

GUIDA PRATICA
Manuale operativo *passo-passo*



m.objects

GIANNI ROSSI

in collaborazione con **ANDRELLA PHOTO**



andrella
EDIZIONI





m.objects

Guida pratica m.objects

Un programma professionale per il
montaggio di audiovisivi fotografici

**MANUALE OPERATIVO PASSO A PASSO
DAI PRIMI ELEMENTI DI MONTAGGIO ALLE
SOLUZIONI PIÙ SOFISTICATE**

EDIZIONE **DOWNLOAD 2019**

*di Gianni Rossi
in collaborazione con
Andreella Photo*



Titolo opera: GUIDA PRATICA M.OBJECTS Edizione DOWNLOAD

Autore: Gianni Rossi per conto di Andreella Photo

Editore: Andreella Photo di G. Andreella

Collana: Andreella Photo Edizioni

Edizione: DOWNLOAD basata sulla TERZA EDIZIONE cartacea

La guida è stata ottimizzata da Simone Andreella (Andreella Photo)

© Copyright 2014-2019 Andreella Photo di G. Andreella (titolare dei diritti)

www.andreella.it

Nessuna parte del presente libro può essere riprodotta, memorizzata in un sistema che ne permetta l'elaborazione, né trasmessa in qualsivoglia forma e con qualsivoglia mezzo elettronico o meccanico, né può essere fotocopiata, riprodotta o registrata altrimenti, senza previo consenso scritto dell'editore, tranne nel caso di brevi citazioni contenute in articoli di critica o recensioni.

La presente pubblicazione contiene le opinioni dell'autore e ha lo scopo di fornire informazioni il più precise e accurate. Tuttavia, l'elaborazione dei testi, anche se curata con scrupolosa attenzione, non può comportare specifiche responsabilità in capo all'autore e/o all'editore per eventuali errori o inesattezze.

Nomi e marchi citati nel testo sono generalmente depositati o registrati dalle rispettive aziende.

L'autore detiene i diritti per tutte le fotografie, i testi e le illustrazioni che compongono questo libro.

Alcune immagini sono fornite dai rispettivi autori (indicati) sotto licenza all'autore del libro, mentre altre sono state rese di pubblico dominio.



Software creato da

**m.objects Präsentationstechnik
e.K.**

Josef-Wintrup-Weg, 23a
59387 • Ascheberg • Germania

Il software è distribuito in esclusiva per l'Italia da



Andreella Photo

Piazza XXV Aprile, 11b
21052 • Busto Arsizio • VA

Tel. 0331 679350 • Fax 0331 326322

eMail info@andreella.it

www.andreella.it

www.diasottolestelle.it

**Scopri sul sito mobjects.andreella.it tutti i rivenditori
di m.objects nella tua zona!**



Software sviluppato da Steffen Richter e
Ralf Wehner

www.mobjects.com

INTRODUZIONE ALLA PRIMA EDIZIONE

*Il primo impatto con **m.objects** è stato “doloroso”. Non conoscendo il tedesco non ho potuto utilizzare le istruzioni. Quelle in italiano, in dotazione, sono scarse e di poco aiuto. Gli inevitabili contatti telefonici con amici e, successivamente, un corso teorico ben fatto mi hanno aperto gli occhi su un programma di montaggio sofisticato, completo, estremamente versatile e soprattutto divertente.*

E' comunque molto complesso e per questo motivo ho cominciato a scrivere. Anch'io, come tutti gli appassionati di montaggi, sono bombardato da novità, aggiornamenti, variazioni. Non si fa in tempo ad imparare ad utilizzare un programma nuovo, che già è uscita l'ultima versione, con una interfaccia simile ma diversa, con nuovi tasti e nuove funzioni. E così si ricomincia daccapo, si perdono ore, notti intere, fino a quando il cervello fuma.

Di fronte a questa enorme mole di informazioni si finisce per dimenticare. Le guide online sono una disperazione: tutto in ordine alfabetico o con collegamenti e riferimenti impossibili da trovare. Ho perso ore alla ricerca di vecchie funzioni usate una o due volte ed estremamente utili, senza riuscire a trovarle. Per questo scrivo. Scrivo per me, per non dimenticare.

*Questa volta però ho pensato di mettere a disposizione degli appassionati i miei appunti, con i quali spero di fare finalmente chiarezza sulle infinite funzioni di **m.objects** e di trasformare la difficoltà di comprensione in vero divertimento.*

Gianni Rossi

INTRODUZIONE ALLA TERZA EDIZIONE

La tecnologia progredisce, i programmi si aggiornano e si arricchiscono di funzioni più sofisticate e non sempre è facile stare al passo. I software diventano sempre più moderni e, purtroppo, noi diventiamo sempre più "antichi", meno propensi ai cambiamenti e meno disposti alle novità.

Occorre attenzione e intuizione. Capacità di correlazione e di sintesi. Occorre memoria. Come fare, visto che a volte non ricordo nemmeno dove ho messo il cellulare e mi tocca di farlo suonare per trovarlo?

Ho continuato ad utilizzare m.objects seguendone l'evoluzione e proponendo le novità in brevi articoli scaricabili dal mio sito web, ma la versione 7, ricca di funzioni particolari, mi ha messo un po' in difficoltà. Il recente corso proposto da Simone Andreella mi ha rinfrancato ed è nata l'idea di questa nuova edizione, frutto anche delle pressioni di tanti amici che incontro nelle mie peregrinazioni nei Circoli Fotografici.

Le licenze di m.objects proposte al pubblico non si differenziano solo per il prezzo e il numero delle piste audio/video ma anche per la presenza, nelle versioni di fascia alta, di effetti creativi (Creative Effect Pack). Chi dispone della versione Basic non potrà accedere a questi effetti che pertanto dovranno essere costruiti mediante un programma di fotoritocco.

La logica della trattazione rimane quella del passo a passo, molto apprezzato per la chiarezza. Troverete pagine simili alle precedenti edizioni, visto che le funzioni più elementari non sono cambiate ma anche tante pagine nuove che descrivono gli effetti più sofisticati introdotti di recente e quello che il programma permette di realizzare mediante la combinazione dei diversi effetti.

E' forse questa la novità più importante del nuovo manuale: si rivolge ai neofiti ma ha un occhio particolare anche per chi già utilizza con disinvoltura il programma e vuole approfondirne gli aspetti più sofisticati sperimentando le sue grandi potenzialità.

Gianni Rossi

ACQUISTO DEL PROGRAMMA

Il programma è distribuito in Italia da **Andreella Photo** e l'acquisto può essere effettuato online, collegandosi al sito www.andreella.it e seguendo il percorso:

Software / m.objects / Programma completo - nuove licenze

E' stato creato un mini sito mobjects.andreella.it che fornisce moltissimi dettagli tecnici sulle varie versioni del programma.

Vengono proposte le seguenti licenze, diverse per caratteristiche e prezzo. Scegliendo la versione Basic, è possibile passare, in un secondo momento, alle licenze successive acquistando un aggiornamento e la chiave hardware USB.

m.objects BASIC

- 3 piste video (immagini e filmati)
- 3 piste audio
- DirectAV (abilitazione per videoproiettori)
- Dia-AV (abilitazione per proiettori di diapositive)
- Software in italiano
- Modifica non distruttiva delle immagini
- Titolatrice interna
- Gestione trasparenze
- Color management (conserva i profili ICC)
- Effetto foto in foto (max 3 sovrapposizioni)
- Effetti maschera
- Animazioni: zoom, area, rotazioni e prospettiva
- Gestione video WMV, AVI e mpeg (per l'EXE solo WMV)
- Creazione video mpeg per DVD Pal
- Creazione proiezioni multimediali EXE ad alta risoluzione e alta frequenza

m.objects LIVE

- 3 piste video (immagini e filmati)
- 3 piste audio
- DirectAV (abilitazione per videoproiettori)
- Dia-AV (abilitazione per proiettori di diapositive)
- Software in italiano
- Modifica non distruttiva delle immagini
- Titolatrice interna
- Gestione trasparenze
- Color management (conserva i profili ICC)
- Effetto foto in foto (max 3 sovrapposizioni)
- Effetti maschera
- Animazioni: zoom, area, rotazioni e prospettiva
- Creative Effect Pack (bordi e sfocature)
- Gestione video WMV, AVI e mpeg (per l'EXE solo WMV)
- Creazione video mpeg per DVD Pal
- Creazione proiezioni multimediali EXE ad alta risoluzione e alta frequenza
- **Destinato per un utilizzo semiprofessionale**
- **Supporto speaker Live, audio asincronico e commenti**
- **Interattività con marker ed aree sensibili al mouse**

m.objects CREATIVE

- piste video (immagini e filmati) illimitate
- 256 piste audio
- DirectAV (abilitazione per videoproiettori)
- Dia-AV (abilitazione per proiettori di diapositive)
- Software in italiano
- Modifica non distruttiva delle immagini
- Titolatrice interna
- Gestione trasparenze
- Color management (conserva i profili ICC)
- Effetto foto in foto (nessun limite di sovrapposizioni)
- Effetti maschera
- Animazioni: zoom, area, rotazioni e prospettiva
- Creative Effect Pack (bordi e sfocature)
- Gestione video WMV, AVI e mpeg (per l'EXE solo WMV)

- Creazione video mpeg per DVD Pal
- Creazione proiezioni multimediali EXE ad alta risoluzione e alta frequenza
- **Possibilità di cambio nome licenziatario**
- **Destinato per un utilizzo professionale**
- **Supporto speaker Live, audio asincronico e commenti**
- **Interattività con marker ed aree sensibili al mouse**
- **Canali audio con effetti direct-X**

m.objects ULTIMATE

- piste video (immagini e filmati) illimitate
- 256 piste audio
- DirectAV (abilitazione per videoproiettori)
- Dia-AV (abilitazione per proiettori di diapositive)
- Software in italiano
- Modifica non distruttiva delle immagini
- Titolatrice interna
- Gestione trasparenze
- Golor management (conserva i profili ICC)
- Effetto foto in foto (nessun limite di sovrapposizioni)
- Effetti maschera
- Animazioni: zoom, area, rotazioni e prospettiva
- Creative Effect Pack (bordi e sfuocature)
- Gestione video WMV, AVI e mpeg (per l'EXE solo WMV)
- Creazione video mpeg per DVD Pal
- Creazione proiezioni multimediali EXE ad alta risoluzione e alta frequenza
- Possibilità di cambio nome licenziatario
- Destinato per un utilizzo professionale
- Supporto speaker Live, audio asincronico e commenti
- Interattività con marker ed aree sensibili al mouse
- Canali audio con effetti direct-X
- **Funzione Warp per schermi curvi**
- **Creatore di test**
- **Gestione relais per il controllo remoto di luci e interruttori**
- **Proiezioni multi uscite, fino a 4 porte a pc e fino a 64 porte con più pc (modulo optional)**
- **Gestione interfaccia DMX a 512 canali per il controllo remoto di luci di scena**

- *Gestione remota via rete e sincronizzazione TimeCode per l'utilizzo di più PC*
 - *Split softedge su multi schermo*
 - *Integrazione di video in diretta*
-

Periodicamente vengono pubblicato nel sito www.andreella.it aggiornamenti che potete scaricare gratuitamente entro un anno dall'acquisto. Consiglio di salvarli in una cartella nel proprio PC e poi lanciaarli, sovrascrivendo l'edizione precedente. Contengono novità tecniche e funzionali molto utili.

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

- Processore 1,6 GHz o superiore
- Microsoft Windows XP con SP3, Vista, 7 o 8
- RAM 1 GB (2 GB per le funzioni HD Video)
- Scheda grafica con 512 MB dedicati, compatibile con Microsoft DirectX 8 o superiore, profondità colore 16 bit, ris. 1024x768
- Scheda audio compatibile 100% SoundBlaster con accelerazione Hardware
- Lettore CD – DVD e programma di masterizzazione

Requisiti MAC OsX

Per utilizzare il software su computer Apple Mac è necessario utilizzare il software BootCamp fornito di serie con tutti i Mac e, creando una partizione del disco, installare uno dei sistemi operativi Microsoft Windows. Sconsigliamo le macchine virtuali (come VM-Fusion o Parallels) per scarse prestazioni hardware.

PRIMA DI INIZIARE

Questo manuale vuole fornire agli inesperti gli strumenti adatti per cominciare a divertirsi e a chi è già esperto i percorsi più sofisticati per sfruttare al massimo le grandi possibilità che il programma offre.

Quindi un manuale operativo, non descrittivo. La logica seguita è quella del “passo a passo”, per cui è meglio evitare di saltare da un capitolo all’altro alla ricerca di argomenti specifici da approfondire.

Un metodo di questo genere può andar bene per chi già ha dimestichezza con il programma. Molti procedimenti infatti fanno riferimento ad argomenti o metodiche descritte nei capitoli precedenti.

Il neofita dovrà partire dall’inizio, con il PC aperto, cercando di applicare le istruzioni in modo sequenziale, con attenzione e organicità. Gli autori più navigati si potranno servire dell’indice, particolarmente dettagliato, per trovare e sperimentare le soluzioni più innovative di questa versione.

Buon lavoro e soprattutto . . . buon divertimento.

Distribuito in Italia da *Andreella Photo*

Simone Andreella

Piazza XXV Aprile 11b

21052- Busto Arsizio – VA

www.andreella.it



Tel: 0331-679350

Fax: 0331-326322

**E-Mail: info@andreella.it (informazioni generiche) -
ordini@andreella.itwww.andreella.eu -
www.diasottolestelle.it**

INSTALLAZIONE, AVVIO E CONFIGURAZIONE

A) INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA

Il programma **m.objects** è contenuto in un disco di installazione che può essere utilizzato da chiunque gratuitamente in versione **FREEWARE** o in versione **DEMO**. E' possibile anche scaricare direttamente il programma dal web, collegandosi al sito dell'importatore italiano <http://mobjects.andreella.it/>

Chi è interessato al programma potrebbe prendere confidenza con queste due versioni dimostrative.

La versione **Freeware** è dotata di una pista audio e due video. Non pone limiti di durata all'audiovisivo.

La versione **Demo**, non presente nella figura, non ha limiti di piste ma permette di realizzare un audiovisivo della durata massima di 2 minuti, con comparsa del logo.

| | Piste audio | Piste video | Uscite video | Creative Pack | 3D | 4K ^{*2} |
|-----------------|-------------|-------------|----------------------|---------------|----|------------------|
| Freeware | 1 | 2 | 1 | X | X | X |
| Basic | 3 | 3 | 1 | X | X | X |
| Live | 3 | 3 | 1 | ✓ | X | X |
| Creative | illimitate | illimitate | 2 | ✓ | ✓ | X |
| Ultimate | illimitate | illimitate | 2 - 64 ^{*2} | ✓ | ✓ | ✓ |

* solo per licenze Live, Creative e Ultimate
^{*2} la capacità 4K e le uscite video aggiuntive necessitano il modulo optional MultiScreen.

Le versioni **Basic**, **Live**, **Creative e Ultimate** sono naturalmente a pagamento e sono dotate di funzioni diverse, anche se la struttura complessiva è sempre la stessa. E' possibile passare alla versione superiore integrando la somma spesa.



All'acquisto, viene fornita una chiave hardware USB (**Dongle**) in grado di attivare le funzioni relative alla versione prescelta. Per la versione **Basic** è previsto un semplice codice.

Il procedimento di installazione è molto semplice. Lasciamo per ora

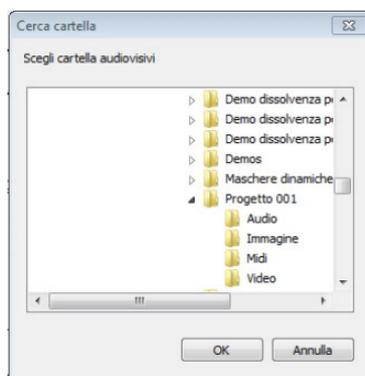
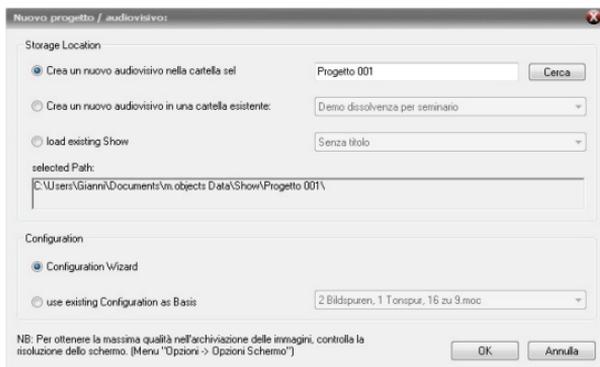
possibile scegliere tra 3 opzioni ma è più agevole la prima, denominata ***Crea un nuovo Audiovisivo nella cartella selezionata.*** Mettere il segno e inserire il nome del nostro progetto nella finestra ***Nome progetto.*** Al posto di *Progetto 001* voi potrete mettere il nome del vostro audiovisivo.

Osservando la ***Figura 2***, noterete sulla destra il pulsante ***Cerca*** che vi consente di decidere dove collocare l'audiovisivo che state creando. Aperta infatti la finestrella denominata *Cerca cartella*, potrete scegliere una cartella diversa da quella proposta dal programma. Lasciando fare al programma, il percorso di default sarà *C:\User\Documents\m.objects Data\Show\Manuale mobj.*

Fig. 2

Significa che tutto il vostro Progetto è stato collocato nel vostro disco ***C:*** nella cartella ***Documents\m.objects***

Data\Show come risulta indicato più sotto in ***Selected Path.***



In qualsiasi momento si potrà spostare tutto il progetto in una diversa cartella.

Consiglio di ricordare con attenzione percorsi diversi scelti da voi, per una corretta collocazione delle immagini e della musica.



Dato l'**OK**, si aprirà automaticamente una nuova finestra, per ora denominata **Configuration Wizard**, che consente di definire il numero di **Tracce Video (Image Tracks)**, di **Tracce Audio (Audio Tracks)** e di scegliere il formato delle immagini dell'Audiovisivo (**Aspect Ratio**). Ricordo che 3:2 corrisponde al tradizionale 24x36 delle diapositive e delle attuali Reflex. Potete tranquillamente scegliere formati diversi perchè sarà premura del programma inserire bande nere senza alcuna deformazione delle immagini.

Suggerisco di evitare la creazione di una **Traccia dei Commenti (Comment Tracks)** mettendo **0** nella rispettiva casella.

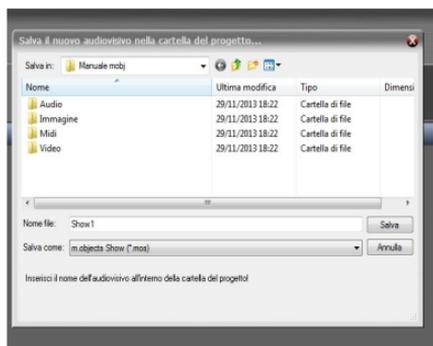
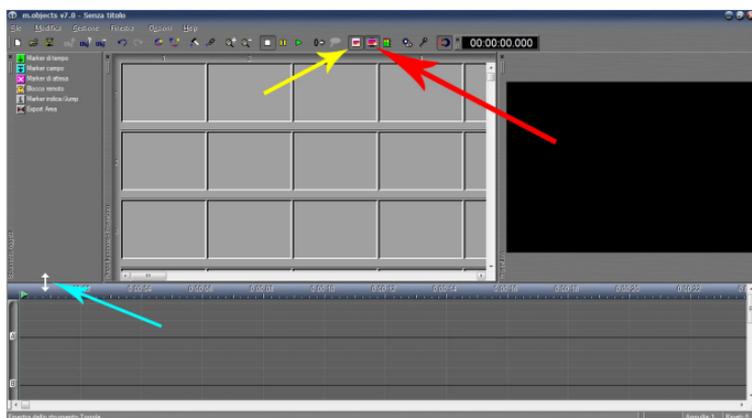


Fig. 3

Dato un **OK**, apparirà la finestra della **Figura 3** che propone **Salva il nuovo audiovisivo nella cartella del progetto**. Contiene quattro sottocartelle denominate rispettivamente **Audio – Immagine – Midi – Video**. Nella finestra **Nome file** sostituite la scritta **Show1** con il nome del vostro progetto e salvate.

Fig. 4



Chi dispone di uno schermo piccolo facilmente avrà una **console** come quella della **Figura 4**, decisamente poco pratica. Le tracce infatti sono in basso, in parte nascoste, mentre fanno da leone due finestre, una quadrettata e una nera, poco utili in questa fase.

Seguite le istruzioni in sequenza: a) cliccate con il mouse l'icona indicata dalla *freccia gialla*, denominata *Light Desk* e fate sparire la finestra quadrettata; b) cliccate con il mouse l'icona indicata dalla *freccia rossa*, denominata *Schermo* e fate sparire la finestra nera (verranno recuperate al momento opportuno); c) portate il mouse esattamente sulla linea indicata dalla *freccia azzurra* fino a quando questo si trasforma in una doppia freccia e poi, con una certa destrezza, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinate la barra verso l'alto.

In questo modo mettete in completa evidenza le **Tracce** (o **Piste**), nel numero che abbiamo scelto. Le **Tracce video** (*Figura 5*) sono indicate da lettere dell'alfabeto, quelle **audio** da numeri.

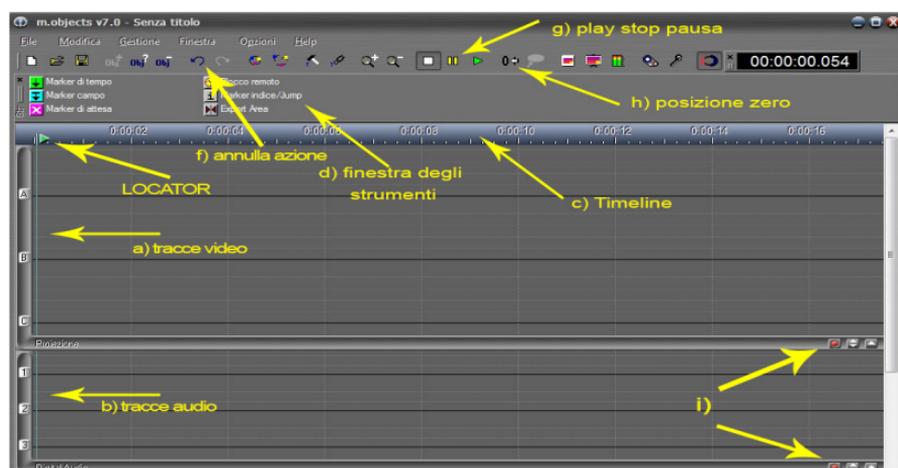


Fig. 5

La *Figura 5* mette in evidenza alcune caratteristiche delle *piste*: sono dotate di un lato verticale, proprio all'inizio (*Figura 5-a / 5-b*), dove ci sono le lettere e i numeri per intenderci. Cliccando questa barra con il tasto sinistro del mouse la facciamo diventare azzurra, mentre cliccandola con il tasto destro, avremo la possibilità di variare il numero delle tracce scegliendo **Modifica componente**.

NOTA MOLTO IMPORTANTE: *Cliccando la barra verticale relativa alle Tracce Video*, nella *Finestra degli strumenti*, cioè il riquadro superiore di sinistra (*Figura 5-d*) compaiono alcune icone: sono le icone delle *tracce Video*. *Cliccando invece la barra*

verticale relativa alle Tracce Audio, nello stesso riquadro compaiono *altre* icone, relative naturalmente alla musica.

Potete cliccare anche la *Timeline* (*Figura 5-c*), cioè la barra orizzontale “conta tempo”, e vedrete comparire icone diverse, relative alla gestione del tempo. Questa è una caratteristica molto importante di **m.objects**.

Nelle pagine successive sarete invitati a cliccare particolari icone situate nella Finestra degli Strumenti: se non le trovate, non prendetevela con me, ma rileggete questa nota.

b) La Timeline, il Locator e i comandi di Riproduzione

Sopra le piste c'è, come ho detto, la *Timeline* (*Figura 5-c*), con impressi minuti e secondi. Alla sua estremità sinistra notate una freccetta verde (*Figura 5*) . Si chiama **Locator**. E' in sostanza una sottile barra verticale che, scorrendo sulle foto, le legge, riproducendo la nostra proiezione.

Provate a cliccare sulla *Timeline*, in qualsiasi punto a vostra scelta: il **Locator** si sposta proprio in questo punto. Mediante il comando *Riproduzione* potremo far partire la proiezione da questo punto.

I comandi **Riproduzione**, **Pausa** e **Stop** sono i pulsanti della *Figura 5-g*: *Rettangolo bianco = Stop*; *Doppia barra gialla = Pausa*; *Freccia verde = Riproduzione*. L'impiego dei pulsanti è un po' macchinoso, meglio utilizzare la tastiera. Quindi, in alternativa ai pulsanti: *Tasto Esc = Stop*; *Barra spaziatrice = Pausa*; ancora *Barra spaziatrice = Riproduzione*. In realtà trovo perfettamente inutile la posizione *Pausa*, una perdita di tempo. Vi consiglio di velocizzare alternando *Barra spaziatrice / Esc* (nella versione **Basic** utilizzare *Ctrl/Barra spaziatrice=Play*).

