:2. Le foto, anche proiettate su schermo 4:3, non vengono deformate ma verrà inserita automaticamente una banda nera sopra e una sotto il fotogramma.

Chi lavora in 4:3 dovrà scegliere questo formato. Molti si stanno orientando verso i formati cinematografici (16:9 e Cinemascope). Cercate pertanto nell'elenco il formato della vostra fotografia e selezionatelo.

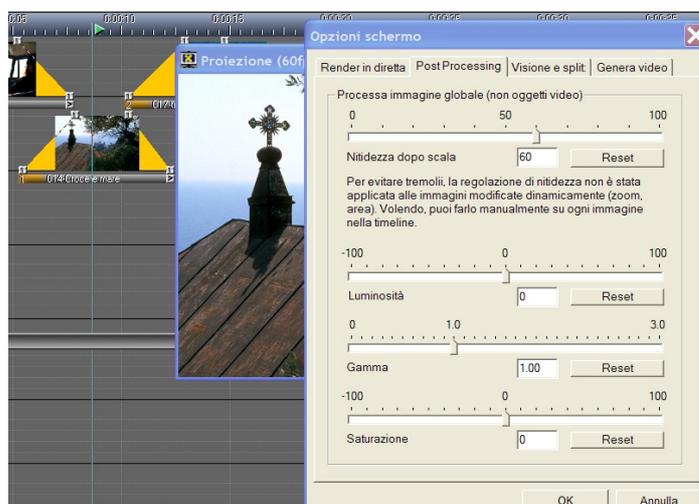
Dato l'**OK**, il programma dovrà applicare questa modifica a tutte le fotografie inserite sulle piste video. Ve lo chiede mediante la tabella della figura 3. Attenzione: la tabella può rimanere nascosta dietro alla *Finestra di Anteprima* (se questa è al centro del monitor). Dovrete semplicemente spostarla. Una volta scelto **Si**, inizia un lento, ma necessario, aggiornamento delle *Texture*.



**Fig. 3**

## Post Processing

La seconda *palette*, denominata **Post processing**, offre la possibilità di modificare **Nitidezza**, **Luminosità**, **Gamma** e **Saturazione** su tutte le foto dell'audiovisivo contemporaneamente (vedi [Figura 4](#)).



**Fig. 4**

Supponiamo, ad esempio, che una brutta scansione delle nostre foto le abbia rese sottoesposte. Magari apparivano corrette sul monitor del PC ma risultano scure in videoproiezione. Spostando il cursore **Luminosità** verso destra le potremo schiarire tutte insieme in un colpo solo, vedendo il risultato in tempo reale.

Dato l'OK, apparirà la solita [Figura 3](#) riguardante l'aggiornamento delle *Texture*, e il cambiamento sarà definitivo.

Altro esempio: vogliamo convertire tutte le foto dell'audiovisivo in bianco e nero. E' sufficiente portare a **-100** il cursore **Saturazione**.

Se i ritocchi descritti fino ad ora sono poco probabili, di grande utilità è invece la funzione **Nitidezza dopo scala**. Non so esattamente cosa c'entri la scala, ma le prove che ho effettuato, su indicazione di un amico appassionato, dimostrano che è possibile ottenere un significativo miglioramento di qualità delle nostre immagini. Il cursore, normalmente, è in posizione 0 (zero).



**Fig. 5.1 e Fig. 5.2**

La *Figura 5.1* rappresenta la croce senza alcun incremento di *Nitidezza* mentre nella *Figura 5.2* ho portato il cursore *Nitidezza* a **+60**.



Forse non si riesce a cogliere la differenza perché la foto è piccola.

Invito gli increduli a fare la seguente

prova: poste in sequenza alcune immagini, possibilmente ricche di dettagli, create un eseguibile lasciando la nitidezza a livello 0 (zero). Poi create un altro \*.exe identico, con nitidezza a livello +60. Potrete confrontarli aprendoli contemporaneamente e visionandoli non a pieno schermo.