E' possibile variare la sequenza seguendo queste istruzioni (adatte per utenti esperti - *non utilizzabile nella versione Basic*): **Opzioni / Controlli da tastiera e remoto**; nella finestra che si apre (*Assegnazione tasti rapidi*), cercate la riga *Pausa <-> Play* (è la quinta a sinistra), cliccate col tasto sinistro del mouse sul suo pulsante denominato [Space] e scegliete *Rimuovi funzione*. Ora

cercate la riga *Stop <-> Play* (è la quarta a sinistra), cliccatela e, lasciando aperta la finestrella *Seleziona un tasto per la funzione speciale*, premete la barra spaziatrice. Sul pulsante compare la scritta [Space]. Date l'OK.

Mediante la finestra *Assegnazione tasti rapidi*, si possono personalizzare numerosissimi comandi da tastiera.

c) Funzione “Annulla”

Le *freccie incurvate* indicate nella *Figura 5 - f* possono essere la nostra salvezza !!! Corrispondono alla Funzione **Annulla**. Che cosa significa? Significa che utilizzando queste freccie potremo annullare le azioni eseguite, andando indietro di tante azioni. La funzione *Annulla* assomiglia alla funzione *Storia* di Photoshop. Scegliendo **Opzioni/Opzioni programma**, potrete personalizzare la funzione *Annulla* anche oltre 500 passi.

d) Come riportare il *Locator* all'inizio della proiezione?

Esiste un pulsante denominato **Posizione zero**, rappresentato da uno Zero seguito da una freccia diretta a sinistra (*Figura 5-h*). In alternativa usare la freccia direzionale verso sinistra o il tasto Home della vostra tastiera. Altra possibilità è l'impiego della *barra di scorrimento* situata in basso.

Altra considerazione: il *Locator* può anche essere *trascinato* sulla *Timeline* con il mouse verso destra o verso sinistra *lentamente*, a nostro piacere. Vedremo più avanti l'utilità di questa funzione.

All'estrema destra delle piste notiamo altri pulsanti (*Figura 5-i*): il **pulsante rosso** serve per inserire foto o file musicali, la **doppia freccia** per allargare o restringere le piste mediante trascinamento in alto o in basso, e la **freccia singola** per chiudere o riaprire le tracce.

e) Durata dell'audiovisivo

Certamente avrete un'idea della durata complessiva dell'audiovisivo che state allestendo. In effetti, la *timeline* è predisposta per un lavoro di 2 ore. Sarebbe la disperazione del

pubblico!!! Tenete conto che è dimostrato da studi scientifici che l'attenzione del pubblico cala dopo 8 minuti. Del resto i concorsi per audiovisivi impongono un limite di durata variabile dai 10 ai 12 minuti. Conviene settare la *timeline* per una durata massima ragionevole. Nel mio caso penserei 10 minuti. Il settaggio si fa scegliendo **Opzioni/Proprietà audiovisivo**.

Nella finestra che si apre, scriveremo: Ore 0 (zero), Minuti 10, Secondi 0 (zero). Poi OK. Sembra non sia successo nulla, ma in realtà, se trascinate verso destra la barra scorrevole situata in basso, vi accorgete che avete eliminato una inutile coda di 1 ora e 50 minuti di *Timeline*.

Nelle nuove versioni sono stati inseriti nuovi **orologi personalizzabili** con i quali è possibile indicare un tempo fisso che scorra in avanti oppure un conto alla rovescia per capire quanto tempo resta alla fine della presentazione. Questa funzione è attivabile seguendo il percorso: *Finestra/Presentation time*. Si apre una piccola finestra che indica come **00:00:00** la posizione del *locator* sulla *Timeline*. Con *Play* inizia il conteggio dei secondi. In alternativa un doppio click con il tasto sinistro sulla finestrella ci permette di realizzare un conteggio alla rovescia dal punto in cui siamo, per un tempo modificabile a nostro piacere, inserendo un **V** nella casella *Countdown mode*. Il percorso *Finestra/Time of day*, apre una finestrella con l'ora attuale con la possibilità di un conto alla rovescia impostato su un ora specifica.

Abbiamo realizzato la *configurazione* di **m.objects** per il nostro "progetto" e ora non ci resta che salvarla mediante **File/Salva** o mediante l'icona *Salva*, tipica di Windows. Il salvataggio del **Progetto** va eseguito al termine di ogni seduta di lavoro. Alla riaccensione del PC, cliccando l'icona di **m.objects** sul desktop riapriremo il *Progetto* con la configurazione che avevamo salvato.

NB: Sono possibili alcune discordanze linguistiche tra le immagini del manuale in rapporto alla versione che avete in dotazione.

INSERIMENTO DELLE IMMAGINI

A) INSERIRE I FILES NELLE CARTELLE DEL PROGETTO

E' meglio effettuare il montaggio utilizzando le cartelle che **m.objects** mette a disposizione. Dovremo quindi collocare le nostre foto e i nostri brani musicali nelle cartelle giuste per far lavorare il programma più velocemente.

Conviene chiudere tutto il lavoro fatto fino ad ora con la solita croce in alto a destra, dopo aver salvato le modifiche in **C:\User\Documents\m.objects Data\Show** come chiesto dal programma, e *ritornare sul desktop*.

Andiamo a cercare la cartella dove abbiamo raccolto tutte le foto della nostra proiezione. Dovremo spostarle dal nostro archivio alla cartella **Immagine** di **m.objects**. Lo faremo con un **Copia/Incolla**. Per chi è poco pratico: apriamo la cartella d'archivio con le foto, selezioniamo tutte le foto (*Modifica/Seleziona tutto*) e clicchiamo l'icona **COPIA** (*oppure Ctrl C*), poi apriamo **Risorse del Computer/C:\User\Documents\m.objects Data\Show\ nome del progetto\ Immagine**. In quest'ultima cartella facciamo un bell'**INCOLLA** (*Ctrl V*) e tutte le foto finiranno qui.

Con lo stesso sistema (*copia/incolla*) portiamo i files musicali dalla cartella d'archivio alla cartella **C:\User\Documents\m.objects Data\Show\ nome del progetto\ Audio**. Abbiamo così immagazzinato foto e musica nelle cartelle giuste. Possiamo quindi *chiudere tutto e ritornare sul desktop*.

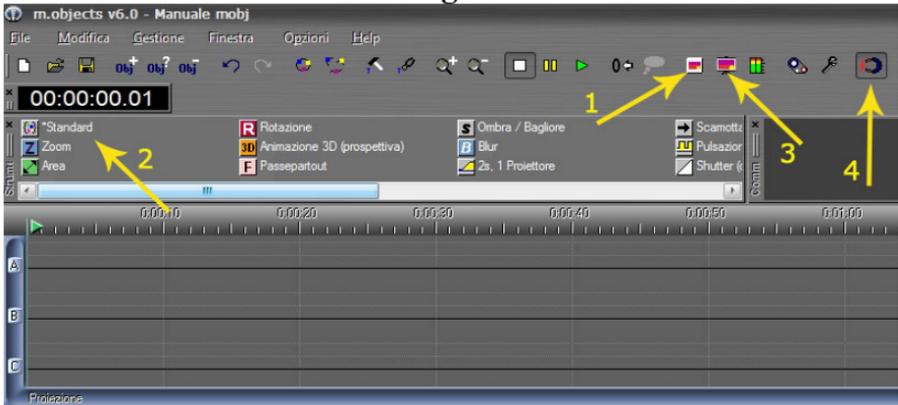
In realtà è possibile mettere foto e musica un po' dove vogliamo, ad esempio in altre cartelle d'archivio, ma **m.objects** ama molto l'ordine e se utilizziamo gli schemi che a lui piacciono, ci sarà riconoscente, accelerando il caricamento delle immagini in apertura e permettendoci astute archiviazioni alla fine del nostro lavoro.

Ricordo che **m.objects** può importare qualsiasi formato immagine (jpeg, tiff, psd ecc.), tranne il formato *Raw/Nef*.

B) IMPORTARE LE FOTO SULLE PISTE VIDEO

Clicchiamo la icona di **m-objects** situata sul desktop. Si apre immediatamente il lavoro così come lo avevamo lasciato. In caso contrario scegliamo il percorso **File/Leggi audiovisivo**. Avremo così la possibilità di caricare la proiezione dalla cartella ove era stata riposta, nel mio caso *Manuale mobj*. All'interno di questa cartella infatti selezioneremo l'icona *Manuale mobj* e la apriremo. Ritroviamo così le nostre piste vuote, ma pronte per le immagini e per il sonoro.

Fig. 1



a) Il Piano Luminoso

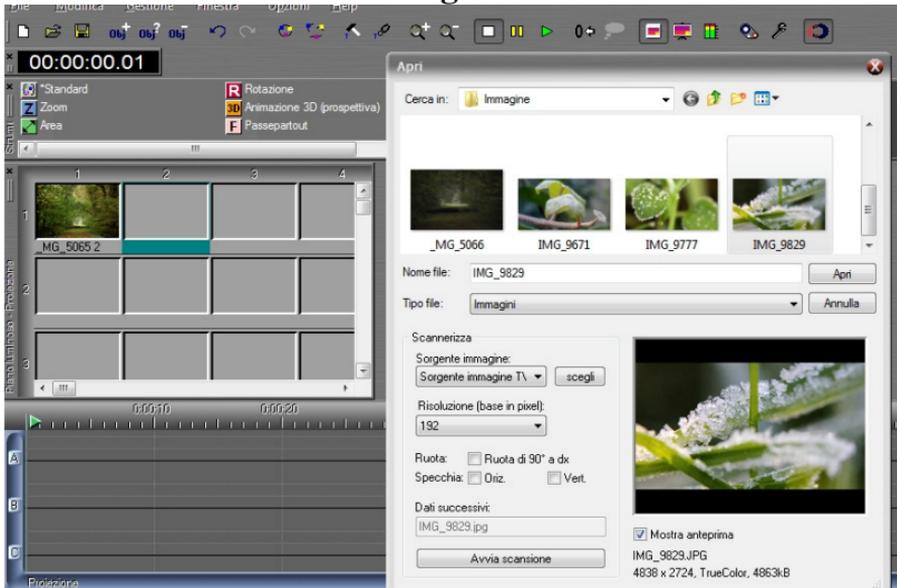
Un buon sistema per importare le foto si ottiene mediante il **Piano Luminoso**. Aprendo la funzione **Finestra**, situata sulla barra principale, selezioneremo **Piano Luminoso**. Il **Piano Luminoso** si apre anche utilizzando l'icona indicata con il n° 1 nella Figura 1, oppure con il comando **Ctrl T**.

E' un'ampia tabella con tanti riquadri vuoti, necessaria per disporre le foto ed esaminarle nell'insieme. Lo intravediamo nella Figura 2. Proviamo a cliccare sul primo riquadro, il numero 1.

Si aprirà una finestra che contiene *in alto* le icone delle nostre foto, *in basso a destra* uno spazio nel quale potremo vedere la foto in anteprima e *in basso a sinistra* una serie di funzioni destinate alla

scansione di nuove immagini, cosa che a noi ora non interessa (*Figura 2*).

Fig. 2



Scegliendo *Apri*, la foto scelta verrà importata nel riquadro. Si può procedere foto per foto ma per accelerare l'importazione delle immagini conviene *abbracciarne un gruppo con il mouse* e dare il comando *Apri*. Si inseriranno tutte insieme sul *Piano Luminoso* mantenendo l'ordine (alfabetico o numerico) che avevamo dato in precedenza.

Sul *Piano Luminoso* le *Miniature* possono essere spostate a nostro piacere mediante trascinamento, variando così la sequenza. In sostanza corrisponde alla lavagna luminosa che utilizzavamo ai bei tempi dell'analogico per decidere l'ordine delle diapositive.

E' possibile che le icone appaiano "bloccate", cioè non si spostino dove vorremmo. Se vi capita, cliccate un riquadro del visore con il **tasto destro del mouse** e, nella finestra che si apre, agite sulle due funzioni situate in basso: *Allinea automaticamente le immagini* (togliendo lo spunto possiamo sistemare le immagini come vogliamo sul piano luminoso) e *Riallinea il visore virtuale* (le immagini vengono allineate tutte a sinistra).

Sul *Piano Luminoso*, tenendo premuto il tasto *Ctrl*, potremo selezionare (con un click) più immagini per spostarle contemporaneamente. Allo stesso modo è possibile selezionare una intera riga cliccando la prima e l'ultima foto della riga stessa con il tasto *Maiuscolo (Shift)* premuto.

Se una foto non convince, potrà essere eliminata utilizzando il *tasto destro del mouse* e scegliendo ***Rimuovi oggetto immagine/video***. Questo tasto destro permette molte altre funzioni, tipo dare al *display* una *dimensione* piccola, media o grande, mostrare il nome dell'immagine o modificare l'immagine stessa (***Modifica oggetto immagine/video***). Quest'ultima, molto importante, verrà esaminata a tempo debito.

b) Dal Piano Luminoso alle Piste Video

Mediante *trascinamento con il mouse* spostiamo le prime due foto dal *Piano Luminoso* alle *Piste Video*, sistemandole sulla *pista A* e sulla *pista B*. Appaiono come ***Miniature***, con una durata e un tempo di dissolvenza *standard*. Significa che tutte le foto immesse sulle *piste* saranno dotate di uguale durata e di uguale tempo di dissolvenza.

Lo *standard* può essere però variato. Osserviamo la *Finestra degli Strumenti* nella *Figura 1 – n° 2*: la freccia indica una icona denominata ***Standard***. Se la clicchiamo due volte, appare un riquadro che permetterà di scegliere un diverso tempo di *Dissolvenza* e una diversa durata della immagine (*Piena potenza*). Fissare tempi *standard* può essere utile se abbiamo fretta, ma sicuramente va a scapito della qualità del nostro lavoro che diventerà piatto e poco dinamico.

Disporre le foto sul *Piano Luminoso* è molto utile per avere una visione d'insieme e per scegliere la sequenza di immagini più idonea ma vi sono altri metodi più veloci per inserire le foto sulle piste. **1° metodo**: cliccare il ***pulsante rosso*** ben evidente a destra, alla base delle piste video. Questo offre varie opzioni: a) ***Inserisci immagine***, b) ***Inserisci VideoClip***, c) ***Inserisci Oggetto Testo***, d) ***Inserisci utilizzando Light Desk***; **2° metodo**: cliccare una pista

video vuota con il tasto destro del mouse: compaiono le stesse opzioni.



Fig. 3

c) Le miniature sulle piste video

Analizziamo ora le caratteristiche di una foto trasportata sulla *Pista Video*. La *Miniatura* ha una forma a trapezio, è appoggiata su una *barra gialla e grigia*, con il nome della foto ed è dotata di quattro *maniglie* agli angoli (*Figura 3*). I *lati obliqui* rappresentano la dissolvenza rispettivamente in entrata e in uscita. Il *lato corto in alto* rappresenta la durata del fotogramma.

Cliccando sulla base della *Miniatura*, tutte e quattro le *maniglie* verranno selezionate insieme e appariranno schiacciate. La selezione consente alla *Miniatura* di essere trascinata in una diversa posizione della *Pista Video* o su un'altra *Pista*. Per deselegionare occorre cliccare qualsiasi punto vuoto delle *Pista*.

Molto più divertente è selezionare una *maniglia* sola, cliccandola. Proviamo infatti ora a trascinarla verso destra, verso sinistra o verso il basso: vedremo variare la forma del trapezio con una maggiore o minore inclinazioni dei lati obliqui. In questo modo verrà variata la durata della dissolvenza.

Possiamo selezionare insieme più *Maniglie*: sarà sufficiente cliccarne una e, tenendo premuto il tasto *Ctrl*, cliccare le altre. Le *Maniglie* selezionate diventano tutt'uno: trascinandone una si sposteranno anche le altre (*Figura 3*).

d) Configurazione delle finestre (varie soluzioni)

Ma è ora di vedere la nostra foto sullo **Schermo virtuale**. Portiamo il *Locator* proprio al centro di una delle nostre *Miniature*, cliccando sulla *Timeline*, dopodiché clicchiamo l'icona denominata **Schermo** (*Figura 1 – n° 3*).

La finestra che appare contiene la nostra foto. Lo stesso risultato viene ottenuto utilizzando il percorso **Finestra/Schermo virtuale**.

La schermata che appare nella versione 7 di **m.objects** è sicuramente molto ordinata ma lascia poco spazio alle piste Video e Audio, creando un certo disagio. In realtà le finestre sono mobili e possono essere disposte dove vogliamo. La **Figura 4** presenta la schermata standard mentre le successive propongono soluzioni diverse che privilegiano le piste. Come procedere?

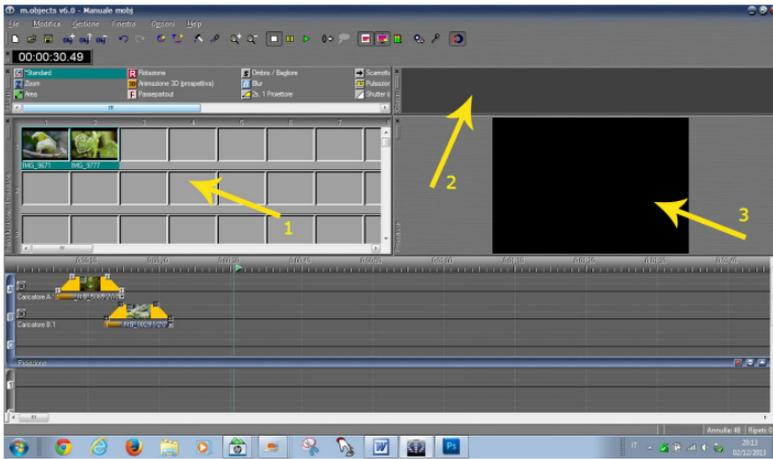
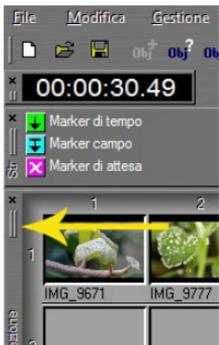


Fig. 4

Per prima cosa chiudete la finestra indicata con il **numero 2** utilizzando la **x** situata in alto a sinistra sulla finestra stessa. E' la finestra dei **Commenti**, concepita per inserire delle note (per riattivarla **Finestra/Finestra dei commenti**). Mai utilizzata!

Fig. 5



Ogni finestra è dotata di una **x** da utilizzare per chiuderla. Proprio sotto la **x** notate due barrette verticali, indicate da una freccia nella **Figura 5**. Afferrate l'intera finestra con il tasto sinistro del mouse utilizzando questa maniglia e spostatela (trascinandola) in basso, sovrapponendola così alle piste.



Fig. 6

Fatto questo, allargate con il mouse le piste, a scapito della *Finestra degli strumenti*, trascinandone il bordo superiore verso l'alto e il bordo inferiore verso il basso (utilizzando il pulsante indicato nella *Figura 6*).

A loro volta le finestre possono essere allargate o ristrette, afferrandone i bordi e trascinandoli con il mouse. La *Figura 7* presenta una possibile configurazione.

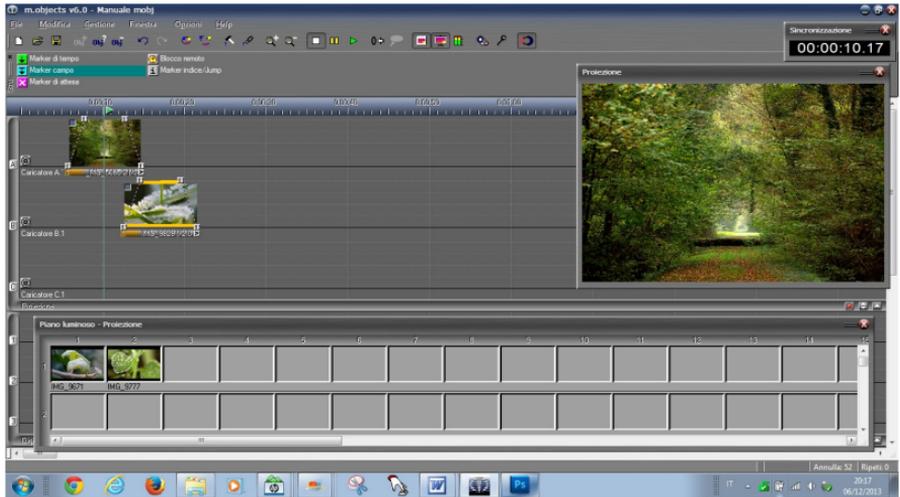


Fig. 7

In questa configurazione lo *Schermo virtuale* (a destra) risulta di dimensioni ragionevoli, permettendo *Piste video* ben evidenti. La pista audio sta sotto al piano luminoso ma questo potrà essere chiuso nel momento in cui, terminato l'allestimento della parte video, si passerà alle piste audio.



Mediante il trascinamento delle finestre, si potrà ottenere una diversa configurazione (*Figura 8*).

Fig. 8

In questo caso la *Finestra degli Strumenti* è stata ridotta al minimo, ancora una volta per privilegiare le piste video e audio.

Chi dispone di due monitor, potrà spostare lo *Schermo virtuale* sul secondo monitor: dopo aver effettuato il collegamento mediante cavo HDMI, cliccare col tasto destro del mouse sul desktop (Windows 7) e scegliere *Risoluzione dello schermo*, poi *Connetti ad un proiettore* quindi *Estendi*. Lo *Schermo virtuale* potrà essere trascinato dello schermo 1 allo schermo 2, liberando spazio per le piste.

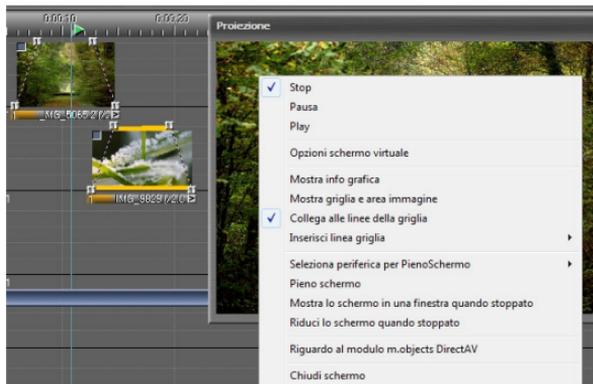
Dopo il salvataggio, la configurazione prescelta si ripresenterà alla nuova apertura del programma.

e) Lo *Schermo virtuale*

Ritorniamo allo *Schermo virtuale*. Ripeto quanto detto in precedenza: collocato il *Locator* al centro di una delle nostre *Miniature*, clicchiamo l'icona denominata **Schermo** (Figura 1 – n° 3) e l'anteprima appare proprio nel punto prescelto nella nostra configurazione.

Lo *Schermo virtuale* può essere, come abbiamo visto, spostata, allargata o ristretta, afferrandone i bordi e trascinandoli con il mouse. Cliccando al centro dello *Schermo virtuale* con il *tasto destro del mouse* si apre un pannello (Figura 9) con una miriade di funzioni.

Fig. 9



Alcune verranno analizzate nei prossimi capitoli. Per ora mi limito a far notare la funzione **Pieno schermo** che consente una visione “a tutto

schermo” (*mettere il segno di spunta* ✓), **Chiudi schermo** per tornare allo schermo piccolo e **Stop/Pausa/Play**, per attivare

l'audiovisivo quando siamo a *Pieno schermo*. Nella condizione di *Pieno schermo* si possono far scorrere le foto utilizzando la *Barra spaziatrice* e utilizzare gli altri comandi indicati nel paragrafo *La Timeline, il Locator e i comandi di Riproduzione* del capitolo precedente.

f) Maniglie e Luminosità

Nella *Figura 10* ho trascinato sulle *piste* due foto, utilizzando tempi e dissolvenze standard, e le ho allineate in modo molto tradizionale. Notate che ho selezionato quattro maniglie, due di una foto e due dell'altra, utilizzando il mouse.



Fig. 10

Abbracciare più maniglie insieme con il mouse richiede un minimo di destrezza ma velocizzerà moltissimo il nostro lavoro. Come fare? Puntate il mouse sulla pista e,

tenendo premuto il tasto sinistro, trascinate il rettangolo verde che si forma, in modo che abbracci più *maniglie*, anche di *piste* diverse. Come già detto, le *maniglie* attivate appariranno schiacciate. Basterà ora sceglierne una e trascinarla, e anche le altre selezionate si muoveranno con quella.

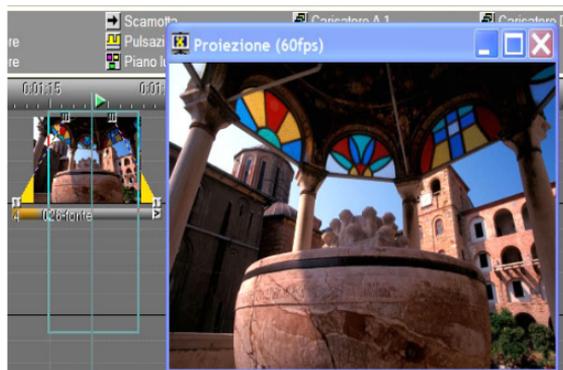
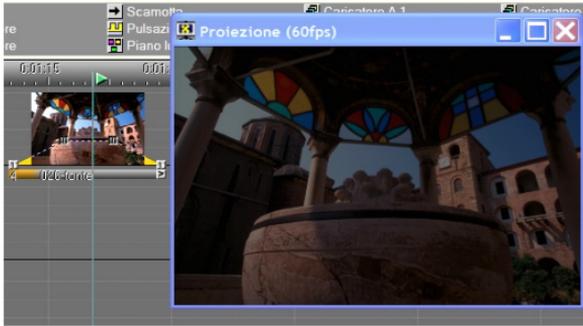


Fig. 11

La variazione della posizione delle *maniglie* permette di modificare la luminosità della immagine. Questo esercizio chiarisce alcune delle funzioni più interessanti di **m.objects**.

Ho portato sulla *Pista Video* la foto di una fonte (*Figura 11*) e ho aperto lo *Schermo virtuale* col pulsante *Schermo*. Ho portato il *Locator* al centro della foto, che così appare nella finestra. Ho selezionato con il mouse le due maniglie superiori della *miniatura* poi le ho abbassate insieme.

Fig. 12



Come si vede nella *Figura 12*, il procedimento ha diminuito la luminosità dell'immagine. Una novità della versione 7 è illustrata nella

Figura 12 bis. Schiacciando una maniglia con il tasto sinistro del mouse, faremo apparire i secondi intercorsi dalla maniglia precedente, quindi la durata della dissolvenza (nella figura si tratta di 00.02.00, quindi 2 secondi) e, verso destra, i secondi fino alla maniglia successiva, quindi la durata della diapositiva (5 secondi nella figura).

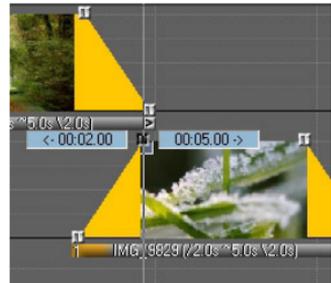
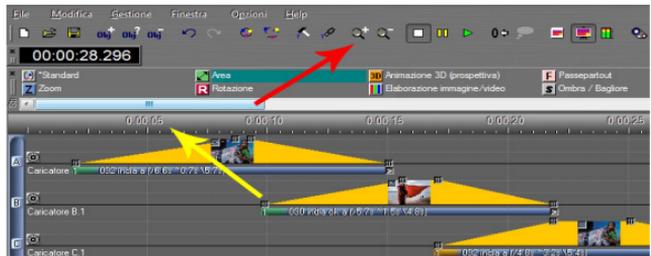


Fig 12 bis

g) Zoom in - Zoom out

Cliccando le *lenti di ingrandimento* con il **segno +** e il **segno -** (**Zoom in** e **Zoom out**) (*Freccia rossa*),



si può variare l'area di visualizzazione delle nostre piste.

La *Freccia gialla* indica sulla *Timeline* una funzione di ingrandimento di 5 secondi ma con **Zoom in** questa può essere incrementata fino a 1 decimo di secondo permettendo montaggi di alta precisione. Cliccando ripetutamente **Zoom out** invece la funzione di ingrandimento diminuisce per consentire una visione di insieme di molte miniature o anche di tutto il lavoro.

NOVITA': passando con il mouse su una miniatura con il tasto **SHIFT** (lettera maiuscola) premuto, l'immagine viene ingrandita e ben visibile. Questa nuova funzione è molto utile soprattutto per gestire i frames di una sequenza video.

LA DISSOLVENZA

Il procedimento descritto nell'ultimo paragrafo del precedente capitolo ci introduce al meccanismo delle **dissolvenze**. Il *Locator* scorre sulla parte ascendente della *Miniatura* che man mano cresce di luminosità fino al massimo. Poi, nella parte discendente, la luminosità si attenua fino a quando lo *Schermo virtuale* diventa nero.

Fig. 1

Inserendo due *Miniature* su due diverse *piste*, una di seguito all'altra come nella *Figura 1*, il *Locator* scorrerà sulla prima (monaco seduto), fino al massimo della sua luminosità, poi, mentre il primo monaco si attenua, comparirà in dissolvenza la seconda foto, con i due religiosi che guardano lontano.



La *Figura 1* propone una dissolvenza, come ho già detto, molto tradizionale. Notate che le *maniglie* sono perfettamente allineate: l'angolo superiore destro della prima *miniatura* è in linea con l'angolo inferiore sinistro della seconda, mentre l'angolo inferiore destro della prima è in linea con l'angolo superiore sinistro della seconda.

Per allinearle in modo così preciso è di aiuto lo strumento **Oggetti magnetici**, costituito dall'icona sulla barra in alto a destra, a forma di *calamita* (*Figura 1 – n° 4 del precedente capitolo*). Se attiviamo questo pulsante, trascinando la *maniglia* di una *miniatura* nei pressi della *maniglia* di un'altra, ci accorgeremo che la *maniglia* viene "calamitata". E' bene lasciare questo strumento sempre attivo.

Per chiarire certe funzioni consiglio di sfruttare i video dimostrativi che il programma ha in dotazione, racchiusi nella seguente cartella del PC: *C:\m.objects Data\Show\Demos* (*Figura 2*).

In questo modo potrete avere degli esempi pratici e sperimentare le varie funzioni proposte su veri e propri progetti uguali per tutti gli utenti.

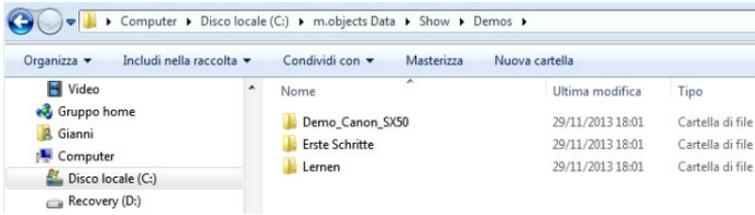


Fig. 2

Un esempio del meccanismo della dissolvenza lo troverete seguendo il percorso indicato nella *Figura 2* (**Computer > Disco locale (C:) > m.objects Data > Show > Demos >**) e aprendo la cartella **Lerner**. Nella lista dei progetti proposti scegliete *Lernen - Bildmischung-Überblendung*. Date l'OK e fate partire il *Locator*. Avrete un esempio di dissolvenza semplice.

a) Elaborare la dissolvenza

La dissolvenza “tradizionale” risulta spesso deludente. Le due immagini, in fase di sovrapposizione sommano la loro luminosità, creando un *bagliore* poco naturale e sgradevole. Occorre precisare che questo non avviene per tutte le foto, ma prevalentemente per quelle con luce uniforme e con poche parti in ombra.

Potrete mettere in evidenza l'effetto visionando la sequenza sullo *Schermo virtuale*, magari facendo scorrere il *Locator* manualmente (*trascinando* cioè la freccia verde del *Locator* sulla *Timeline lentamente*, tenendo il tasto sinistro premuto).

La miscelazione di due immagini, in **m.objects**, utilizza un metodo **additivo**, tipico dei proiettori tradizionali: la luce delle due diapositive si somma e la dissolvenza si ottiene solo tra le parti chiare e le parti scure della foto. Se utilizzato con le immagini giuste l'effetto è gradevole ma a volte occorre passare da una miscelazione “*additiva*” ad una “*sovrapposta*” (o “*trasparente*”).

Per attivare la *miscelazione sovrapposta* dovremo aprire la finestra **Modifica immagine** (*Figura 3*) facendo un *doppio click sulla base della miniatura*, dove è riportato il nome della foto (*freccia rossa*).

Questa finestra è molto importante, perché consente di attivare tante altre funzioni.

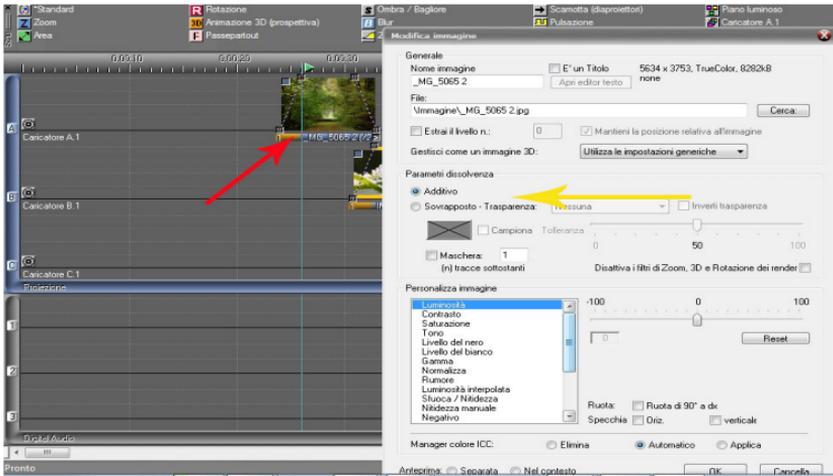
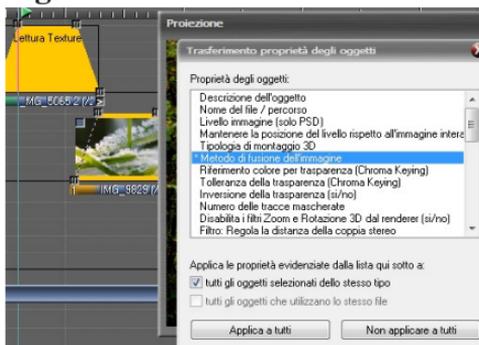


Fig. 3

Nella parte inferiore della finestra, di seguito alla parola **Anteprima**, attiviamo la casella **Nel contesto**. Questo ci permetterà di visualizzare le variazioni in tempo reale sullo *Schermo virtuale*. Ora, nella casella **Parametri dissolvenza** (freccia gialla) selezioniamo **Sovrapposto - Trasparenza** e diamo l'OK. Se si apre la finestra **Trasferimento proprietà degli oggetti** (Figura 4) scegliamo di *Non applicare a tutti gli oggetti* questo cambiamento.

Fig. 4



La finestra della **Figura 4** è un'altra novità della versione 7.0. Quando facciamo una modifica nella finestra **Modifica immagine**, ci viene chiesto se vogliamo che questa modifica debba essere estesa a tutte le foto. Francamente non applico mai questa funzione perché

preferisco effettuare le modifiche immagine per immagine. Possiamo pertanto chiudere questa finestra.

Dopo aver attivato *Sovrapposto - Trasparenza* (indicato nella Figura 3 con la *freccia gialla*), notiamo che la barra orizzontale della miniatura (*Freccia rossa*) ha cambiato colore, diventando *verde e grigia*.

Ora la foto situata sulla pista superiore è diventata *dominante* rispetto alle foto che stanno nelle piste sottostanti, si comporta cioè in modo analogo ai livelli di Photoshop: il livello più alto nasconde i livelli sottostanti. Ne consegue che, dovendo modificare la luminosità della dissolvenza tra due foto, regola generale è agire sulla *miniatura situata nella pista più alta*, spostando le maniglie in modo da modificarne l'inclinazione.

Ancora una volta potrete valutare il risultato visionando la sequenza sullo *Schermo virtuale*, o facendo scorrere il *Locator* manualmente. Lo strumento *Annulla* ci aiuterà a vedere la differenza (vedi il paragrafo *Funzione Annulla* nel 1° capitolo). Se, visto in anteprima, il risultato non appare soddisfacente, provate ad impostare entrambe le immagini come *Sovrapposto - Trasparenza*, ricordando sempre che l'attivazione di tale funzione per l'immagine che sta sulla pista superiore riduce la luminosità fino a far sparire l'immagine che sta sulla pista inferiore.

Cercherò di chiarire. Apriamo lo *Schermo virtuale*. Sistemiamo due diverse *miniature* rispettivamente sulla *pista A* e sulla *pista B*, **esattamente una sopra all'altra** e posizioniamo il *Locator* a metà. Lo *Schermo virtuale* ci proporrà una miscela delle due foto. Attiviamo ora la finestra *Modifica immagine relativamente alla miniatura superiore*, quella situata sulla *pista A*, e selezioniamo *Sovrapposto-Trasparenza*. La foto sulla *pista B* è sparita dallo *Schermo virtuale*. Facciamo ora l'operazione inversa, attivando *Sovrapposto- Trasparenza solo per la miniatura che sta sotto*, sulla *pista B*: sullo *Schermo virtuale* vedremo entrambe le immagini in dissolvenza. *Le piste superiori hanno sempre un ruolo dominante sulle piste inferiori.*

In conclusione: per migliorare la luminosità della dissolvenza ed evitare fastidiosi bagliori, nei casi in cui sia necessario, ricordiamo di attivare *Sovrapposto - Trasparenza*.

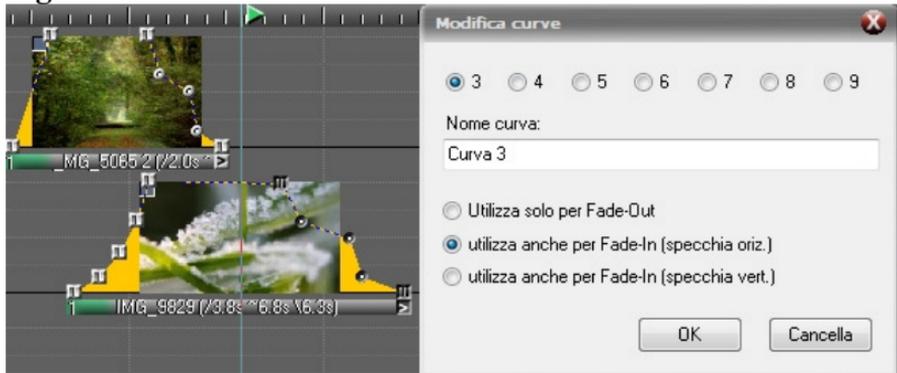
premuto il tasto *Ctrl*, premete il tasto 1): apparirà la curva *Progressiva*. Con *Ctrl 2* apparirà quella *Digressiva*. *Ctrl 0* (zero) riporterà tutto all'origine. La variazione della forma della curva diventa un contributo molto importante per ottenere la giusta luminosità della dissolvenza. Occorre naturalmente, con un po' di pazienza, fare le opportune prove, visualizzando il risultato sullo *Schermo virtuale*.

Approfitto della *Figura 6* per far notare che la seconda *miniatura* ha la base color verde perché su questa avevo attivato *Sovrapposto-*, *Trasparenza*, allo scopo di migliorare la dissolvenza.

Come già riferito, sulla curva di dissolvenza sono apparse altre *maniglie* di forma tonda. Afferriamo una di queste *maniglie* e trasciniamola verso l'alto, poi quella successiva verso il basso, in modo da dare alla dissolvenza la forma di una *S*.

Selezioniamo ora con il mouse il gruppo di *maniglie* in questione e clicchiamo con il *tasto destro* una di queste. Apriamo così di nuovo la finestra *Curva* e scegliamo questa volta, *Definisci curva*.

Fig. 7



Appare una nuova finestrella denominata *Modifica curva*. Il suo impiego è molto intuitivo: ci permetterà di “battezzare” con un numero della tastiera la nuova forma creata. Ora al numero *3* corrisponderà quella strana (utile?) forma ad *S* (*Figura 7*).

Potremo decidere se farlo valere solo per le dissolvenze in uscita (*Fade-out*) o anche per quelle in entrata (*Fade-in*) e addirittura con

una specularità verticale. Vi invito a fare delle prove anche se ritengo questa funzione abbastanza inutile.

Più interessante invece una diversa funzione. La *Figura 7* ci aiuterà a capire. Le maniglie che ho creato seguendo il percorso descritto all'inizio di questo paragrafo hanno una forma tonda. La forma tonda sta ad indicare una dissolvenza "morbida" ma se desideriamo una dissolvenza più "secca", selezioniamo ***Trasforma in Punto Angolo***. Le *maniglie* saranno quadrate, ad indicare una variazione rigida della dissolvenza.

C'è un'altra differenza tra *Punto Angolo* e *Punto Curva*: il primo può essere alzato o abbassato a piacere, il secondo non può essere alzato al di sopra del livello delle maniglie quadrate.

M.objects permette anche la ***creazione di nuove maniglie***. Clicchiamo col *tasto destro del mouse* sulla *miniatura* per la quale vogliamo creare una nuova *maniglia*. Nella finestra che appare selezioniamo ***Inserisci Punto Curva***. Una scorciatoia per far apparire un *Punto Angolo* è rappresentata da un *doppio click* sulla linea orizzontale che unisce le due maniglie superiori. Se si fa un *doppio click* sulla linea inclinata della miniatura, compare un *Punto Curva*.

Le nuove maniglie potranno essere spostate e posizionate a piacere. Per farle sparire dovremo cliccarle con il *tasto destro* e scegliere ***Cancella oggetto selezionato***. Vi chiederà ***Cancellare tutti gli eventi marcati?*** Date tranquillamente l'OK.

c) Dissolvenza in anteprima

M.objects consente di valutare la dissolvenza tra due immagini prima ancora di inserirle sulle tracce video. E' possibile così scegliere le fotografie più idonee a creare l'effetto visivo che cerchiamo.

Dopo aver attivato lo *Schermo virtuale* mediante il pulsante ***Schermo*** (Vedi *Figura 1 - n° 3* nel precedente capitolo), apriamo il *Piano Luminoso* (con il pulsante *Light Desk* - *Figura 1 - n° 1* nel precedente capitolo) e importiamo una serie di immagini (seguendo

le istruzioni esposte poco sopra). Nella fattispecie ho importato la foto n° 096, un ragazzo che accende le candele, e la n° 115, una raffigurazione sacra su fondo nero. Sono evidenti al n° 1 e al n° 2 del Piano Luminoso (*Figura 8* in basso a sinistra).



Fig. 8

Faccio notare che le due foto non sono state ancora importate nelle *tracce video* e che lo *Schermo virtuale* contiene l'immagine di un monastero in mezzo ai boschi, visto che il *Locator* è situato sulla miniatura 017- tra i boschi (*Figura 8* in alto a sinistra).

Portiamo il puntatore del mouse sulla foto n° 96, situata al n° 1 del *Piano Luminoso*. Tenendo premuto il tasto destro, strisciamo il mouse per pochi millimetri sulla foto.

Il risultato è illustrato nella *Figura 9*: il puntatore del mouse è diventato un piccolo *rettangolo bianco attraversato da una linea diagonale*. La vediamo nella miniatura piccola, in basso a sinistra, di fianco al ragazzo che accende le candele. Contemporaneamente la foto appare nella *Schermo virtuale*.

Fig. 9



La foto del ragazzo, senza essere stata inserita sulla traccia video, ha sostituito la foto del monastero in mezzo ai boschi, anche se questa è ancora attraversata dal *Locator*.

Con il *tasto destro del mouse* trasciniamo il nostro *rettangolo bianco* sulla foto n° 115, al n° 2 del *Piano Luminoso* (*Figura 10*). Per vedere l'effetto di dissolvenza tra le due foto, occorrerà mantenere la pressione sul *tasto destro* per molti secondi.

Sullo *Schermo virtuale* vedremo ora la raffigurazione sacra a sfondo nero alternarsi di continuo con il ragazzo e le candele. La dissolvenza si ripeterà fino a quando non lasceremo la pressione sul *tasto destro del mouse*.

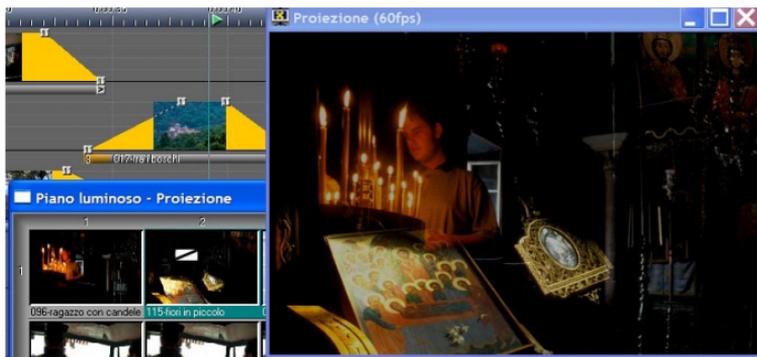


Fig. 10

In effetti, osservando attentamente la *Figura 10*, noterete, in basso a sinistra, il puntatore trasformato in un simpatico rettangolino bianco sulla *foto 115* e, nello *Schermo virtuale*, una fusione delle due foto in questione. Si è creata una “terza immagine” che sfrutta gli sfondi neri di entrambe le foto.

Potrete ora divertirvi a sperimentare le dissolvenze tra le varie foto situate sul *Piano Luminoso*, anche se sono collocate in posizioni distanti tra loro. Una volta scelto l'effetto che più vi aggrada, non avrete che da spostare le foto su due diverse *tracce* secondo le modalità già illustrate. Nel prossimo paragrafo illustrerò le funzioni di *Editor Caricatore*, una sorta di lavagna luminosa, graficamente molto simile al *Piano Luminoso*, che riproduce la disposizione delle foto sulle *piste video*. I procedimenti illustrati nel presente paragrafo possono essere applicati pari pari in *Editor Caricatore*.

d) Effetti di fusione

La versione 7.0 di **m.objects** mette a disposizione effetti diversi dalla tradizionale dissolvenza incrociata. Si tratta di transizioni di aspetto variabile, in grado di arricchire il nostro audiovisivo se utilizzate con moderazione. Ma andiamo per gradi *facendo qualche prova*.

Portiamo una foto sulla pista, *isolata dalle altre foto*, e facciamo un *doppio click* sulla base della nostra miniatura. Il pannello **Modifica immagine** che si apre presenta, nella parte centrale, un pulsante denominato **Regola effetti di fusione**.

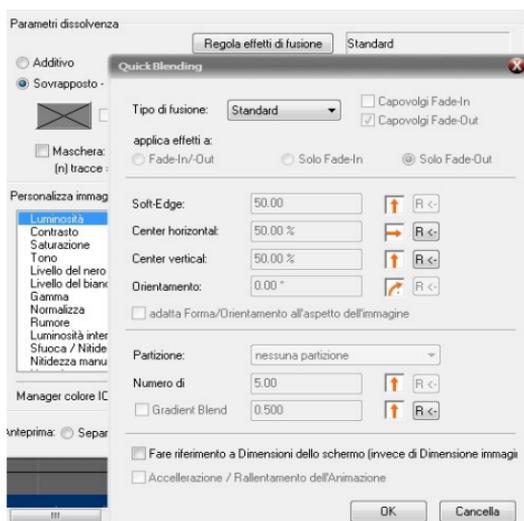


Fig. 11

Il pulsante apre una nuova finestra denominata **Quick Blending** che di default si presenta come nella **Figura 11**, cioè con il pulsante **Tipo di fusione** posizionato su **Standard**. Le altre funzioni per ora risultano non attivate.

Se lo *Schermo virtuale* era chiuso, il comando **Regola effetti di fusione** la apre contemporaneamente.

Molto più interessante è quanto accade se lo *Schermo virtuale* era già aperto: vedremo una "anteprima" della dissolvenza. Visto che la foto su cui si applica l'effetto è *isolata dalle altre* (stiamo facendo una prova), la dissolvenza sarà tra *foto* e *nero*.

Consiglio: per prima cosa apriamo lo *Schermo virtuale*, solo successivamente attiviamo il pulsante **Regola effetti di fusione**. Questa sequenza ci darà il vantaggio di poter avere una visione in anteprima dell'effetto della transizione.

Attenzione: possiamo aprire in un diverso modo la finestra **Quick Blending**: selezioniamo contemporaneamente le due maniglie in entrata oppure quelle in uscita e clicchiamone una con il tasto destro del mouse. Compare una finestra nella quale selezioniamo **Effetto di fusione** (*Blending* nella versione precedente).

Ora possiamo sperimentare le varie transizioni messe a disposizione aprendo la finestrella **Tipo di fusione**, indicata dalla **Freccia rossa** nella **Figura 12**.

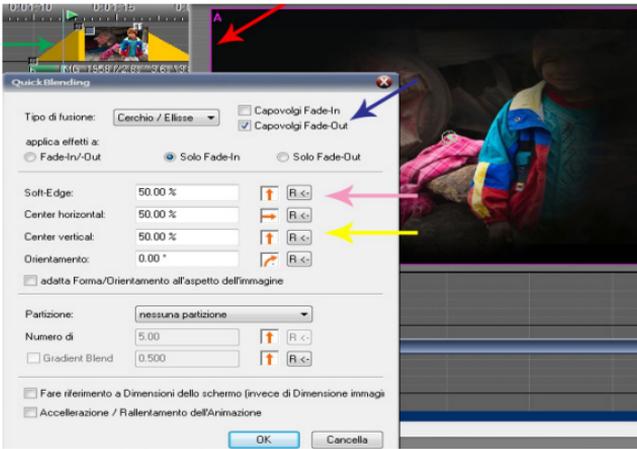


Fig. 12

Tra le varie opzioni di questa finestrella ho scelto, per la **Figura 12**, **Cerchio/Elisse** (*Circle/Ellipsis*), cioè una transizione mediante un

cerchio che si apre dal centro verso i lati (**Freccia rossa**).