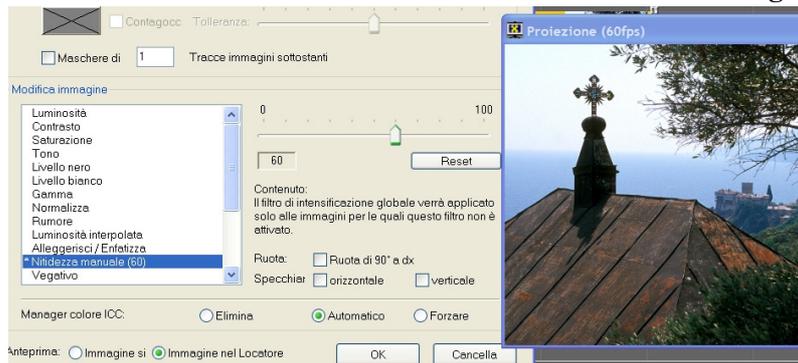
La funzione *Nitidezza* del *Post processing*, a mio parere, migliora notevolmente la qualità delle immagini che appaiono più incisive. Valori superiori a +60 possono danneggiare la foto, facendo comparire un lievissimo contorno chiaro. Anche in caso di personaggi o ritratti una eccessiva nitidezza può risultare antipatica. Meglio comunque verificare il tutto in videoproiezione, su schermo gigante.

Il programma volutamente evita di applicare la funzione *Nitidezza* ad immagini alle quali siano stati applicati effetti dinamici tipo *Zoom* o *Area Immagine*. Questo per evitare sfarfallii (*Figura 4*).

Su queste immagini dovremo applicare la funzione *Nitidezza* singolarmente. Il metodo è illustrato nel mio manuale a pagina 55-56, facendo riferimento alla *Figura 6* del presente aggiornamento.

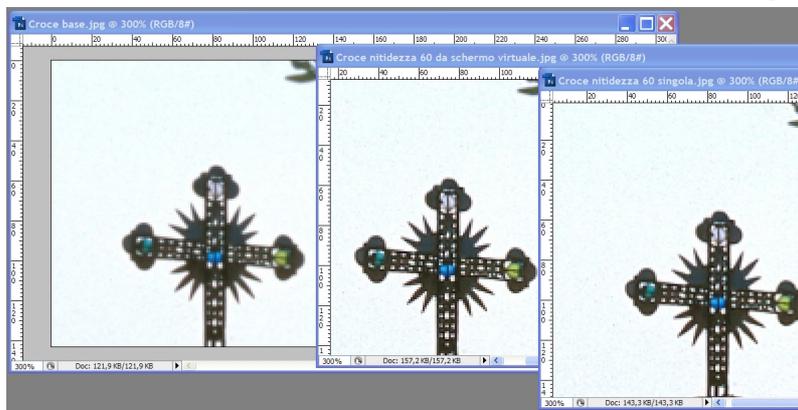
Nel pannello *Modifica immagine* si dovrà scegliere la casella *Nitidezza manuale*, spostando poi verso destra il relativo cursore.

Fig. 6



Nella Figura 7 propongo un confronto tra queste tre soluzioni.

Fig. 7



La croce è stata ingrandita del 300% con Photoshop. A sinistra nessuna modifica di *Nitidezza*, al centro la *Nitidezza* modificata mediante il *Post processing* dello *Schermo Virtuale* (+60), a destra la *Nitidezza* modificata sulla foto singolarmente, dal pannello *Modifica immagine* (+60). La croce di sinistra è un po' sbavata. Le altre due sono più nitide e con un risultato sovrapponibile.

Naturalmente tutte le modifiche illustrate fino ad ora lasceranno inalterata la fotografia originale, immagazzinata nella cartella immagini, ma saranno presenti nel file \*.exe creato.