Le altre sono:

- **Tendina (unidirezionale)**: spostamento a tendina da sinistra a destra;
- **Tendina (unidirezionale)**: tendina verticale che si apre dal centro verso destra e sinistra;
- **Quadrato**: un quadrato che si apre dal centro verso i lati.

Dato l'OK, la transizione diventa attiva e la nostra miniatura assume una colorazione grigia (**Freccia verde**) come pro memoria. Per eliminare la transizione è sufficiente ripetere il procedimento e scegliere **Standard/OK**.

La finestra **Quick Blending** fornisce una miriade di altre opzioni. Il senso della transizione può essere invertito inserendo un **V** in **Capovolgi Fade-in** (**Freccia blu**). Ricordo che *Fade-In* significa la transizione in entrata mentre *Fade-Out* quella in uscita. Se optiamo per **Fade In/Out** l'effetto di fusione apparirà sia all'inizio che alla

fine della stessa foto e nella miniatura sarà grigia sia la rampa ascendente che quella discendente.

La finestrella **Soft-Edge** (*Freccia rosa*) permette di variare la sfumatura della transizione. Di default il valore è **50**. Riducendo il valore (o numericamente o strisciando in basso la freccia arancione) il grado di sfumatura diminuisce. Con valore **1** il cerchio sarà perfettamente lineare, privo cioè di sfumatura. Con  si ritorna alla condizione di default. **Orientamento** consente di ruotare in senso obliquo la *Tendina* o addirittura, digitando il valore **90***, di ruotarla in modo perpendicolare: la *tendina* si sposterà dal basso in alto o viceversa. *Center horizontal* (e *Center vertical*) permettono di variare la posizione centrale del movimento decentrandola a piacimento.

Mettere il segno **V** in **Adatta Forma/orientamento all'aspetto dell'immagine**, dispone la transizione nel senso della immagine. Visto che la mia foto è in orizzontale, il cerchio diventerà un ovale.

La finestra **Quick Blending** presenta in basso altre funzioni che possono essere combinate con le transizioni. Si potrà agire su **Partizione** e su **Numero di**. Dopo aver selezionato il tipo di transizione desiderata, nel mio caso il cerchio (**Cerchio/Elissi**), apro la finestrella denominata **Partizione** (*Figura 14*).

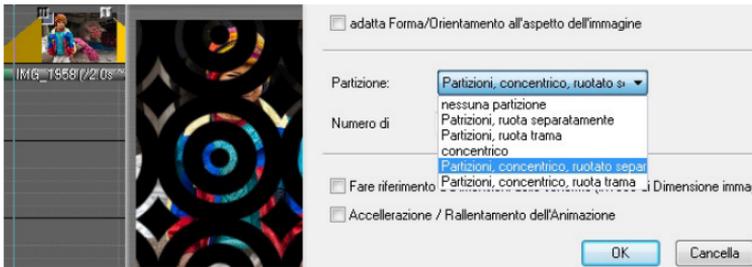


Fig. 14

Le opzioni disponibili permettono di frammentare la transizione scelta (il cerchio, ma anche transizioni verticali) tante volte quanto è indicato in **Numero di**. Inserendo il segno **V** nella casella **Gradient Blend**, potremo variare il grado di sfumatura delle partizioni scelte fino a rendere i margini netti. Delle ultime due opzioni è possibile sperimentare la seconda che determina una lieve *accelerazione della animazione*.

Lascio a voi il divertimento di sperimentare gli infiniti effetti che si ottengono combinando **Tipo di fusione** con **Partizione** e variandone il **Numero**. fino ad ottenere il risultato della **Figura 14**, un bambino peruviano, già sofferente per la miseria, ulteriormente martoriato da un assurdo effetto di fusione.

Fino ad ora ho effettuato le prove su una miniatura situata all'inizio della pista e del tutto isolata dalle altre ma, ovviamente, quanto detto fino ad ora vale anche per foto già disposte sulle piste in una logica di dissolvenza. In questo caso la transizione non sarà tra **nero** e **immagine** ma tra immagine e immagine.

Fig. 15

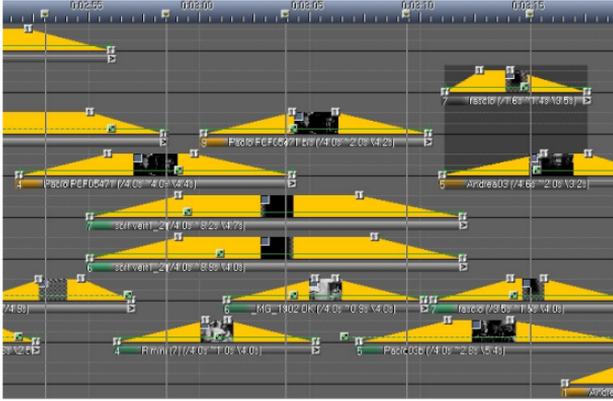


La **Figura 15** rappresenta una transizione, la **Tendina (unidirezionale)** (spostamento a tendina da sinistra a destra), tra due foto. Come vedete, ho selezionato le quattro maniglie corrispondenti alla dissolvenza e ho poi applicato la transizione.

L'effetto si può cogliere (in modo statico nella figura) sullo **Schermo virtuale**. Notate che nella miniatura superiore (bimbo peruviano) la base è verde e grigia perchè, per migliorare la transizione, avevo in precedenza attivato **Sovrapposto - trasparenza** nella finestra **Modifica immagine** (vedi precedenti paragrafi).

Esistono altre due possibilità che vi invito a sperimentare personalmente: a) applicare la transizione solo alla miniatura *superiore*, cliccando quindi solo le due maniglie del bimbo; b) applicare la transizione solo alla miniatura *inferiore*, cliccando quindi solo le due maniglie della vecchia peruviana. L'effetto che si ricava è meno netto, più flou e questo qualche volta può far comodo.

Conclusione: ho esposto i concetti generali sull'impiego della dissolvenza ma, una volta acquisiti, consiglio di utilizzarli con molta creatività.



La figura a fianco rappresenta una breve sequenza di un'altra mia proiezione dal titolo *La ragazza del New Jersey*.

Potete osservare che c'è di tutto, tranne che la

dissolvenza *standard* che, spero conveniate con me, è un tantino superata, vista la tecnologia a nostra disposizione. Il risultato potete verificarlo scaricando l'audiovisivo dal mio sito internet www.giannirossi-fotoviaggi.com.

MODIFICARE LA SEQUENZA DELLE IMMAGINI

A) MODIFICARE LE SEQUENZA DELLE IMMAGINI

a) Attivazione e disattivazione delle piste.

Le nostre *miniature* sono distribuite su varie piste, tutte attive contemporaneamente. Abbiamo la possibilità di disattivare temporaneamente una o più piste cliccando, col *tasto sinistro del mouse*, la *lettera dell'alfabeto* che denomina la pista (vedi nel capitolo "*Installazione, avvio e configurazione*" le frecce **a** e **b** della Figura 7).

La lettera risulterà barrata con una croce, per ricordarci che la pista non è in funzione. Cliccando invece lo stesso pulsante con il *tasto destro del mouse*, quella pista rimarrà attiva mentre verranno disattivate tutte le altre.

Nello *Schermo virtuale* vedremo succedersi solo le immagini situate sulle piste attive. Potremo vedere così gli effetti ottenuti dalla sovrapposizione di immagini situate su piste lontane, es. la pista A e la C.

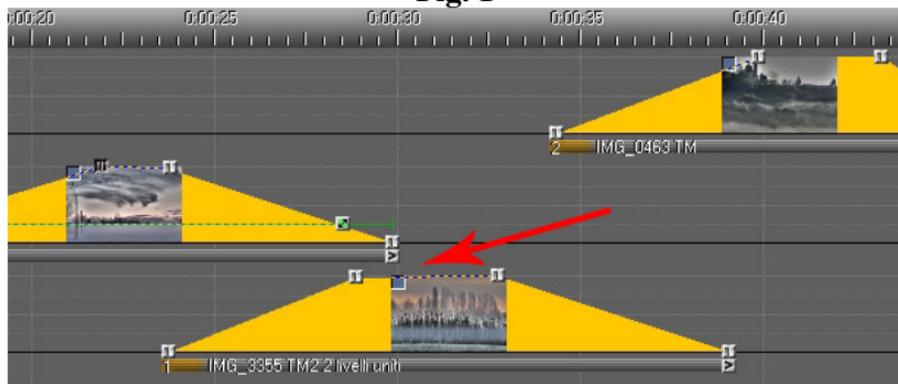
La riattivazione della pista si effettua nello stesso modo. Lo stesso procedimento vale per le *piste audio*. Queste sono indicate da un *numero* che verrà cliccato per la disattivazione o viceversa per la riattivazione.

b) Modificare la sequenza di immagini mediante "Editor Caricatore"

Durante la costruzione di una audiovisivo i ripensamenti sono all'ordine del giorno. Il progetto viene spesso modificato nella scelta delle immagini, nel ritmo o nella modalità di dissolvenza. Altri cambiamenti possono riguardare la sequenza delle immagini già inserite sulle *piste video*. Potremmo voler anticipare o posticipare una foto, spostandola su un'altra pista. Una modalità molto elementare è rappresentata dalla inversione tra due foto.

Avrete sicuramente notato che le miniature delle nostre foto, trascinate dal *Piano Luminoso* alla pista, presentano un quadratino grigio in alto a sinistra, ben evidenziato nella *Figura 1*.

Fig. 1



Se clicchiamo con il tasto *sn* del mouse su questo quadratino, vedremo che il puntatore si trasforma in una doppia freccia circolare.



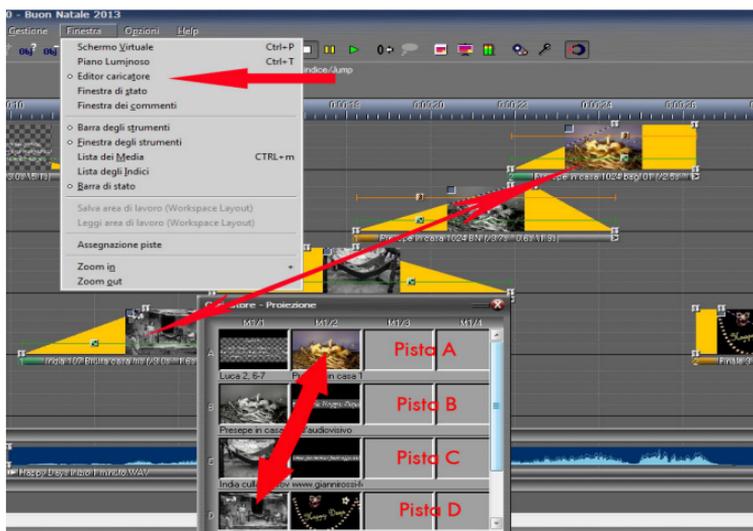
Ora manteniamo premuto il tasto sinistro e trasciniamo la doppia freccia circolare sul quadratino grigio di un'altra miniatura: le due foto si invertono. La foto che abbiamo spostato acquisisce le caratteristiche di dissolvenza di ingrandimento, di eventuale zoomata o panoramica dell'altra.

Mantiene però le sue caratteristiche intrinseche, cioè le variazioni di colore, luminosità, sfocatura o simili create con la finestra *Modifica immagine*. Ma vedremo meglio quest'aspetto in seguito.

Potremmo però voler realizzare inversioni di interi gruppi di foto. In tal caso ci viene in aiuto *Editor Caricatore*, una sorta di lavagna luminosa molto simile al *Light Desk (Piano Luminoso)* ma con funzioni del tutto diverse.

Lo possiamo attivare mediante il comando *Finestra/Editor Caricatore*, indicato dalla freccia nella *Figura 2*.

Fig. 2



Si apre una tabella che contiene le nostre *miniature*. Potrete notare che la tabella riproduce esattamente le nostre quattro *piste video* e che ogni pista dell'*Editor Caricatore* contiene le nostre *miniature* nello stesso ordine.

E qui viene il bello! Provate a trascinare con il mouse una *miniatura* dell'*Editor caricatore* al posto di un'altra. Esempio: provate a trascinare la *miniatura* della pista A al posto della *miniatura* situata sull'*editor caricatore* sulla pista D. *La freccia a due punte indica lo spostamento*.

Notate che lo stesso cambiamento è avvenuto sulle piste di **m.objects**. Le due foto si sono invertite e, oltre a questo, ogni foto ha acquisito le caratteristiche di dissolvenza dell'altra, collocandosi al posto giusto, senza interferenze con le foto circostanti.

Quando più avanti applicheremo gli *Effetti dinamici* di **m.objects**, tipo zoomate o panoramiche, potremo verificare che questi effetti non si spostano con l'immagine ma vengono acquisiti anch'essi dalla nuova foto. Il vantaggio dell'*Editor caricatore* rispetto al metodo di inversione descritto in precedenza è che permette di spostare più immagini contemporaneamente. Potremo infatti selezionare insieme tre foto, tenendo premuto il tasto *Ctrl* mentre le clicchiamo, dopodiché le sposteremo al posto di altre tre situate su un'altra pista.

c) Modificare la sequenza di immagini mediante **Taglia/Incolla**

Editor caricatore è adatto a piccoli cambiamenti: lavora bene nelle sostituzioni di foto singole o di piccoli gruppi di foto. Le inversioni inoltre devono riguardare un numero uguale di foto (es.: tre foto si scambiano con tre foto, 4 con 4 ecc). Per sostituzioni più complesse, riguardanti intere lunghe sequenze, già organizzate con zoomate, dissolvenze ecc., dovremo ricorrere al tradizionale **Copia/Incolla** o, meglio ancora **Taglia/Incolla**.

Supponiamo di voler anticipare un gruppo di venti immagini, disponendole poco dopo l'inizio dell'audiovisivo, *esattamente al 2° minuto*, mantenendo intatti gli *effetti dinamici* creati.

Selezioniamo con il mouse, mantenendo premuto il tasto sinistro, le venti immagini che vogliamo spostare, *facendo molta attenzione alle loro maniglie*: devono essere tutte schiacciate. Questo risulta molto facile se le abbracciamo con il mouse.

Appariranno schiacciate anche le maniglie relative alle zoomate o agli altri effetti. Se qualcuna non è stata schiacciata, la cliccheremo tenendo premuto il tasto *Ctrl*.

Clicchiamo ora con il *tasto destro del mouse* la *base* di una qualsiasi di queste miniature e scegliamo **Taglia selezionato (Ctrl X)**. Alla finestra **Esporta oggetti** diciamo **Si**. Le venti immagini spariscono. Niente panico: sono entrate nella memoria virtuale (RAM) del processore. Visto che il nostro obiettivo è di anticiparle, dovremo creare per loro il giusto spazio.

Dovremo pertanto spostare in avanti tutte le *miniature* situate dopo il 2° minuto, creando uno spazio di circa 100 secondi (è un esempio! 20 foto x 5 secondi l'una = 100 sec.). Per far questo, selezioniamo tutte le foto collocate dopo il 2° minuto, abbracciandole con il mouse (attenzione alle maniglie!).

In alternativa possiamo cliccare la *pista video* con il *tasto destro del mouse* in corrispondenza del 2° minuto. Nella finestra che compare scegliamo **Seleziona a destra/Nei componenti attivi** (analogo risultato si ottiene mediante **Ctrl r**). Tutte le maniglie delle

miniature a destra del puntatore rimarranno selezionate. Ora possiamo afferrare alla base una qualsiasi *miniatura* per trascinarla verso destra di 100 secondi: tutte le altre si sposteranno in blocco.

Una parentesi: segnalo un altro metodo per selezionare tutte le maniglie video a destra del mouse in un colpo solo: scegliamo la posizione giusta sulla pista video e clicchiamo contemporaneamente il tasto destro e il tasto sinistro del mouse.

Creato lo spazio adeguato, clicchiamo con il *tasto destro del mouse* sulla *pista video*, ancora una volta in corrispondenza del 2° minuto e scegliamo ***Incolla selezionato***. Comparirà il profilo delle nostre 20 foto che riemergono dalla memoria RAM. Le disporremo nel punto giusto e con un nuovo click le collocheremo definitivamente.

Ricordo che, fino a quando le *maniglie* rimarranno schiacciate, il gruppo di foto potrà essere spostato a piacere. Comunque ogni modifica è reversibile mediante il comando *Annulla*.

Occorre precisare che scegliendo ***Seleziona a destra/Nei componenti attivi*** agiremo sulle maniglie delle miniature *video*, mentre le maniglie dei brani musicali non verranno coinvolte.

Lo spostamento pertanto riguarderà solo la sequenza di foto. E' possibile attivare sia le maniglie video che quelle audio mediante ***Seleziona a destra/In tutti i componenti***.

d) Spostare intere sequenze da una proiezione ad un'altra

Il nostro audiovisivo è molto bello ma troppo lungo e vorremmo proiettarne solo una parte, la più interessante. Nessun problema: selezioniamo con il mouse la serie di eventi (miniature, musica, effetti dinamici) che vogliamo proiettare e scegliamo ***Copia selezionato***, ricorrendo come al solito alla finestra attivata con il *tasto destro del mouse*.

Apriamo poi una nuova proiezione (***File/Nuova proiezione***) e prepariamo le piste video e audio in numero adeguato: il numero delle piste deve essere identico.

Mediante **Incolla selezionato**, gli eventi si inseriranno sulle piste. Dopo il salvataggio e gli eventuali ritocchi, avremo a disposizione un nuovo audiovisivo.

e) Creare e/o bloccare un gruppo di eventi - Creare una Macro

E' possibile che una certa sequenza di immagini ci soddisfi particolarmente e vorremmo utilizzarla spostandola all'interno della proiezione senza correre il rischio che durata, dissolvenze, effetti, vengano accidentalmente alterati. Sono possibili due metodi. Personalmente trovo più pratico e completo il secondo.

I° metodo: dopo aver selezionato la sequenza in oggetto, nella finestra attivata con il *tasto destro del mouse*, scegliamo **Crea gruppo**. Potremo verificare immediatamente che, trascinando una sola *miniatura* di quel gruppo, anche le altre si sposteranno senza alterare i loro rapporti. **Separa gruppo** ripristina la situazione precedente.

Il comando **Blocca evento** fissa tutti gli eventi selezionati in un punto esatto della pista: non potranno più essere spostati, a meno che non si ricorra a **Sblocca evento**.

II° metodo: occorre creare una **Macro**. Clicchiamo la base della nostra *miniatura* con il tasto destro del mouse e scegliamo **Crea Macro** (*Figura 3*).

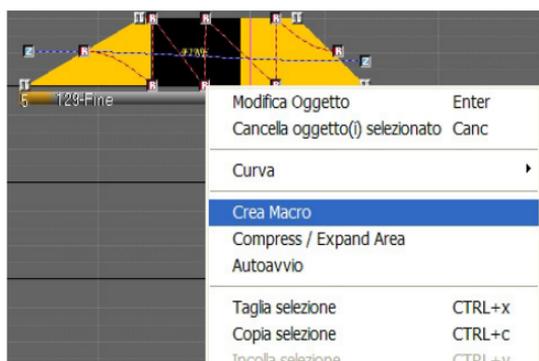


Fig. 3

Nella finestra che compare diamo un nome alla **Macro** e poi l'OK. Ora, nella *Finestra degli Strumenti*, troveremo una nuova icona con il nome che le abbiamo attribuito.

Trascinando questa icona su una parte vuota di pista video, avremo copiato in questa nuova area il gruppo di *miniature*, completo di effetti dinamici.

Addirittura sarà possibile spostare questa *macro*, comprensiva di foto, musica, effetti, in una proiezione diversa: *tasto destro del mouse sulla Macro*, poi *Copia selezionato*, chiudiamo l'audiovisivo salvando e ne apriamo un altro in costruzione, *Incolla selezionato*.

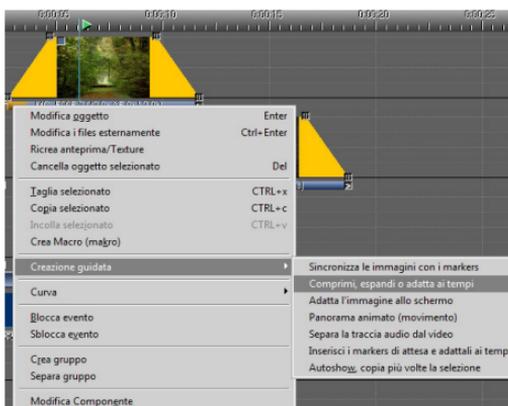
La *Macro* finisce nella *Finestra degli Strumenti* del secondo audiovisivo e può essere poi trascinata sulle piste. E' questa una variante pratica di quanto descritto nel precedente paragrafo **d**).

f) **Comprimi, espandi o adatta ai tempi**

Se il brano musicale scelto è troppo corto e, su quel brano, volete sovrapporre un preciso gruppo di immagini, oppure, al contrario, se volete allungare la sequenza senza aggiungere immagini, per farla collimare con un brano musicale più lungo, **m.objects** mette a disposizione il comando **Modifica / Creazione guidata/ Comprimi, espandi o adatta ai tempi**.

Fig. 4

In alternativa basta *selezionare con il mouse le maniglie della sequenza da accorciare o allungare e cliccare con il tasto destro per aprire la finestra della Figura 4*.



Nella finestra che si apre, denominata *Comprimi o espandi l'area* avremo a disposizione un cursore spostando il quale la durata dell'immagine, o della sequenza di immagini le cui maniglie sono state attivate, viene variata (aumentata o diminuita) per un certo valore percentuale (Figura 5).

Inserendo il segno di spunto (✓) nelle opportune caselle è possibile definire la *durata di visione delle immagini e/o il tempo di dissolvenza delle immagini*.

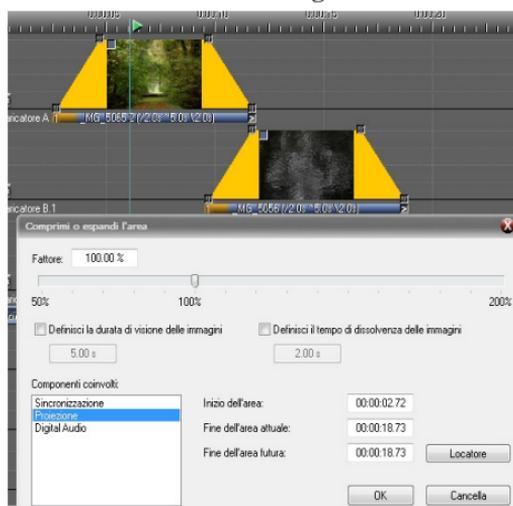


Fig. 5

In alternativa alla attivazione delle *maniglie*, è possibile anche precisare la parte di audiovisivo che dovrà essere interessato dalla variazione, scrivendo i tempi nelle caselle **Inizio dell'area** e **Fine dell'area attuale**. In **Fine dell'area futura** si indicherà il tempo nel quale vorremmo terminare la sequenza.

Occorre prestare molta attenzione a questo comando perché l'intero gruppo di immagini verrà compresso o dilatato, fino al tempo indicato nella casella *Fine dell'area futura*.

Selezionando solo *Proiezione* (nella finestra **Componenti coinvolti**) la funzione verrà applicata solo alle immagini, mentre la colonna sonora non subirà variazioni. Ne deriva che la compressione o l'espansione di un gruppo di foto determineranno una desincronizzazione tra le immagini e la musica.

Selezionando anche *Sincronizzazione* e *Digital Audio*, l'effetto si applicherà anche al sonoro che verrà accorciato mediante un taglio (e probabilmente una piccola, impercettibile compressione) oppure allungato, ma questo solo nel caso abbiate utilizzato nella pista una parte del brano musicale e nella *cartella Audio* vi sia il brano intero.

Riepilogando: servitevi di questa funzione se volete allungare una sequenza senza aggiungere immagini, per farla collimare con un brano musicale più lungo o, al contrario, se avete un brano musicale troppo corto e, su quel brano, volete sovrapporre un preciso gruppo di immagini. Ne risulterà naturalmente una perdita di sincronizzazione tra musica e immagini.

B) IMPORTARE LE IMMAGINI DIRETTAMENTE DA UNA CARTELLA

M.objects abbonda in scorciatoie. Quella che presento potrebbe determinare una distribuzione caotica delle foto, per cui ne parlo in appendice, ma può essere comoda.

Aprire il *progetto* su cui state lavorando, poi aprire una qualsiasi cartella piena di foto. La finestra con le foto si sovrappone alla finestra di **m.objects** nascondendola.

Nella *finestra della cartella* scegliete **Visualizza/Icone grandi**: tutte le foto appariranno come miniatura. Cliccate la **Barra degli strumenti** di Windows con il *tasto destro del mouse* (è quella in basso) e scegliete **Mostra le finestre affiancate**: la cartella con le foto e la consolle di **m.objects** appariranno contemporaneamente, una a destra e una a sinistra dello schermo. Ora trascinate con il mouse una foto dalla *cartella* alla *pista video di m.objects*, in uno spazio libero. La foto può essere trascinata anche sulla *lavagna luminosa* e poi portata sulla pista.

Analogamente potrete trascinare foto direttamente dalla *Memory Card* di una macchina fotografica collegata con il PC. Alla riapertura del *progetto* apparirà una scritta che vi ricorderà che alcune foto non sono state archiviate correttamente nella Directory del *progetto*. Date l'OK. In un capitolo successivo spiegherò come risolvere questo modesto inconveniente.

Ricordatevi di riportare la **Barra degli strumenti** di Windows alle condizioni originarie (*tasto destro del mouse* sulla **Barra degli strumenti** e **Sovrapponi le finestre**).

C) IMPORTARE LE IMMAGINI DIRETTAMENTE DA PHOTOSHOP

Una delle funzioni più interessanti di **m.objects** è la sua capacità di interagire con Photoshop, nelle sue varie versioni. Questa interazione infatti accorcia notevolmente i tempi di realizzazione del nostro lavoro, specialmente per quanto riguarda i titoli o per

parti di immagine opportunamente scontornate ma può essere applicata ad una intera immagine.

Apriamo la consolle di **m.objects** nella quale appaiono le tracce video del lavoro che stiamo realizzando e poi riduciamo il programma a icona, mediante il classico pulsante di Windows. Si tratta del pulsante di sinistra, la barretta.

L'icona di **m.objects** appare sulla **Barra delle Applicazioni** in basso, accanto a **Start** e alle altre icone di Windows.



Apriamo la foto che vogliamo inserire nella nostra proiezione in Photoshop e scegliamo *Selezione/Tutto*. La nostra foto sarà circondata dal classico tratteggio di selezione. Attiviamo ora il pulsante *Sposta* (freccia gialla - Figura 6) e trasciniamo la foto, mantenendo premuto il *tasto sinistro del mouse*, sulla **Barra delle applicazioni**, esattamente sulla icona rimpicciolita di **m.objects** (freccia rossa).

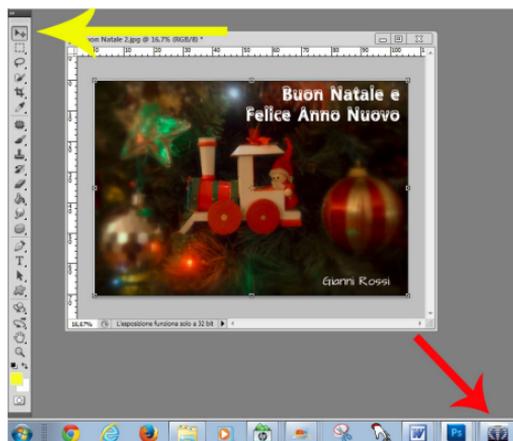


Fig. 6

Occorre naturalmente un minimo di destrezza. Automaticamente Photoshop si chiude e si apre il nostro programma. Senza mollare il *tasto sinistro* del mouse, andiamo a collocare il nostro titolo su una traccia video vuota e lasciamo il *tasto del mouse*.

M.objects non si è limitato a importare una nuova *miniatura* ma ha creato una nuova foto, in formato *PNG*, collocandola in una cartelletta realizzata apposta e denominata **Dropped**, situata nella cartella *Immagine* del lavoro che stiamo realizzando. Non ci credete? Nella cartella *Immagine* troverete la cartella *Dropped* che conterrà la nuova foto. La foto viene denominata con la data e l'ora di realizzazione (nel mio caso *Photoshop_13-12-29_18-42-29*).

Il sistema, ripeto, è comodo per i titoli o per scontorni di immagine. Per le foto (in formato JPEG o TIFF) funziona solo per dimensioni relativamente piccole, non al di sopra di 3000 x 2000 px a 72 dpi.

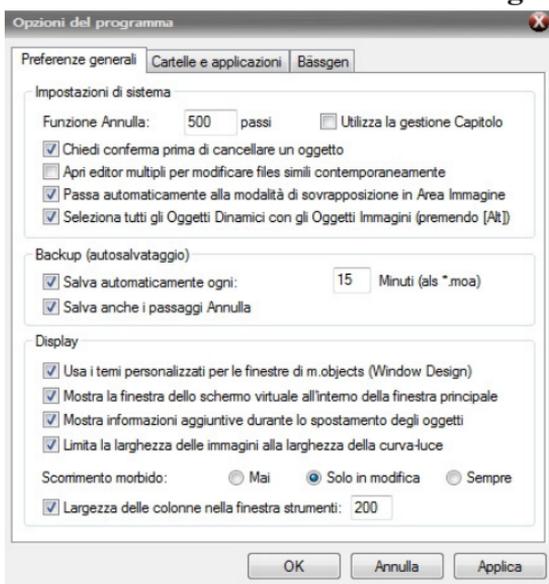
D) APRIRE LE IMMAGINI GIA' DISPOSTE SULLA PISTA IN UN EDITOR DI FOTORITOCO

Anche questa è una funzione complementare che velocizza notevolmente il lavoro. Supponiamo di voler effettuare una modifica radicale della foto situata sulla pista servendoci di un editor esterno, es. Photoshop (ma anche un diverso programma di fotoritocco). Questa modifica può essere effettuata direttamente da **m.objects** utilizzando alcuni accorgimenti.

Fig. 7

Seguiamo il percorso *Opzioni/Opzioni programma*. Si apre la finestra **Opzioni del programma** che presenta tre palette. La terza è superflua, riguarda i proiettori tradizionali, la prima, **Preferenze generali**, è notevolmente intuitiva.

Nel dubbio va impostata come nella Figura 7.

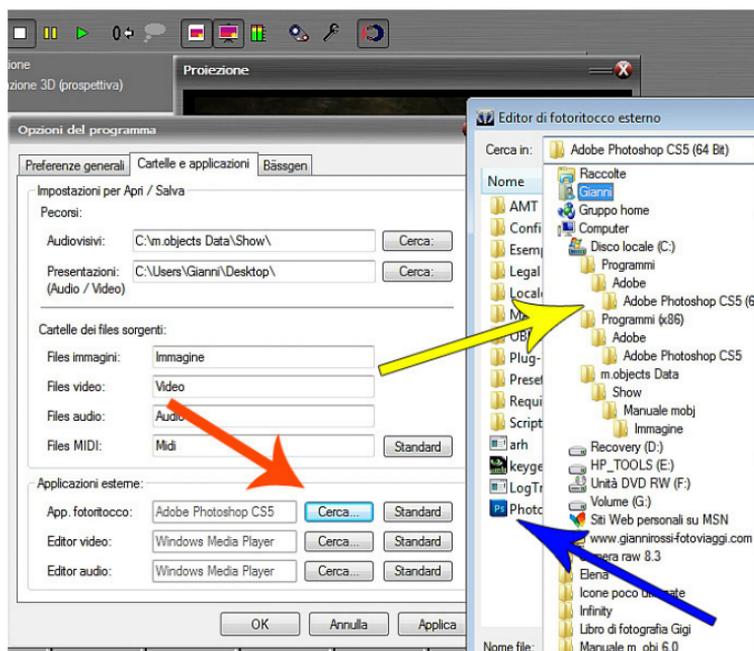


Molto importante la seconda, denominata **Cartelle e applicazioni**, che richiede un po' di attenzione (Figura 8).

Lo scopo di questo procedimento è ottenere che nella finestrella in basso, denominata **App. fotoritocco**, appaia la denominazione del programma di fotoritocco che intendiamo usare in combinazione con **m.objects**.

Clicchiamo il pulsante **Cerca**, indicato dalla *freccia rossa* e nella finestra che si apre, denominata **Editor di fotoritocco esterno** (parte destra della *Figura 8*), effettuiamo una ricerca aprendo la finestrella **Cerca in**, situata in alto.

Fig. 8



Dobbiamo identificare il **Disco locale (C:)/Programmi /Adobe/Adobe Photoshop CS5** (*freccia gialla*). Aprendo la cartellina di questo programma, troviamo la sua icona (*freccia blu*) che dobbiamo cliccare e infine diamo **Applica** e **OK**.

Attenzione! Chi non dispone o non vuole utilizzare Photoshop come editor esterno dovrà cercare il suo programma preferito ancora una volta in **Disco locale (C:)/Programmi**.

Effettuato questo settaggio, cliccando con il tasto destro del mouse sulla barra orizzontale della *miniatura*, apriremo una finestra la cui seconda voce è: **Modifica i files esternamente**. Selezionandola, la nostra foto si apre in *Photoshop*, pronta per il ritocco fotografico.

Effettuato e salvato il fotoritocco, questo si applicherà immediatamente alla immagine originale. Le modifiche di

Photoshop diventeranno evidenti all'apertura dello *Schermo virtuale* e, ricordiamoci, saranno definitive, cioè non reversibili.

Per concludere, aggiungo due parole sulla parte superiore della finestra *Opzioni del programma/Cartelle e applicazioni*. In *Impostazioni per Apri/Salva* possiamo decidere: a) dove verrà collocato il nostro progetto mediante la finestrella *Audiovisivi*, b) dove verrà collocato il file **.exe* definitivo mediante la finestrella *Presentazioni*.

Nel mio caso (*Figura 8*) il *progetto* verrà sempre collocato in *C:\m.objects Data\Show* mentre l'*eseguibile* (cioè il prodotto finito) andrà sul *Desktop*. Mediante il pulsante *Cerca*, potrete definire collocazioni diverse a vostro piacere.

INSERIRE UN TITOLO O UN TESTO

Le nuove versioni di **m.objects** sono state arricchite di una "titolatrice" che permette di creare un titolo o un testo senza ricorrere ad un editor esterno. La versione *Basic* consente la creazione di un testo semplice mentre le successive versioni permettono una elaborazione estetica del testo con effetti interessanti.

A) CREARE UN TITOLO O UN TESTO

Innanzitutto dovremo creare una *miniatura di testo* cliccando il *pulsante rosso delle piste video* (ormai dovremmo conoscerlo, è comunque situato in basso a destra, alla base delle piste video). Nella finestra che compare (*Figura 1*) scegliamo **Inserisci oggetto Testo**. NB: Stesso risultato si potrà ottenere cliccando con il tasto destro del mouse in un punto vuoto della pista video.

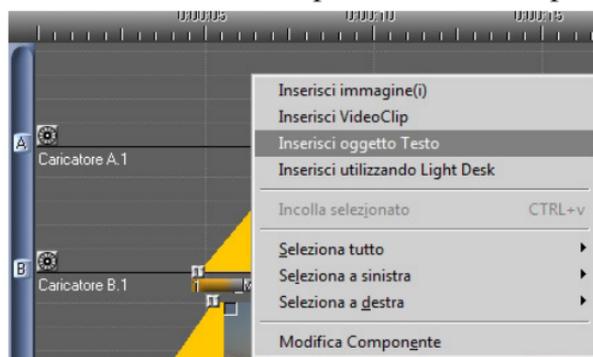


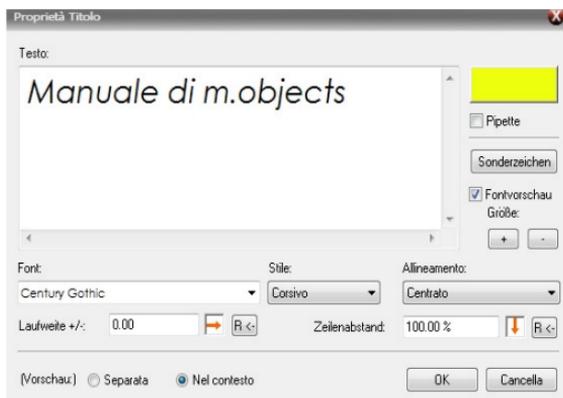
Fig. 1

La finestra che si apre (*Figura 2*), denominata **Proprietà Titolo**, è abbastanza intuitiva: nella casella **Testo** potremo scrivere il titolo o il testo,

variando l'**Allineamento** (Sinistra, Destra, Centrato), il **Font** (il carattere di stampa), lo **Stile** (Normale, Grassetto, Obliquo ecc.).

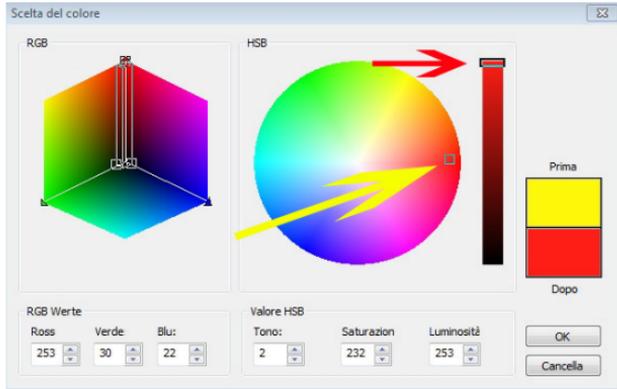
Fig. 2

Il riquadro di destra, nel mio caso colorato in giallo, permette di definire il colore del testo. Cambiamenti di colore saranno possibili con un doppio click sul riquadro colorato:



si aprirà la finestra **Scelta del colore** che offre una enorme gamma cromatica per tutti i gusti. Preferisco agire innanzitutto spostando con il mouse il piccolo quadratino indicato dalla *freccia gialla* (Figura 3) su un colore più gradito.

Fig. 3



Trascinando in basso il cursore indicato dalla *freccia rossa*, ottengo una variazione

ulteriore di intensità. Il tutto è verificabile nella finestrella *Prima/Dopo*.

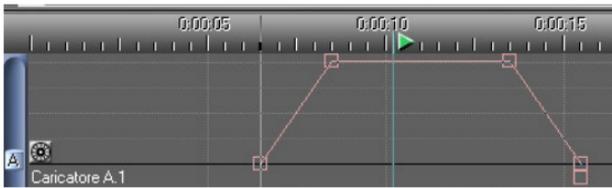
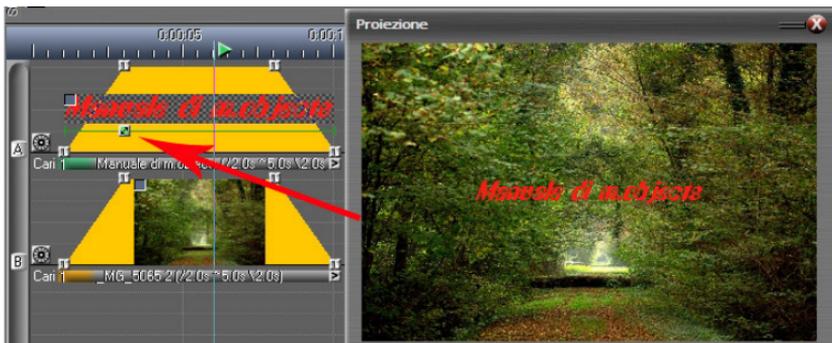


Fig. 5

Ora diamo un OK ad entrambe le finestre e ritorniamo sulle

piste. Il profilo di una miniatura è rimasto attaccato al nostro mouse (Figura 5). Lo posizioniamo sulla *pista A*, e con un click creiamo la *Miniatura Testo*. Anche questa miniatura è dotata di maniglie la cui inclinazione permetterà di variare la dissolvenza con le foto successive. Se si preferisce che il titolo appaia all'inizio della proiezione e che risulti isolato, non metteremo altre foto nelle piste sottostanti.

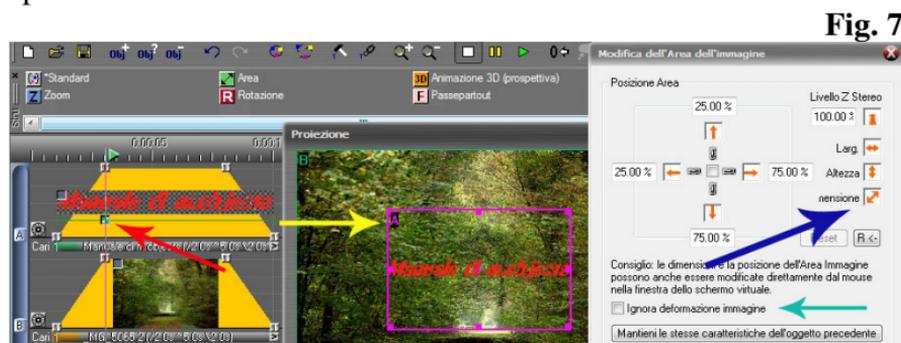
Fig. 6



Sicuramente è più scenografico che il titolo appaia *sovrapposto* ad una immagine. In tal caso il titolo dovrà essere posizionato su una *pista superiore* rispetto alla foto scelta, come nella Figura 6.

Posizionando il *Locator* sulle immagini e aprendo lo *Schermo virtuale* potremo verificare il risultato ottenuto. Possiamo notare che, all'interno della miniatura, il *titolo* è circondato da un'*area quadrettata*. Questa quadrettatura, che ritroveremo più avanti nel paragrafo dei *Canali Alpha*, è sinonimo di *Trasparenza*. E' proprio in virtù di questa trasparenza che al di sotto del titolo appare ben evidente la foto del bosco.

La *freccia rossa* indica una *icona quadrata verde*. Un *doppio click* su questa icona (denominata *Area*), ci aprirà la finestra *Modifica dell'Area dell'immagine* (Figura 7), attraverso la quale potremo spostare il titolo e/o variane le dimensioni.



Analizziamo queste funzioni illustrate dalla Figura 7: la *freccia rossa* indica l'icona *Area* che è stata attivata con un *doppio click*. La sua attivazione ha determinato, nello *Schermo virtuale*, la comparsa di un riquadro viola con maniglie (*freccia gialla*) denominato con la lettera **A** (ad indicare che il titolo è situato sulla *pista A*). Nella finestra *Modifica dell'Area dell'immagine* (a destra nella Figura 7), strisciando con il mouse la casella *Dimensione*, indicata dalla *freccia blu*, potremo aumentare o diminuire le dimensioni del titolo.

Interessante anche l'effetto che si ottiene inserendo una *V* nella casella *Ignora deformazione immagine* (*freccia verde*): il titolo risulterà deformato. Le maniglie di cui è dotato il riquadro viola

(freccia gialla) ci aiuteranno ad ottenere la forma e le dimensioni adatte.

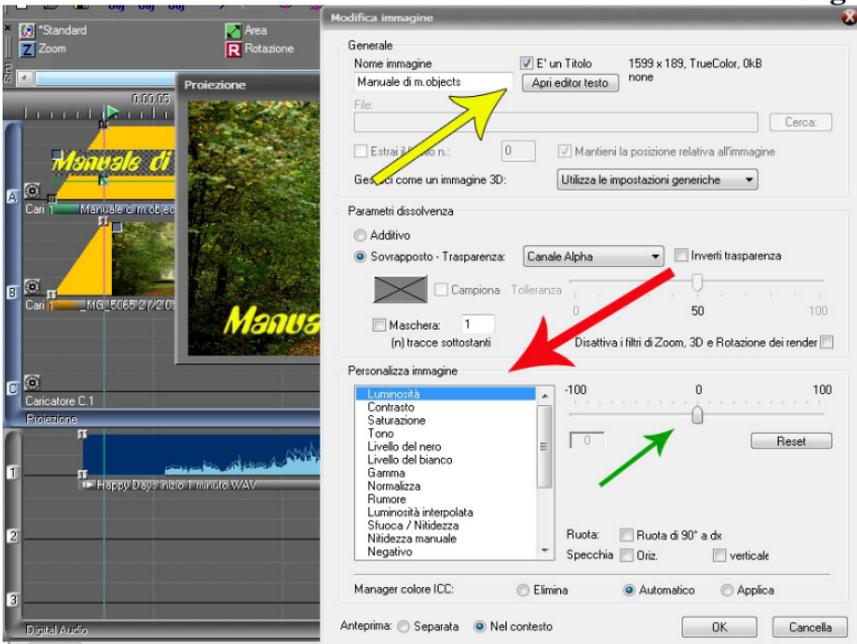
Il titolo al centro può non essere gradevole e quindi può essere necessario spostarlo lateralmente. Se, con il mouse, passiamo nello *Schermo virtuale* all'interno del riquadro viola, ci accorderemo che il puntatore si trasforma in una specie di croce a 4 punte. Il mouse ora è diventato lo strumento “*sposta*” che ci consente di decentrare il titolo nella posizione più idonea.

In questo capitolo ci siamo limitati a creare un titolo "statico" ma teniamo presente che, in un successivo capitolo dedicato agli *Effetti Dinamici*, impareremo a realizzare piacevoli zoomate o panoramiche o altri particolari effetti.

B) VARIARE LE CARATTERISTICHE DI UN TITOLO GIA' CREATO

Supponiamo che il titolo creato non ci soddisfi. Vorremmo cambiare il colore o il contenuto o il carattere.

Fig. 8



Per far questo non è necessario creare un nuovo titolo in sostituzione, ma è sufficiente un *doppio click sulla base della miniatura del titolo* per aprire una finestra denominata **Modifica immagine** (*Figura 8*). La *freccia gialla* indica la casella (denominata **E' un titolo**) ove mettere una *V* e il pulsante **Apri editor testo**. Si apre la finestra della *Figura 2* (*Proprietà Titolo*) sulla quale potremo facilmente intervenire con le modifiche.

La *freccia rossa* evidenzia la finestra **Personalizza immagine** che consente ulteriori cambiamenti. Occorre cliccare la funzione che interessa (in questo caso *Luminosità*) e agire sul cursore indicato dalla *freccia verde*, spostandolo a destra o a sinistra (*Reset* per tornare all'origine). La finestra *Personalizza immagine* è molto efficace sulle foto, molto meno sui titoli. Potete fare qualche prova ma mi sembra che l'unica funzione interessante sia *Tono*, utile per cambiare i colori.



Fig. 9

Volendo rendere il titolo trasparente rispetto alla foto sottostante sarà sufficiente selezionare le maniglie superiori della miniatura e abbassarle contemporaneamente, verificando l'effetto sullo *Schermo virtuale*. La *Figura 9* mostra le maniglie superiori abbassate e l'effetto così ottenuto.

La finestra **Proprietà Titolo** (*Figura 2*) è dotata di altre funzioni interessanti. Inserendo un *V* nella casella **Pipette**, il nostro mouse, portato sullo *Schermo virtuale*, si trasforma in un contagocce che offre la possibilità di scegliere specifici colori direttamente dalla immagine di anteprima. Il pulsante attualmente denominato **Sonderzeichen** (situato a destra sotto *Pipette*) mette a disposizione una enorme quantità di *simboli e caratteri speciali* che si possono inserire nel titolo. Infatti la finestra **Mappa caratteri** consente di

selezionare il carattere (pulsante *Seleziona*), di copiarlo (pulsante *Copia*) e, chiusa la finestra, di inserirlo nel titolo con un Incolla (tasto destro del mouse oppure Ctrl V). Se applichiamo un V nella casella *Fontvorschau* (a destra) attiviamo la possibilità di ingrandire o rimpicciolire il testo nella finestra *Testo*. Gli effetti di *Zeilenabstand* (freccia arancione rivolta in basso) e di *Laufweite* (freccia arancione rivolta a destra) permettono rispettivamente di aumentare o diminuire l'*interlinea* e di allontanare o avvicinare i caratteri. Il risultato appare in anteprima nello *Schermo virtuale*.

C) EFFETTI CREATIVI PER TITOLI O PER TESTI

La licenza *Basic* non dispone di alcune funzioni che permettono di arricchire di particolari effetti i titoli o i testi. La soluzione può essere l'acquisto di una licenza superiore o l'impiego di un programma di fotoritocco, importando il titolo creato nella cartella *Immagini* dell'audiovisivo in costruzione.

a) Creare e ritoccare un titolo con un editor esterno

Per gli utenti di *m.objects Basic* ecco alcune stringate istruzioni per realizzare un titolo con Photoshop (valide anche per la versione Elements).

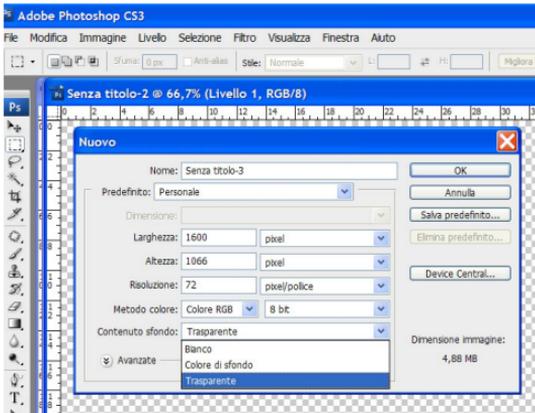


Fig. 10

Apriamo *Photoshop* e scegliamo *File/Nuovo* per creare una nuova foto, vuota e trasparente, cioè con il fondo quadrettato. Inseriamo le dimensioni (*Larghezza*, *Altezza* e *Risoluzione*) uguali a quelle delle altre foto della proiezione. Nel mio caso 1920 px x 1280 px alla Risoluzione di 72 pixel/pollice e, nella casella *Contenuto sfondo* scegliamo *Trasparente* (*Figura 10*).

Dato l'OK, comparirà sulla consolle di Photoshop una foto virtuale, con il fondo totalmente quadrettato, cioè trasparente. Abbiamo

costruito una *trasparenza*, tecnicamente definita *Canale Alfa*, uno sfondo virtuale sul quale potremo appoggiare un titolo, una foto o una parte di foto opportunamente scontornata. Aperta la foto vuota, attiviamo lo strumento **Testo** e scriviamo il titolo, con tanto di colore, ombreggiatura e tipo di carattere di nostro gradimento.



Fig. 11
Sulla console di Photoshop ora avremo uno *Sfondo* (trasparente, quindi quadrettato)

e un *Livello Testo*. La Figura 11, nella parte sinistra, illustra l'effetto che si può ottenere attivando la funzione *Livelli* e la finestra *Stile Livello*. Il titolo risulta in rilievo, con bordi arrotondati e dotato di una gradevole ombra. Mi rendo conto che occorre conoscere queste funzioni per ottenere gli effetti descritti. Se non siete in grado, vi potrà essere di aiuto un amico, un manuale o un corso base di Photoshop.

Attiviamo ora lo strumento **Sposta** di *Photoshop* e trasciniamo con il mouse la scritta che abbiamo appena creato su una pista vuota di **m.objects**. Può essere utile riguardare le istruzioni presenti nel precedente capitolo, al paragrafo **Importare le immagini direttamente da Photoshop**. Sulla pista appare la miniatura della scritta colorata con lo sfondo quadrettato (*Figura 12*) quindi in formato *Canale Alfa*.



Fig. 12

Risulta indubbiamente molto grande ma possiamo ridurre le sue dimensioni mediante la funzione **Area** (la esamineremo nel dettaglio nel capitolo **Effetti Dinamici**).

Sarà sufficiente trascinare l'icona di **Area** (*freccia gialla*) sul nuovo titolo (*freccia rossa*) e, con un doppio click, attivare, nello *Schermo virtuale*, il riquadro magenta con le sue maniglie. Agendo su queste, potremo rimpicciolire il titolo, collocandolo nella giusta posizione rispetto alla immagine a cui verrà sovrapposto. Naturalmente potremo anche creare spostamenti o zoomate.

Il *titolo* è stato importato sulla pista ma contemporaneamente è stato archiviato nella cartella **Dropped** situata all'interno della cartella **Immagini**, in formato PNG. Eventuali altri titoli creati successivamente con questo metodo finiranno in questa cartella.

b) Personalizzare un titolo mediante effetti creativi

Solo le versioni **Live**, **Creative** e **Ultimate** dispongono del **Creative Effect Pack**, un insieme di funzioni la cui combinazione permette di rendere il titolo molto originale. Sarà possibile creare ombre, rilievi, trasparenze. Cercherò di descrivere il metodo utilizzabile per gli effetti più elementari, lasciando alla fantasia e alla sperimentazione altre soluzioni più sofisticate.

Ricordo che per accedere alle funzioni occorre attivare gli *strumenti* relativi alle piste video, cliccando in una zona grigia delle piste. A tale proposito è utile fare riferimento alla nota definita MOLTO IMPORTANTE nel 2° capitolo (*Installazione, avvio, configurazione*).



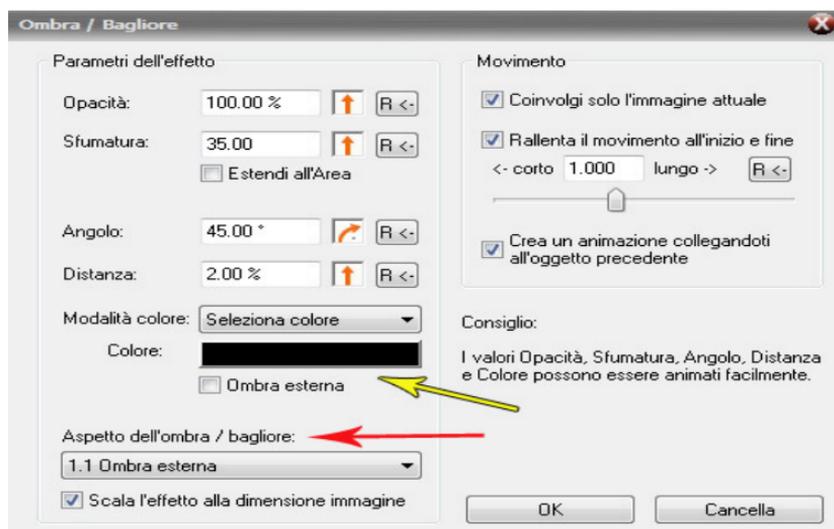
Fig. 13

Cliccando sulla *pista video* attiveremo gli strumenti indicati nella Figura 13. Centrato e ridimensionato il titolo con lo strumento *Area*, a noi interessano gli *strumenti Ombra/Bagliore* (icona *S*) e *Passepartout* (icona *F*), evidenti nella *Finestra degli strumenti*. Per capire bene queste funzioni occorre procedere con ordine.

TITOLO SEMPLICE

Per *Titolo Semplice* intendo un titolo non sovrapposto a nessuna foto, come nella Figura 13. Essendo un *canale alpha*, nello *Schermo virtuale* apparirà con uno sfondo nero Figura 13. Conviene attivare lo strumento *Ombra/Bagliore* rappresentato da un pulsante indicato con la lettera *S* nella *Finestra degli Strumenti*. Lo trasciniamo sulla miniatura poi lo attiviamo con un *doppio click* con il tasto sinistro, aprendo così la finestra denominata appunto *Ombra/Bagliore* (Figura 14).

Fig. 14



Nella parte sinistra della finestra, la voce *Modalità colore* (freccia gialla) indica il colore che noi desideriamo dare all'ombra. Lasciamo per ora il colore *nero*. Prestiamo ora attenzione alla funzione situata nella parte sinistra in basso, denominata *Aspetto dell'ombra/ bagliore* (freccia rossa) e clicchiamo sul pulsante *1.1 Ombra esterna*. Si aprirà una tendina con molte sotto-funzioni in grado di creare numerosissime combinazioni sul nostro titolo (Figura 15).

Fig. 15

Avendo deciso di lasciare in *Modalità colore* (corrisponde al colore dell'ombra) il colore nero, alcune di queste funzioni, tipo *1.1 Ombra esterna*, non daranno cambiamenti, visto che lo sfondo è nero.

La *Figura 16* dimostra le combinazioni secondo me più interessanti. Il *primo* titolo è la condizione base. Il *secondo* si ottiene selezionando *1.2 Ombra interna*. Se alla opzione *1.2 Ombra interna* tolgo il segno **V** alla casella *Scala l'effetto alla dimensione immagine* (*Figura 14* in basso)



ottengo il *terzo* effetto nel quale il titolo assume un aspetto bombato e ombreggiato.

Fig. 16

Il *quarto* titolo si ottiene scegliendo *1.5 Ombra + bagliore*, associando anche due modifiche nella parte superiore della *Figura 14*. Occorre infatti portare *Opacità* a 50% e *Distanza* a - 4% (sono valori indicativi, fare qualche prova). Anche il *quinto* titolo richiede una modifica. Si ottiene optando per *1.5 Ombra + bagliore*, portando poi il valore *Distanza* a 0.20% e mettendo un segno **V** nella casella *Ombra esterna* (situata sotto il pulsante *Colore*).



Ho volutamente lasciato come *Modalità colore* il colore *nero*, ma nulla vieta di cambiare il colore (doppio click sul *Colore* - freccia

gialla, Figura 14) scegliendo ad esempio il *bianco*. Si apre un mondo di combinazioni che lascio alla vostra fantasia.

In conclusione, con una scelta di sfondo nero conviene, per prima cosa, agire sulla finestra *Aspetto dell'ombra/bagliore*. In un secondo momento si proverà a *modificare le caselle Ombra esterna e Scala l'effetto alla dimensione immagine*. Infine si ricorrerà a modifiche in senso positivo o negativo dei *Parametri dell'effetto (Opacità, Sfumatura, Angolo, Distanza)*.

TITOLO CON SFONDO MONOCROMO

Per creare questa composizione occorre posizionare una miniatura del colore desiderato nella pista sottostante il titolo. Questa miniatura va creata a parte con Photoshop (*File/Nuovo - dare le dimensioni - OK - Strumento secchiello con il colore desiderato*) e importata nella cartella *Immagini* del nostro progetto. Va poi posizionata sulla pista come nella Figura 17.

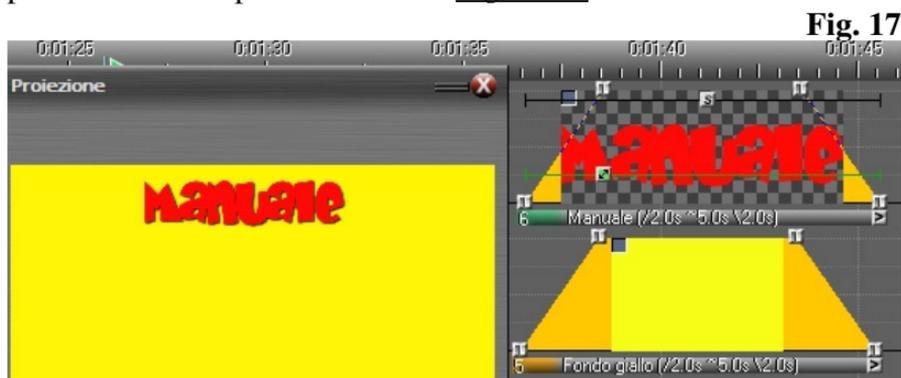


Fig. 17

E' ovvio che sulla miniatura del titolo verrà trascinata l'icona *Ombra/bagliore* che permetterà di ottenere un numero molto grande di combinazioni, visto che lo sfondo ora è colorato. Lascio *nero* il colore dell'ombra (*freccia gialla, Figura 14*) per creare un contrasto cromatico, ma potrei scegliere un qualsiasi altro colore.

Ancora una volta ho cercato di sintetizzare alcune soluzioni (Figura 18) che naturalmente rimangono aperte alla fantasia di ogni autore.

Dopo il primo titolo di base, già togliendo il segno V dalla casella *Scala l'effetto alla dimensione immagine* otterrò un potenziamento dell'ombra (secondo titolo) che varierà con soluzioni molto gradevoli, se agiremo sui *Parametri dell'effetto* (*Opacità, Sfumatura, Angolo, Distanza*).

Fig. 18

Il terzo titolo si ottiene con il parametro **4.1 Ombra esterna** (*Obj trasp.*), anche qui togliendo lo spunto da *Scala l'effetto alla dimensione immagine*. Le funzioni **da 4.1 a 4.5** prevedono una trasparenza del titolo. Consentono effetti molto interessanti se abbinare ad idonee variazioni dei *Parametri dell'effetto*. Risulteranno decisamente utili nei titoli sovrapposti ad una immagine, come vedremo in seguito.



Volendo ottenere un titolo con ombra, in rilievo e bombato, si potrà ricorrere alla quarta soluzione, optando per ***f x 2 Ombra + Bagliore inv.*** (togliere lo spunto da *Scala l'effetto alla dimensione immagine*), ritoccando alcuni parametri: *Distanza 1%; Opacità 150%; Sfumatura 15%*.

Un rilievo meno evidente appare nel quinto titolo che proviene dalla scelta ***1.3 Bagliore interno*** (togliere lo spunto; *Distanza - 1%*).

TITOLO SOVRAPPOSTO AD UNA FOTO SENZA CORNICE

Oramai il meccanismo risulta chiaro. In questo caso si tratta di mettere il titolo sulla pista superiore ed una foto in quella sottostante. Naturalmente la foto dovrà avere colori idonei al colore del titolo che così potrà essere più evidente. Se opteremo per un titolo opaco, si dovranno seguire le indicazioni dei paragrafi precedenti.

Creando un titolo *trasparente* si potranno avere invece ulteriori effetti molto creativi (Figura 19).

Fig. 19



Ancora una volta parto da un titolo in rosso, in formato Canale Alpha e a questo applico le modifiche. Il pannello *Ombra/Bagliore* della Figura 19 è riferito al secondo titolo per il quale ho optato per *4.1 Ombra esterna (Obj trasparenze)* + tolto il segno \checkmark a *Scala l'effetto...* e messo a *Ombra esterna + Distanza 0,40%*.

Terzo titolo: identico al precedente con *Distanza 2%*. Quarto titolo: *4.5 Ombra + Bagliore (Obj trasparenze)* + tolto il segno \checkmark a *Scala l'effetto...* + *Angolo 6°*. Quinto titolo: *fx 1 Ombra interna trasparente* + tolto il segno \checkmark a *Scala l'effetto...* + *Opacità 88%* + *Distanza 0,66%*.

TITOLO SOVRAPPONTO AD UNA FOTO CON CORNICE

Ulteriori effetti si possono ottenere mediante la combinazione di due strumenti: *Ombra/ Bagliore* (quello utilizzato finora) e *Passepartout*, indicato con una lettera *F* nella *Finestra degli Strumenti* (Figura 13). Sulla miniatura ci dovranno essere pertanto entrambe le icone.

L'obiettivo in questo caso è di avere un titolo trasparente su fondo nero. Attraverso la trasparenza si dovrà intravedere la foto sottostante. Con una zoomata il titolo si ingrandisce progressivamente fino a scomparire, lasciando del tutto visibile la foto.

Trasciniamo pertanto l'icona *Passepartout* sulla nostra abituale *miniatura*. In questo caso non ha importanza che il titolo sia rosso, visto che prevedo di ottenere una trasparenza.

Come vediamo nella *Figura 20*, sulla prima traccia ho disposto il titolo e sulla seconda traccia una fiore rosa. Nello *Schermo virtuale* la scritta appare rossa e la cornice (*Passepartout*) bianca.

Con un doppio click sulla icona, apriamo la finestra *Passepartout* sulla quale dovremo effettuare alcune modifiche.

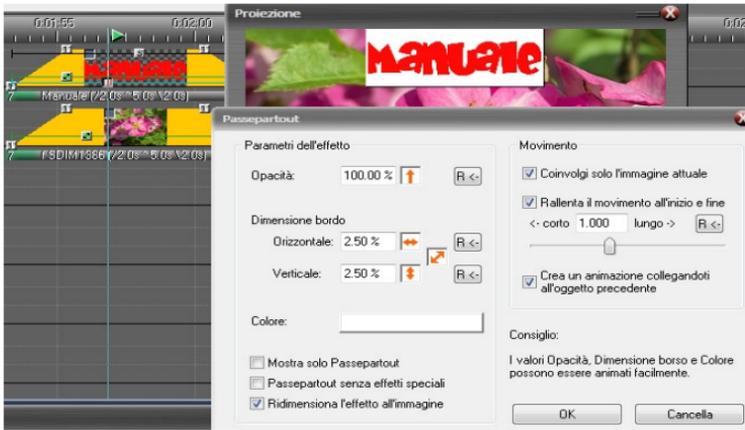


Fig. 20

La *Figura 20* illustra la finestra nella sua disposizione standard mentre le modifiche sono indicate dalle frecce nella *Figura 21*.

Fig. 21

Si dovrà scegliere il colore **nero** (freccia blu) mediante un doppio click sul pulsante colorato. Si dovrà poi ingrandire a dismisura la cornice, in modo da coprire completamente lo *Schermo virtuale*.



Per fare questo occorre agire sulle caselle *Dimensione bordo*, indicate dalla *freccia gialla*, inserendo valori molto alti (ho inserito

300% e 200%). Ora si dovrà mettere il segno \checkmark nella casella *Mostra solo Passepartout (freccia rossa)*. Il risultato che si ottiene appare nella *Figura 22*.



Fig. 22

Come ho fatto nei precedenti paragrafi, cercherò di mettere in evidenza alcune varianti di questo titolo trasparente. Per ottenerle dobbiamo riaprire la finestra *Ombra/Bagliore* con un doppio click.



Fig. 22a: *Aspetto 1.1 (Ombra esterna) + \checkmark nella casella Ombra esterna*



Fig. 22b: *Aspetto 1.1 (Ombra esterna) + Colore Bianco. Varianti: togliere \checkmark da Scala l'effetto... e azzerare Sfumatura.*



Fig. 22c: *Aspetto 3.4 (Ombra davanti all'oggetto bianco) + togliere \checkmark da Scala l'effetto...*



Fig. 22d: *Aspetto 3.5 (Ombra/ Bagliore (obj bianco) + metto il segno \checkmark nella casella Ombra esterna*



Fig. 22e: *Aspetto 4.3 (Bagliore interno obj trasparente) + segno \checkmark nella casella Ombra esterna + togliere \checkmark da Scala l'effetto...*

Come ho precisato all'inizio di questo paragrafo, le trasparenze con cornice nera sovrapposte ad una foto sono particolarmente efficaci se associate ad una zoomata. Il procedimento della zoomata è descritto più avanti, nel capitolo dedicato agli *Effetti Dinamici*.

Per gli utenti più navigati, consiglio di utilizzare la seconda icona *Zoom* sulla miniatura del titolo, in modo tale che quest'ultimo si ingrandisca tanto da far apparire la foto sottostante.

INSERIMENTO DELLA MUSICA

A) IMPORTARE LA MUSICA SULLE PISTE (tracce) AUDIO

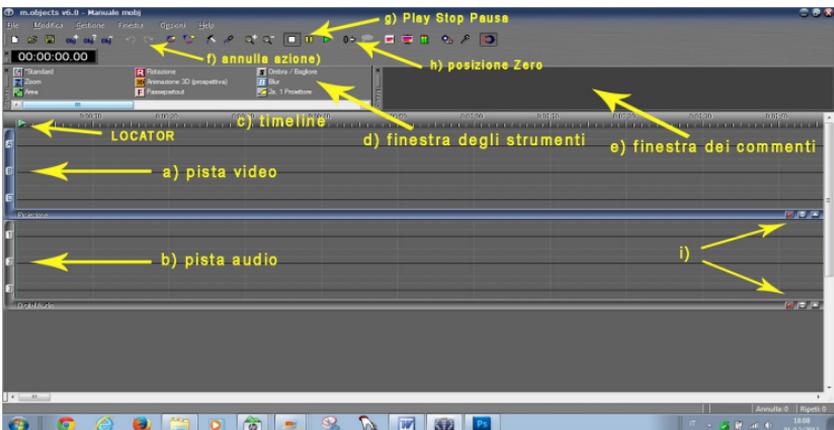
Il programma offre due soluzioni per l'inserimento di files audio: una tradizionale, che consiste nell'importare un brano musicale già disponibile nella nostra cartella di archivio, l'altra decisamente più sofisticata, che consiste nel trasferire sulla pista un brano direttamente dal CD. In questo caso potremo provare il brano in abbinamento alle immagini e, se il risultato è di nostro gradimento, potremo trasferirlo direttamente nella nostra cartella musicale in formato wav o in mp3. Tratteremo naturalmente entrambi gli argomenti.

a) Importare un brano musicale dalla cartella audio

Uno dei primi paragrafi di questo manuale, intitolato “*Inserire i Files nelle cartelle del progetto*”, ci insegnava ad immagazzinare al posto giusto i nostri brani musicali. **M.objects** propone di sistemarli nella cartella *Audio*. Analogamente a quanto abbiamo fatto per le foto, con *copia/incolla* portiamo i files musicali dalla cartella d'archivio alla cartella *C: / m.object Data / Show / Manuale mobj / Audio*.

Come ho già detto, qualsiasi cartella andrebbe bene, ma è consigliabile attenersi alle regole e, con questa impostazione, il programma cercherà la musica nella cartella giusta.

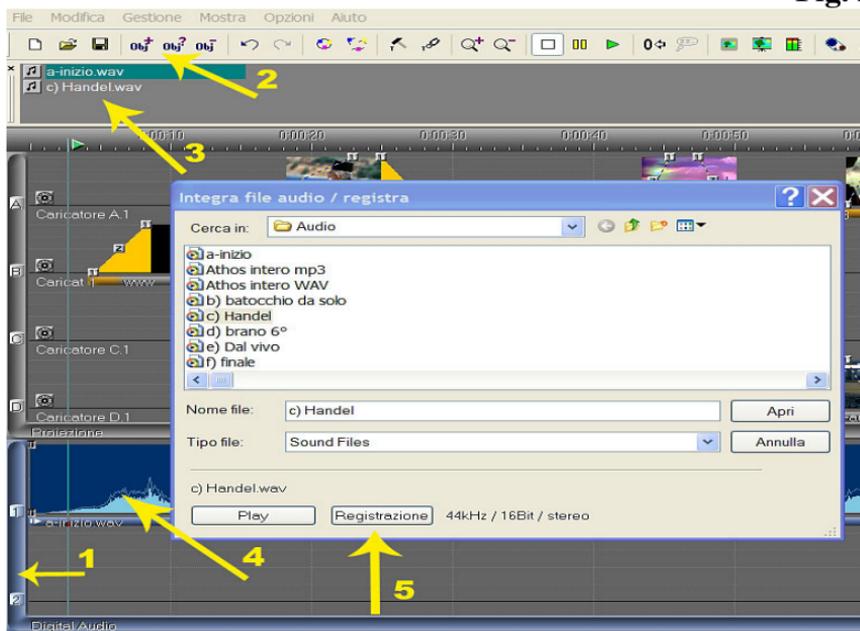
Fig. 1



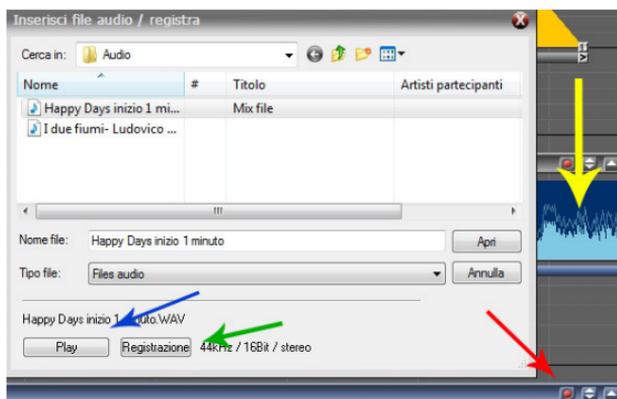
Clicchiamo la barra d'inizio della pista audio (*Figura 1 b*) e vedremo che nella **Finestra Strumenti** spariranno tutte le icone.

Clicchiamo ora il pulsante **Obj⁺** (*Figura 2 – n° 2*). Si aprirà una finestra denominata **Inserisci file audio/registra** contenente tutti i brani musicali che abbiamo immagazzinato. Con il comando **Apri**, li trasferiamo nella **Finestra degli Strumenti**. Nella figura ne ho trasferiti due (*Figura 2 – n° 3*).

Fig. 2



Da qui possiamo trascinarli con il mouse nella **pista audio** (*Figura 2 – n° 4*). Finalmente il nostro audiovisivo sta prendendo forma.



Volete velocizzare le vostre procedure? Cliccate il **pulsante rosso** in basso a destra alla base della pista audio.

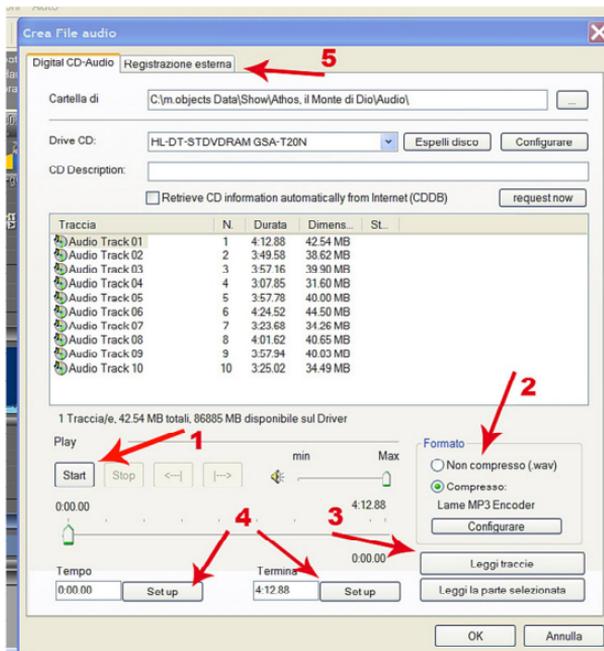
Fig. 3

E' indicato dalla *freccia rossa* nella *Figura 3*. Nella finestrella che si apre cliccate *Scegli un file audio*. Questo determina l'apertura della finestra *Inserisci file audio/registra* (*Figura 3*) nella quale scegliete la traccia musicale. Da questa finestra il brano selezionato potrà anche essere ascoltato utilizzando il pulsante *Play* (*Freccia blu*).

Premendo il pulsante *Apri* l'istogramma musicale rimarrà attaccato alla freccia del vostro mouse e potrà così essere posizionato *direttamente* sulla pista (*freccia gialla*). Automaticamente comparirà anche nella *Finestra degli Strumenti* (*Figura 2 - n° 3*). Apriamo lo *Schermo virtuale* (con l'icona *Schermo*) e facciamo partire il *Locator* con il pulsante *Riproduzione* (o con la *barra spaziatrice*): vedremo scorrere le immagini con la colonna sonora di sottofondo.

b) Importare un brano musicale direttamente da un CD

M.objects consente di estrarre brani musicali da un CD per poterli utilizzare per il nostro audiovisivo. Inseriamo il CD nel nostro PC e clicchiamo il noto *pulsante rosso* indicato dalla *freccia rossa* nella *Figura 3*.



Ora l'opzione da scegliere è *Registra un file audio*.

Fig. 4

La finestra che compare, denominata *Crea File audio*, contiene tutti i brani musicali presenti nel nostro CD.

Evidenziato il primo brano

(*Audio Track 01*), potremo ascoltarlo, con il pulsante *Start* (*Figura 4 – n° 1*). Potremo anche decidere se lo vogliamo estrarre dal CD in *Formato Non compresso (wav)* o *Compresso (Lame MP3 Encoder)* (*Figura 4 – n° 2*).

In quest'ultimo caso, con il pulsante *Configurare* potremo scegliere il livello di compressione. Sicuramente meglio mantenere il brano in formato wav. Eventuali compressioni in mp3 si faranno successivamente.

Il pulsante *Leggi tracce* (*Figura 3 – n° 3*) fa partire l'estrazione del brano che, in pochi secondi, viene immagazzinato nella cartella Audio. Di fianco alla traccia selezionata comparirà un **OK** che vi ricorda che il brano è stato estratto.

E' possibile *estrarre una parte del brano musicale*. Questa funzione risulta utile soprattutto per brani di musica classica, spesso molto lunghi. Dopo aver selezionato e ascoltato la *Traccia* che interessa, portiamo il cursore nel punto esatto in cui vogliamo che inizi l'estrazione e premiamo il pulsante *Set up, in basso a sinistra* (*Figura 3 – n° 4*). Lo spostiamo poi al termine della selezione e premiamo il pulsante *Set up, in basso a destra* (*Figura 3 – n° 4*).

Ci possono essere di aiuto i minuti e i secondi, indicati nelle finestrelle rispettivamente *Tempo* e *Termina*. Fatto questo, estraiamo mediante il pulsante *Leggi la parte selezionata*. Chiudiamo con OK.

In alternativa è possibile utilizzare il pulsante **Obj⁺** e da qui il pulsante *Registrazione*, un altro modo per raggiungere la finestra *Crea File audio*.

c) Sperimentare un brano musicale direttamente dal CD

Questa funzione di **m.objects** è molto interessante e decisamente utile perché permette di verificare se il brano musicale da noi scelto è adatto alla sequenza di immagini che stiamo realizzando. In pratica possiamo *sperimentare* il brano musicale direttamente dal CD, senza importarlo nel nostro PC. Se lo troveremo adatto, lo potremmo poi importare, seguendo le istruzioni del prossimo

paragrafo. Inseriamo un CD nel nostro lettore CD/DVD. Clicchiamo il pulsante *Scegli componenti* (Capitolo 1 - *Figura 4*). Non si sbaglia: è quello a forma di ingranaggio. Cliccandolo, ricomincia a lampeggiare, le piste spariscono e ricompaiono alcune icone nella *Finestra degli Strumenti* (Capitolo 1 - *Figura 5*) situata in alto.

Scegliamo l'icona denominata **CD audio** e trasciniamola nell'area grigia in basso. Il programma consente una sola pista, quindi lasciamo il numero **1** nella casella **Tracce** e nuovamente clicchiamo il pulsante *Scegli componenti*: sono ricomparse le nostre piste ma, in basso, ne troviamo una nuova, denominata, per l'appunto, **CD audio**. La attiviamo, cliccandoci sopra, in modo che la sua barra d'inizio diventi azzurra.

Utilizzando il pulsante **Obj⁺**, apriamo una finestra denominata **Nuovo strumento Audio-CD** e clicchiamo il pulsante **Riconosci CD inserito**. Nel riquadro vedremo comparire i brani musicali che compongono il CD. Vengono indicati con la *durata* e la dizione **Titolo Nr.1** ecc.

Li potremo selezionarne tutti con il mouse e, con **OK**, li trasferiremo sulla *Finestra Strumenti*. Da qui, *uno alla volta*, li possiamo portare nella *pista CD Audio* e, dopo aver aperto lo *Schermo virtuale*, li potremo ascoltare, vedendo scorrere le immagini della proiezione.

Per cancellare questa pista di sperimentazione musicale dovremo cliccare ancora una volta l'ingranaggio (*Scegli componente*). Le piste si riducono ad una barra. Evidenziata la pista *CD Audio*, la potremo eliminare con il tasto **cancel** della tastiera.

d) Registrare mediante microfono o da un giradischi

La finestra *Crea files audio* consente una ulteriore proprietà: notate in altro la Palette **Cattura audio esterno** (*Figura 5 - Freccia rossa*). Permette di aprire una finestra mediante la quale, con semplici comandi, potrete registrare un testo parlato con un microfono collegato al PC, o un brano sonoro proveniente da un

giradischi, mangianastri o altro, avendo collegato tale strumento al PC nell'ingresso *LINE IN*.

Molti PC dispongono attualmente di un microfono integrato. Questo lo potrete verificare aprendo la finestra *Sorgente* indicata dalla *Freccia blu*. In alternativa si potrà utilizzare un microfono esterno. La voce *Missaggio stereo* andrà utilizzata se volete registrare da un giradischi, un mangianastri o anche direttamente la musica

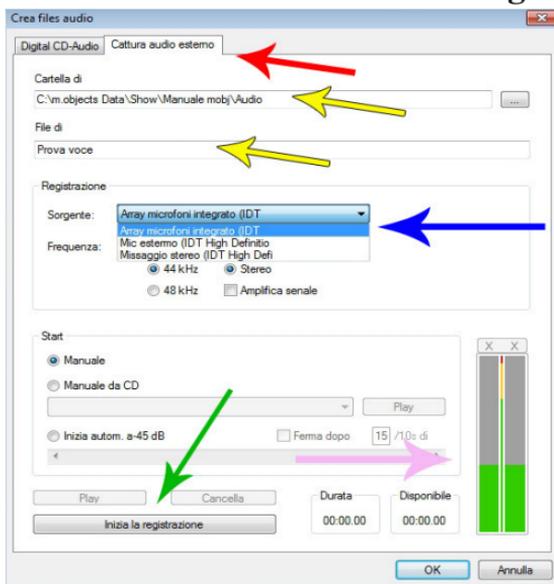


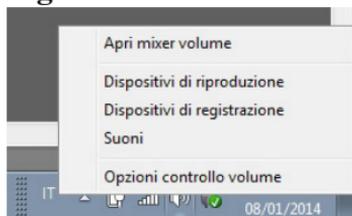
Fig 5

che sta suonando il vostro PC. Ricordate di indicare sempre la cartella di destinazione del file e di denominarlo (*Freccie gialle*).

Il pulsante indicato dalla *Freccia verde* permette di iniziare la *registrazione* i cui livelli sono le colonne indicate dalla *Freccia rosa*. Terminate la registrazione dando un OK e l'istogramma della vostra registrazione rimarrà attaccata alla freccia del mouse per essere disposto direttamente sulla pista nel punto desiderato.

La *regolazione dei volumi di registrazione* richiede una certa attenzione. Con Windows 7 dovrete cliccare con il tasto destro del mouse sulla *icona del volume* situata nella *Barra degli Strumenti* del vostro monitor, situata accanto all'orologio (*Figura 6*).

Fig 6

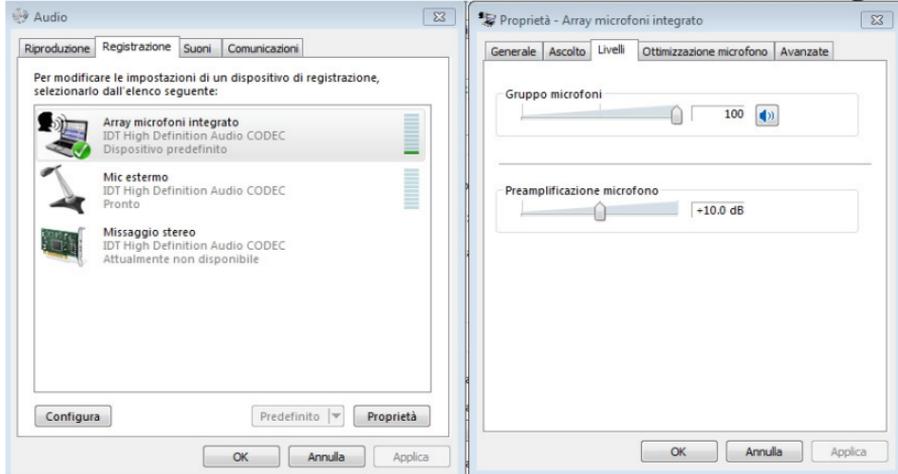


Scegliete *Dispositivi di registrazione* aprendo così la finestra illustrata dalla *Figura 7*.

Dovrete selezionare con un click la modalità di registrazione che desiderate attuare (*Microfono integrato / Mic esterno / Missaggio*

stereo), poi cliccate *Proprietà* (in basso a destra nella finestra). Si aprirà una ennesima finestra che contiene la *Palette Livelli*, fortunatamente molto intuitiva. Consiglio volumi bassi per evitare distorsioni. Dare Ok e chiudere.

Fig. 7



B) MIXAGGIO DEI BRANI MUSICALI

Il brano musicale, inserito sulla pista audio, è dotato di *maniglie*. Il funzionamento di tali *maniglie* è perfettamente sovrapponibile a quello descritto per le foto nel paragrafo della *dissolvenza*. Inclinando le maniglie superiori otterremo un ingresso musicale graduale (*fade in*) o una graduale attenuazione in uscita (*fade out*). Abbassando entrambe le maniglie superiori il volume del brano verrà abbassato.

Possiamo anche dividere il brano musicale in diverse parti: clicchiamo con il *tasto destro del mouse* un punto qualsiasi del brano musicale e scegliamo *Separa campione*. Compariranno due nuove *maniglie*, una superiore e l'altra inferiore. Il brano è stato diviso in due parti.

Ora possiamo cliccare *alla base* la seconda parte del nostro brano musicale con il *tasto destro del mouse* e, scegliendo *Cancella oggetto selezionato*, eliminarlo (in alternativa utilizzare il pulsante *Canc* della tastiera).

Questa operazione consente di scegliere parti utili del brano musicale, eliminando quelle superflue per il nostro audiovisivo. In realtà non abbiamo cancellato proprio nulla. Provate infatti a selezionare le *due maniglie di destra* della parte residua.

Ora, trascinandole verso destra, sulla pista audio, vedrete ricomparire l'istogramma della parte di musica che credevate di aver eliminato. In effetti i tagli eseguiti sulla pista audio sono *virtuali* perché su questa pista non c'è il vero brano ma solo un collegamento. Il brano originale rimane intero, nella cartella *Audio*.

Inserendo un II° brano musicale sulla *pista audio* n° 2, realizzeremo il mixaggio inclinando semplicemente i lati verticali di entrambi i brani e sovrapponendoli, con la modalità che si intravede nella parte sinistra della *Figura 8 - n° 1*. Ascoltando ripetutamente l'effetto ottenuto, cercheremo di migliorarlo, modificando l'inclinazione delle *curve* o creando *curve progressive* o *digressive*.

Consiglio di rileggere il paragrafo *Curve di dissolvenza*, nel capitolo *Inserimento delle immagini*, visto che il procedimento è perfettamente identico.

C) ELABORAZIONE DEI BRANI MUSICALI

Cliccando *alla base* il brano musicale con il *tasto sinistro del mouse*, apriamo la finestra denominata *Titolo* (*Figura 8*).

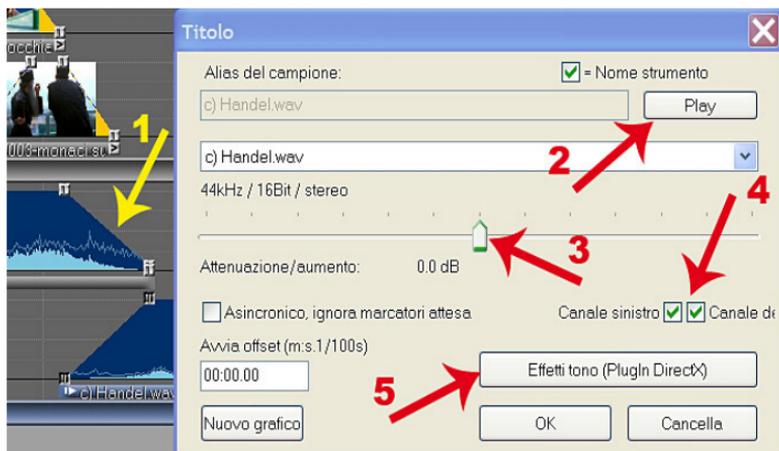


Fig. 8

Con il pulsante **Play** (*Figura 8- n° 2*) potremo ascoltare il brano ma, molto più interessante, con il cursore **Riduzione/aumento** (*Figura 8 - n° 3*) potremo alzare o abbassare il volume, verificando il risultato con **Play**.

L'istogramma del brano musicale (*freccia gialla*) è composto da due curve, una totalmente azzurra e una tracciata come una sottile linea. La linea sottile rappresenta il volume reale del brano, pertanto rimarrà sempre fisso, mentre il profilo della curva azzurra rappresenta il volume virtuale, quello che varia abbassando il volume del brano sulla pista mediante il cursore **Riduzione/aumento**.

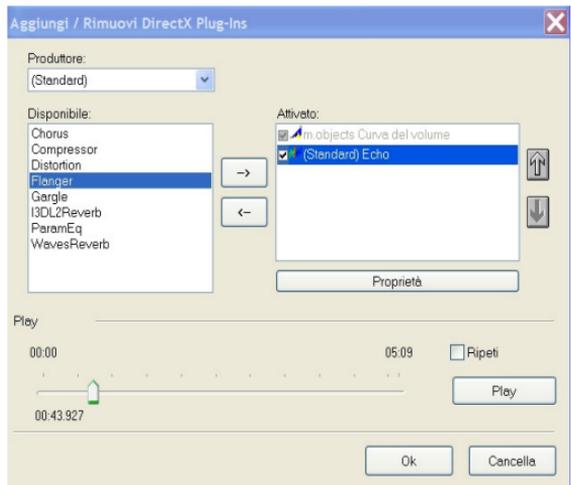
La variazione di volume potrà essere effettuata in modo separato per ogni canale, togliendo il segno di spunto dalla casella **Canale sinistro** o **Canale destro** (*Figura 8 - n° 4*). Il risultato è ben percepibile utilizzando una cuffia, e può rappresentare un interessante spunto per le nostre sonorizzazioni.

La stessa finestra consente di creare particolari effetti. Mediante il pulsante **Effetti tono** (*Figura 8 - n° 5*), accediamo ad una nuova finestra (*Figura 9*), denominata **Aggiungi/Rimuovi DirectX Plug-Ins**.

Fig. 9

Apriamo la casella **Produttore** e selezioniamo **Standard**. Scegliamo un effetto, es. **Echo** e spostiamolo dalla finestra sinistra (denominata **Disponibile**) a quella destra (denominata **Attivato**) con la freccia.

Con il pulsante **Play** verifichiamo il risultato, che comunque potrà essere accentuato o diminuito selezionando il pulsante **Proprietà**.



Gli effetti disponibili non sono molti e non tutti sono belli, ma qualche buon risultato si può ottenere. Vi consiglio di fare delle prove. Quando l'effetto è stato attivato, il colore della miniatura musicale sulla nostra pista diventa viola, per ricordarci della variazione realizzata. Un *editor musicale esterno* sicuramente è in grado di dare migliori risultati. E' intuitivo che, per annullare l'effetto, utilizzeremo la freccetta diretta verso sinistra, rimuovendo l'effetto dalla finestra *Attivato* e riportandolo in *Disponibile*.

Fig. 10

Un altro sistema per variare il volume della musica si ricava utilizzando il comando *Finestra/Finestra di stato* (in alto, tra *Gestione* e *Opzioni*).

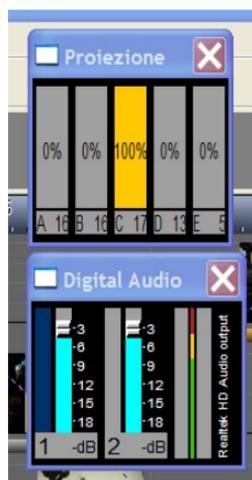
Si aprono due finestrelle (*Figura 10*). Una di queste, denominata *Digital Audio* presenta due cursori (uno per pista), graduati in decibel (*dB*). Il cursore è tarato per -3 *dB* ma può essere abbassato o alzato con il mouse, con relativa variazione del volume.

E' possibile ottenere una *normalizzazione* delle varie tracce musicali: clicchiamo con il tasto destro del mouse sulla base della traccia musicale e selezioniamo *Cerca picco*. Nella finestra *Livello dell'audio (picchi)* scegliamo *Regola automaticamente il volume*.

Consiglio di usare questo comando con molta parsimonia, perché talvolta la *normalizzazione* provoca fastidiosi incrementi di volume, se non distorsioni sgradevoli. Ancora una volta è meglio un *editor esterno*.

D) SINCRONIZZAZIONE DELLE IMMAGINI CON LA COLONNA SONORA

Un audiovisivo montato correttamente è caratterizzato da una perfetta sincronizzazione tra le immagini e la colonna sonora. Occorre conoscere perfettamente le proprie fotografie, il significato del lavoro che stiamo realizzando e, conseguentemente, utilizzare la



musica non come banale supporto alle immagini, ma come componente vitale del lavoro che stiamo costruendo.

E' necessario quindi sentire il ritmo, riconoscere la battuta musicale, adattando a queste lo scorrimento delle immagini e le modalità di dissolvenza. **M.objects**, anche in questo ci aiuta mediante alcune funzioni attivabili cliccando la *Timeline*.

Come la *Pista Video* e la *Pista Audio*, anche la **Timeline** ha le sue personali *icone*. Cliccando con il *tasto sinistro del mouse* sulla *Timeline*, le vedremo comparire nella **Finestra Strumenti** (*Figura 11 – Freccia rossa*). Corrispondono ad altrettante funzioni e, per essere attivate, dovranno essere trascinate col mouse in un punto qualsiasi della *Timeline*.

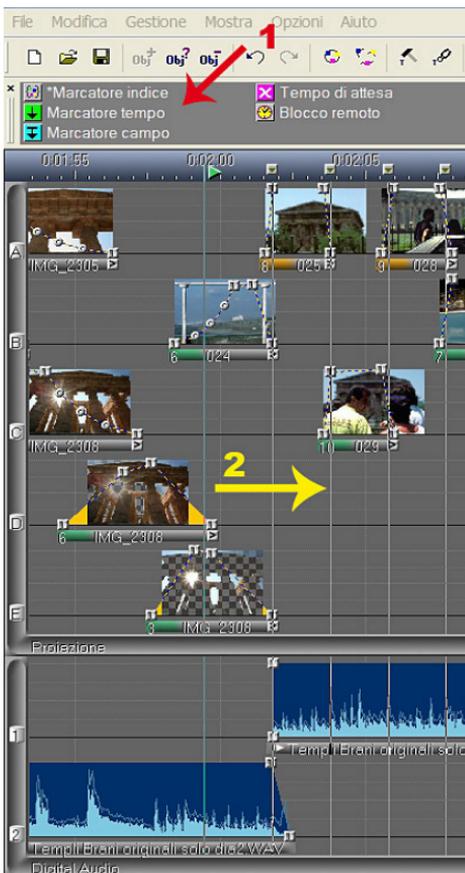


Fig. 11

Da qui potranno poi essere spostate verso dx o verso sin. Cliccandole, e agendo con il **tasto Canc** (o **tasto dx del mouse** e *Cancella oggetto selezionato*) verranno cancellate.

Premetto che le icone *Marker campo* e *Blocco remoto*, utili nelle precedenti versioni di **m.objects**, non servono, e quindi possiamo dimenticarle. Il *Marker indice* serve per creare dei riferimenti sulla pista musicale.

a) **Marker di attesa**

Il **marcatore** denominato *Marker di attesa*, trascinato sulla *Timeline*, permette di

stoppare lo scorrimento della musica bloccando contemporaneamente l'immagine che rimane fissa sul monitor.

Realizzando un audiovisivo "didattico", l'autore può avere la necessità di effettuare alcune spiegazioni al pubblico "a viva voce". Nell'allestimento quindi diventa utile preordinare una pausa, durante la quale il pubblico continua a vedere l'immagine sullo schermo, fino al termine delle spiegazioni verbali.

Con la *Barra spaziatrice* immagini e musica riprenderanno il loro normale scorrimento. Questo effetto permane anche nell'*eseguibile*.

b) Marker di tempo

La funzione più interessante per la sincronizzazione è il **Marker di tempo**. Seguendo il ritmo della musica mentre scorre il nostro audiovisivo, abbiamo la possibilità di cogliere le battute musicali. Questa operazione può essere effettuata sia "ad orecchio" che servendoci dei picchi che appaiono sull'istogramma della pista audio.

Individuata la battuta musicale, trasciniamo il **Marker di tempo** dalla *Finestra degli Strumenti* alla *Timeline*, esattamente in corrispondenza della battuta musicale stessa. L'*istogramma* ci consentirà una maggiore precisione. Possiamo creare un *marcatore* per ogni battuta musicale, a nostro gusto. Si crea così una sequenza di linee verticali che, partendo dalla *Timeline*, attraversano sia le *piste video* che quelle *audio* (*Figura 11 – freccia gialla*).

Ora possiamo "ancorare" le *miniature* delle nostre foto a queste linee, trascinando le *maniglie* con il mouse. La sequenza di immagini assumerà così un ritmo ben preciso, assecondando il ritmo del brano musicale che abbiamo scelto. I **Marker di tempo** si possono spostare sulla *Timeline*, trascinando la loro *maniglia*. Possono anche essere cancellati con il solito sistema: attiviamo la maniglia e premiamo *Canc* (oppure tasto destro del mouse e *Cancella oggetto selezionato/OK*).

La collocazione dei **Marker di tempo** sulla *Timeline* può essere effettuata manualmente, ma è disponibile anche un sistema

automatico, notevolmente pratico e più veloce. Clicchiamo la *Timeline* e attiviamo la *Riproduzione* con la *barra spaziatrice*.

La musica è partita ed ora, ad ogni battuta musicale, percepita naturalmente “ad orecchio”, premiamo il pulsante **Canc** della tastiera. Ad ogni *Canc*, vedremo comparire sulla finestra un *Marker di tempo*.

E) MIXDOWN

La colonna sonora che abbiamo allestito è composta da brani musicali mixati tra di loro ma ancora separati, in quanto situati su *piste audio* diverse. I vari brani inoltre, come già detto nel paragrafo **Mixaggio dei brani musicali**, sono virtuali. Sono un semplice collegamento con il brano originale, situato, in formato wav, nella *cartella Audio*. Se siamo soddisfatti del lavoro ottenuto, possiamo trasformare la nostra colonna sonora, mediante il **Mixdown**, in un'unica sequenza musicale, salvandola in formato wav nella *cartella MixDown*.

Questo ci consente di cestinare i brani musicali di origine, che ora non ci servono più, e che occuperebbero spazio sul disco fisso. Un esempio: supponiamo di utilizzare 3 minuti di un brano di musica classica della durata di 30 minuti. Dopo il *MixDown*, i 3 minuti che ci interessano saranno mixati definitivamente nella nostra unica colonna sonora e potremo eliminare dalla cartella *Audio* il brano originale di 30 minuti.

Clicchiamo con il *tasto destro del mouse* la *pista audio* e, dalla finestra, scegliamo **Mixa i File audio**. La finestra che appare ci propone di scegliere dove salvare il brano musicale che naturalmente inseriremo nella cartella *Audio*. Scegliamo un nome e manteniamo il formato proposto **WAVE (Wav)**. Dopo pochi secondi la nostra colonna sonora è pronta nella cartella *Audio* del nostro progetto.

Seguendo il procedimento indicato nel paragrafo *Importare un brano musicale DALLA CARTELLA AUDIO (pulsante rosso della pista audio)*, porteremo la colonna sonora appena creata nella *pista*

audio. Potremo ora cancellare tutti gli altri spezzoni musicali che non servono più.

F) DA WAV A MP3

Il programma consente di trasformare il brano musicale *situato sulla pista Audio* dal **formato Wav** al **formato mp3**. Seguire il percorso **File/Comprimi files audio** (*Gestione/Comprimi files audio nelle versioni precedenti*). La finestra che abbiamo aperto permette di scegliere il brano da comprimere, il grado di compressione (*Bitrate del convertitore – 192 raccomandato*) e la cartella di destinazione.

Questa trasformazione mantiene il brano originale *wav* nella cartella *MixDown* ma la *Finestra Strumenti* e la *pista audio* conterranno il nuovo brano in formato *mp3*, ben dieci volte più “leggero” dell’originale *wav*. Questo procedimento non è indispensabile visto che la compressione potrà essere effettuata anche alla fine di tutto il montaggio, video e audio.

G) UTILIZZO DI FILES MUSICALI MIDI

I files musicali *.wav ed *.mp3 vengono ottenuti mediante la trasformazione di un’onda sonora in un’onda digitale campionata sottoforma di bit. Per questo motivo sono in grado di riprodurre sia gli strumenti musicali che la voce umana.

I files musicali con estensione **MIDI** (*.mid - Musical Instrument Digital Interface) utilizzano codici particolari che sono in grado di far suonare una tastiera musicale, inducendo la tastiera stessa ad emettere precise note, con un ritmo particolare, selezionando uno o più specifici strumenti musicali (es. una tastiera può simulare il violino o la tromba oltre che naturalmente il suono del pianoforte).

I brani musicali **MIDI** non possono riprodurre la voce umana e sono utilizzati come base musicale nel piano-bar o nel karaoke.

Inseriti in un PC, sono in grado di attivare i **Midi-Player** contenuti nei nostri computer che quindi riproducono il brano musicale. Sono

files estremamente leggeri, molto utili per animare musicalmente le pagine web di un sito internet.

M.objects prevede, tra le cartelle di progetto, una dedicata ai *files MIDI* ma in realtà non riesce a leggerli. Infatti se portiamo un file di questo genere nella cartella MIDI, non riusciamo ad importarlo sulla traccia musicale e quindi non riusciamo ad utilizzarlo.

Peccato, perché utilizzare la sola base musicale di una canzone potrebbe essere estremamente utile. Oltre a questo i files MIDI sono molto leggeri e facilmente reperibili in internet o da amici musicofili.

Il problema si può risolvere scaricando da internet un convertitore da MIDI a mp3. Ne trovate tanti, servendovi di un comune motore di ricerca. Ho utilizzato *Fast MIDI To MP3 converter*, un programmino freeware di 4 mega circa, scaricabile dal sito:

<http://www.freeonline.org/pr/pr-2434/Conversione%20da%20midi%20a%20mp3>

In pratica, inserito il file MIDI nella cartella di progetto, aprite il programma di conversione e trasformate il brano in pochi secondi in formato .mp3, salvandolo nella stessa cartella. Questa nuova versione del brano musicale potrà essere tranquillamente importata in **m.objects**.

H) DIFFICOLTA' NELL'UTILIZZO DI FILES MUSICALI MP3

Alcuni brani musicali in formato **.mp3* scaricati da Internet potrebbero risultare inutilizzabili una volta inseriti sulla traccia audio di **m.objects**.

Il programma avverte che il file è dotato di un *Bitrate variabile* e il brano musicale, ugualmente importato sulla pista, risulta trasformato in un fastidioso quanto inutile fruscio.

Il difetto compare se il brano musicale scaricato ha un *Bitrate variabile* di 192 kBit/sec.

Il **Bitrate** è il rapporto di compressione usato per trasformare un file musicale da *.wav a *.mp3. I valori di *Bitrate* vanno da 32 kBit/sec a 320 kBit/sec. Il valore è direttamente proporzionale alla qualità del suono. Più alto è il valore, migliore è la sua qualità e naturalmente più grande risulta il file.

Per conoscere il *Bitrate* di un brano musicale *.mp3 dovreste cliccare l'icona del file con il tasto destro del mouse, poi *Proprietà/Riepilogo/Avanzate*. Nella finestra, in basso, troveremo *Audio e Proprietà in Bit*.

Molti brani *.mp3 sono dotati di un *Bitrate* di 128 kBit/sec, un valore abbastanza basso che riduce notevolmente la qualità. Un discreta qualità si ricava da un *Bitrate* uguale o superiore a 160 kBit/sec.

Quest'ultimo valore è quello utilizzato normalmente da **m.objects**. Nella conversione da wav a mp3, il programma consente di scegliere un diverso *Bitrate*, anche se quello "raccomandato" è 160 kBit/sec, un valore scelto come compromesso tra qualità e "peso" del file.

Nel caso specifico il problema è generato da un *Bitrate Variabile*, ovvero una velocità di compressione che varia tra due picchi, all'interno dello stesso brano. Questa variazione di qualità e di velocità di compressione impedisce a **m.objects** di sincronizzare ogni *frame* musicale con la *Timeline* di sincronizzazione delle immagini.

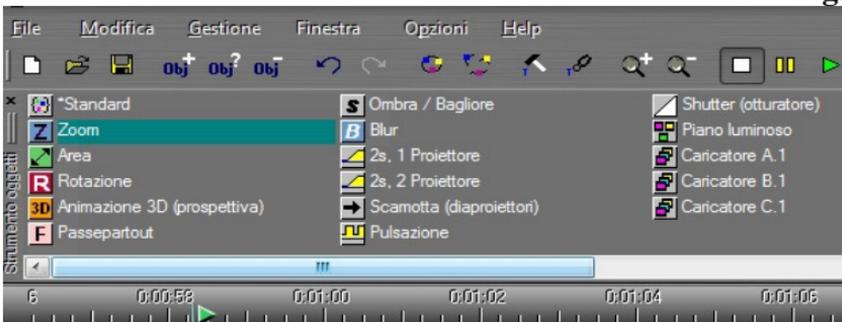
E' possibile risolvere l'inconveniente importando il brano musicale incriminato in *Nero Wave Lab* o in un analogo editor musicale esterno, salvandolo poi con un *Bitrate costante* di 160 kBit/sec.

EFFETTI DINAMICI

I moderni programmi di montaggio sono dotati di *effetti dinamici*, in grado di valorizzare le immagini e di rendere più vivace il nostro audiovisivo. Mi riferisco principalmente alle funzioni di **ZOOM**, alle **PANORAMICHE** e alle **ROTAZIONI**. Questi effetti possono essere anche combinati tra loro, con risultati davvero sorprendenti. Visto che però il nostro scopo non dovrebbe essere stupire ma trasmettere emozioni, mi permetto di consigliarne un uso molto oculato, finalizzandoli a particolari significati.

Per attivare le icone relative a queste funzioni è sufficiente un click alla base della *pista video*: nella **Finestra degli strumenti** (*Figura 1*) vedremo comparire tutte le icone relative alla *pista video*. Quelle veramente utili sono: **Standard**, **Zoom**, **Area**, **Rotazione**, **Animazione 3D** e **Pulsazione**. L'icona **Standard** riguarda la durata dell'immagine e della dissolvenza e le sue funzioni sono state già ampiamente illustrate nel capitolo *Inserimento delle immagini*.

Fig. 1



A) ZOOM

Trasciniamo con il mouse l'icona denominata **ZOOM** dalla *Finestra degli Strumenti* alla *linea ascendente* della nostra *miniatura* e ripetiamo la stessa operazione sulla *linea discendente*. Su questi lati obliqui sono così comparsi due piccoli pulsanti, contrassegnati con la lettera **Z**.

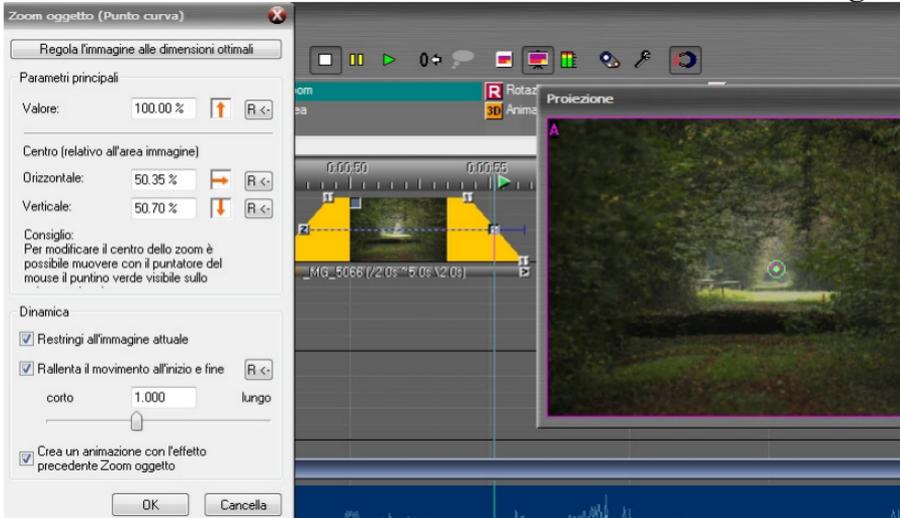
L'effetto **ZOOM** per lo più è caratterizzato da un ingrandimento per cui suggerisco, per le immagini destinate alla zoomata, una risoluzione più elevata rispetto alle altre: una volta ingrandite, non

verrà notata alcuna perdita di qualità. L'*eseguibile* ottenuto con **m.objects** manterrà questa differenza di risoluzione.

Prima di procedere conviene aprire lo *Schermo virtuale* che ci permetterà una valutazione immediata dei risultati.

Un *doppio click* sul **secondo** pulsante farà comparire la finestra denominata **Zoom oggetto (Punto curva)**, a sinistra nella *Figura 2*.

Fig. 2



Questa finestra fornisce alcuni strumenti di precisione. Innanzitutto la casella **Valore**: il valore medio del 100% corrisponde alla reale dimensione dell'immagine. Trascinando la *Freccia arancione* con il *tasto sinistro del mouse* verso l'**alto** o verso il **basso** otterremo rispettivamente una zoomata in "avvicinamento" o in "allontanamento". Il valore numerico ottenuto comparirà nella casella **Valore**. Il pulsante *Riproduzione* ci permetterà di vedere l'effetto ottenuto.

Con il relativo pulsante  sarà possibile *Ritornare al valore standard* che, come abbiamo detto, è il 100%. Si potrà anche scrivere nella casella **Valore** il valore numerico desiderato, ottenendo così una precisione millimetrica. Soffermiamoci ora sulla parte più bassa della finestra **Zoom oggetto (Punto della curva)** denominata **Dinamica**.

Il segno V sulla casella **Restringi all'immagine attuale**, può esser tolto nel caso si voglia armonizzare l'effetto con la zoomata presente sulla miniatura contigua situata sulla stessa pista.

Spuntare **Rallenta il movimento all'inizio e fine** è facoltativo. Potremo inserire o no questo rallentamento che potrà essere **Corto** o **Lungo**, in base allo spostamento del cursore. Togliete V se avete alcune zoomate in successione e volete che la sequenza risulti armonica. Consiglio di fare qualche prova sullo *Schermo virtuale*. Lasciate V nella casella **Crea una animazione con l'effetto precedente Zoom oggetto**, perché l'effetto di zoom si concretizzi su tutta la foto.

Zoomata e spostamento

La zoomata può essere un semplice ingrandimento, ma talvolta possiamo desiderare che il soggetto principale si sposti contemporaneamente verso il centro della foto. E' proprio il caso del monaco con gli occhiali che, nella immagine iniziale, è in basso a destra mentre, con la zoomata, deve ingrandirsi, ma anche portarsi al centro del fotogramma (*Figura 3*).

Dopo aver sistemato i due pulsanti **zoom**, apriamo lo *Schermo virtuale* e, subito dopo, clicchiamo il *secondo pulsante*. Con un po' di attenzione vedremo, al centro, un *cerchietto con un puntino verde*. L'intera foto inoltre è recintata da una sottile cornice magenta.

Fig. 3

Se, con il mouse, passiamo sopra al cerchietto, il puntatore si trasformerà in una specie di croce a 4

punte. Il mouse ora è diventato lo strumento "*sposta*" che ci consente di decentrare il cerchietto verde, spostando contemporaneamente la foto.



Nella *Figura 3* ho già eseguito l'operazione, infatti vedete il monaco zoomato più al centro, con il cerchietto verde sulla barba e

una crocetta viola (il centro dell'immagine) sulla punta del naso. Possiamo ora rivedere la zoomata mediante il comando *Riproduzione*: il monaco si ingrandisce e il suo naso si porta al centro della inquadratura.

In conclusione, il cerchietto verde rappresenta il *perno della zoomata*. Se lo decentriamo la zoomata avrà un andamento obliquo, permettendo di attrarre l'attenzione su parti del fotogramma non necessariamente situati nel centro. Nella finestra *Zoom oggetto (Punto curva)* notiamo che le caselle indicate con **Orizzontale** e **Verticale** assumono valori diversi dal 50%, in base alla percentuale di decentramento rispetto al piano orizzontale e verticale.

Anche le *freccie arancioni* permettono di realizzare spostamenti in senso *Orizzontale* o *Verticale*. Ancora una volta il riferimento numerico può risultare utile per ottenere posizioni perfettamente identiche, magari per *miniature* diverse.

Volendo, potremo trascinare una terza icona *ZOOM* a metà della linea che congiunge i due pulsanti. Creeremo così un terzo pulsante, anch'esso dotato delle proprietà di decentramento descritte poco sopra.

Sconsiglio di aggiungere un ulteriore pulsante per ulteriori zoomate o decentramenti: il nostro monaco rischierebbe di perdere quell'aria pacata e riflessiva che gli è molto congeniale per un improvviso mal di mare, con sindrome vertiginosa acuta. Per eliminare i pulsanti *zoom* molto semplice: cliccarli con il tasto destro del mouse e "*Cancella oggetto selezionato*".

B) AREA

Questa funzione permette di ottenere contemporaneamente zoomate, decentramenti e panoramiche. Descrivendo la tecnica per realizzare una **Panoramica**, capiremo facilmente anche il metodo di *decentramento* e di *zoomata*. Seguire le istruzioni con molta precisione !!

Trasciniamo due icone **Area** sulla *miniatura*, come abbiamo fatto per l'icona *Zoom*, ma questa volta in corrispondenza delle *maniglie*

superiori, come nella *Figura 4*. Apriamo lo *Schermo virtuale* e clicchiamo *due volte sul primo pulsante Area*. 

Nella *Figura 4* troveremo *al centro* la *miniatura* della foto, *a destra* la foto in anteprima, circondata da una sottile cornice magenta dotata di otto piccole maniglie e *a sinistra* una finestra denominata *Modifica dell'Area dell'immagine*.

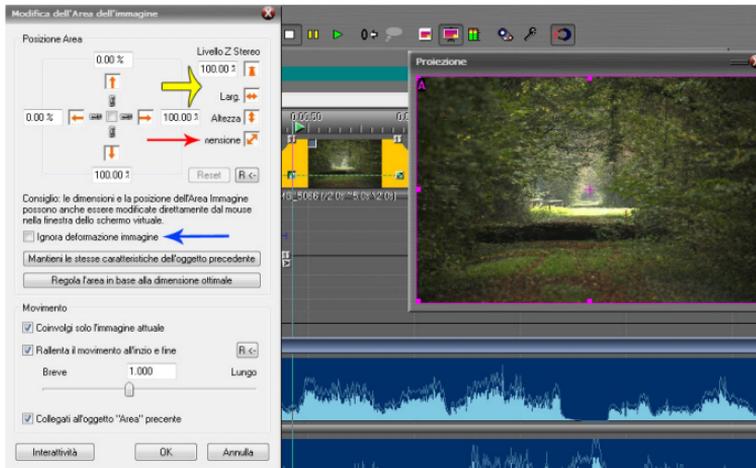


Fig. 4

Ho evidenziato con una *Freccia rossa* una casella, denominata *Dimensione*, che contiene una *doppia freccia arancione* disposta in senso obliquo. Se trasciniamo con il tasto sinistro del mouse la doppia freccia, otterremo un allargamento o un restringimento della immagine che mantiene le giuste proporzioni. La funzione descritta può diventare una interessante alternativa allo strumento *Zoom*, talvolta più preciso di quest'ultimo. Ma questo lo vedremo successivamente.

La *Freccia gialla* invece indica altre due caselle denominate *Larg.* e *Altezza* che permettono di agire rispettivamente sulla larghezza o sulla altezza dell'immagine che ne risulterà pertanto deformata.
NB: la casella denominata Livello Z Stereo riguarda i proiettori analogici e non è attiva.

Facciamo ora passare il mouse sullo *Schermo virtuale*: la freccia del mouse diventa lo strumento “*sposta*”, in grado di spostare la foto trascinandola con il tasto sinistro.



Osserviamo i passaggi successivi sulla *Figura 5*, il monaco che chiama alla preghiera. Tenendo premuto il tasto sinistro, spostiamo tutta la foto, decentrandola con decisione in alto a sinistra.

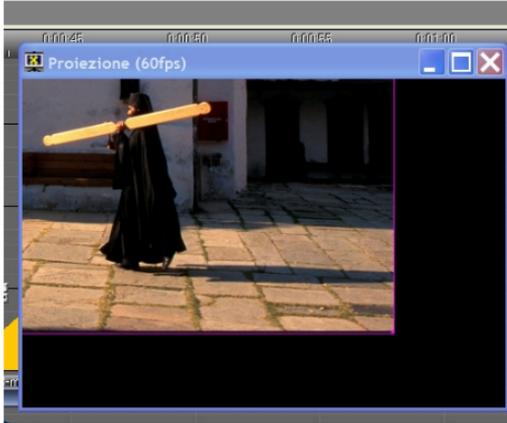


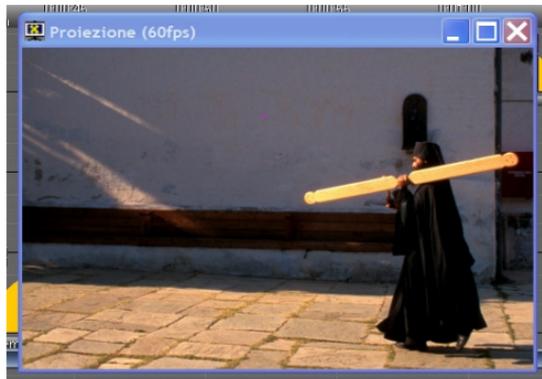
Fig. 5

Ora, agendo sulla doppia freccia arancione (*Dimensione*) allarghiamo la foto in modo uniforme, fino a riempire il fotogramma.

Poi, agendo direttamente con il mouse sulla foto la riposizioneremo, collocando il monaco in basso a destra (*Figura 6*). Infine diamo l'OK, chiudendo la finestra *Modifica dell'Area dell'immagine*.

Fig. 6

Nota: abbiamo visto che la linea magenta è dotata di ben otto *maniglie* (in realtà sono 8 puntini magenta), situate rispettivamente ai quattro angoli e a metà dei quattro lati. Le maniglie possono costituire una alternativa alla doppia freccia *Dimensione*.



Agendo sulle maniglie con il mouse è possibile allargare o restringere la foto.

Ricordiamo che avevamo portato sulla miniatura *due* icone *Area*, una all'inizio e la seconda verso la fine. Ora clicchiamo *due* volte sulla *seconda* icona, quello di *destra*. Si riaprirà la finestra *Modifica dell'Area dell'immagine*. Selezioniamo l'opzione *Mantieni le stesse caratteristiche dell'oggetto precedente*.

Ora è il momento di afferrare il monaco con il mouse e di spostarlo tutto a sinistra, stando attenti che il fotogramma rimanga sempre pieno.



Fig. 7

Nella *Figura 7* noterete che il monaco è più avanti, come se avesse camminato.

E' questo il momento di valutare il risultato mediante il comando *Riproduzione*:

il monaco si sposta lentamente da destra verso sinistra. Ribadisco che queste *panoramiche* vanno fatte con i *panorami*, non con le persone, ma procediamo. Se siamo soddisfatti della panoramica ottenuta, conviene spostare le due icone verdi *Area* alle due estremità della miniatura. Questo consente di godere dell'effetto di panoramica dall'inizio alla fine della foto.

Nota importante: per una corretta morbidezza di scorrimento, in generale le icone vanno disposte come nella *Figura 8*. La *prima* (quella di sinistra) va posizionata un po' prima della prima maniglia, la *seconda* all'altezza della quarta maniglia (non oltre). Questa nota vale anche per la funzione *zoom*.



Fig. 8

Il pannello *Modifica dell'Area dell'immagine* presenta altre particolari funzioni che descriverò brevemente, invitandovi a sperimentarle. Mettendo il segno V al centro della croce di *Posizione Area* (vedi *Figura 9*), agendo sulle frecce arancioni potrete decentrare l'immagine, verificandone la posizione sullo *Schermo virtuale*. Avrete sicuramente notato la casella *Ignora deformazione immagine*. Inserire qui il segno V significa permettere la deformazione della foto sul piano orizzontale o su quello verticale. Verificatelo, lavorando con il mouse sullo *Schermo*

virtuale oppure, dopo aver tolto il segno in posizione area, agendo sulle 4 frecce arancioni.



Fig. 9

E' sicuramente utile deformare l'immagine se vorrete far apparire vostra moglie più snella o trasformare in un nanerottolo l'amico che, nel vostro Circolo, vince sempre i concorsi fotografici.

Regola l'area in base alla dimensione ottimale fa apparire la foto sullo *Schermo virtuale* nelle sue dimensioni originali. Funzione pressoché inutile.

La parte inferiore del pannello, denominata **Movimento**, è molto simile alla parte definita *Dinamica* del pannello *Zoom*, per cui valgono

le considerazioni espresse nel corrispondente paragrafo.

Riepilogo: le funzioni ZOOM, AREA e ROTAZIONE (trattata nel prossimo paragrafo) si attivano trascinando le relative icone sulla miniatura e creando così *due pulsanti*, prima e dopo la miniatura stessa. Ad *ognuno dei due pulsanti* potremo attribuire caratteristiche grafiche sue proprie (es. zoom 100% al primo pulsante e zoom 120% al secondo pulsante). L'effetto scaturisce dalla differenza di caratteristiche grafiche tra il primo e il secondo pulsante.

Fig. 9 bis



appaia più piccola nello *Schermo virtuale*.

Interessante è la combinazione AREA con ZOOM: sovrapponiamo due foto come nella *Figura 9 bis* e rimpiccioliamo la foto colorata con *Area*, in modo tale che

Inseriamo sulla miniatura colorata due icone *Zoom* e aumentiamo la zoomata della seconda icona. Vedremo che l'effetto di zoomata rimane delimitato alle dimensioni dell'area. Con lo stesso procedimento potremo creare una panoramica sulla miniatura piccola, ricordandoci di dare ad entrambe un identico ingrandimento.

C) ROTAZIONE

L'effetto di rotazione può essere utile in casi molto selezionati, per immagini particolari o per valorizzare i titoli ma, naturalmente, la fantasia non ha limiti e quindi è indispensabile conoscere anche questa funzione che diventa particolarmente interessante se abbinata allo zoom o alla panoramica.

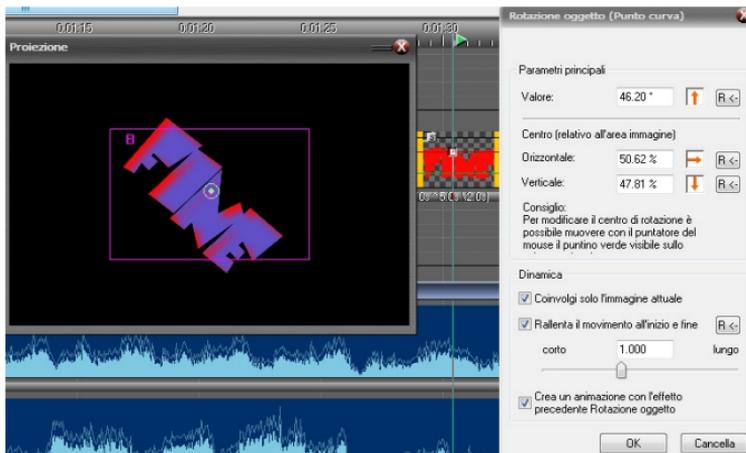


Fig. 10

L'icona *Rotazione* è rappresentata da una **R** bianca in campo rosso ed è, come al solito, evidenziabile nella *Finestra degli Strumenti* dopo aver cliccato la pista video. Dovrà essere trascinata sulla miniatura. Un doppio click aprirà la finestra della *Figura 10 Rotazione oggetto (Punto curva)*. Agendo mediante trascinamento del mouse (tasto sinistro) sulla freccia arancione della casella *Valore*, vedremo in anteprima l'effetto di rotazione.

Un impiego molto banale dello strumento di *Rotazione* è raddrizzare un orizzonte storto. In questo caso basta una sola icona e un po' di attenzione.

Una vera rotazione si può ottenere inserendo due icone, una all'inizio e una alla fine della miniatura. Sulla prima icona manterremo i parametri di default, mentre sulla seconda imposteremo un certo grado di rotazione, in base all'effetto che vogliamo ottenere. Il comando *Riproduzione* permetterà di vedere il risultato sullo *Schermo virtuale*. La combinazione con una zoomata permetterà di realizzare una rotazione in avvicinamento o in allontanamento.

Nella *Figura 10* lo sfondo è nero per cui sembra che ruoti solo il titolo. Se invece facciamo ruotare una foto, esempio, un panorama, dovremo preliminarmente ingrandirlo con *Area*, mantenendo sempre pieno il fotogramma per evitare la comparsa di antipatici angoli neri.

Al centro della parola *Fine*, nella *Figura 10*, si può notare un pallino verde. Questo è il centro della rotazione, cioè il perno attorno al quale ruota l'immagine. Se necessario tale perno può essere decentrato realizzando così una rotazione asimmetrica. Lo spostamento del perno potrà essere fatto direttamente con il mouse, oppure con le frecce *Orizzontale* e *Verticale* della finestra *Rotazione oggetto (Punto curva)*.

Questa operazione di decentramento dovrà essere effettuata su ogni pulsante **R** relativo a quella miniatura. La massima precisione si otterrà utilizzando il pannello *Rotazione Oggetto (Punto Curva)*, riportando su questo identici valori numerici nelle caselle *Orizzontale* e *Verticale*. La nuova posizione del cerchietto verde costituisce il perno di rotazione della nostra immagine.

La *Figura 11* corrisponde a tre rotazioni di 360° omogenee e in successione. E' un effetto interessante ma complesso.

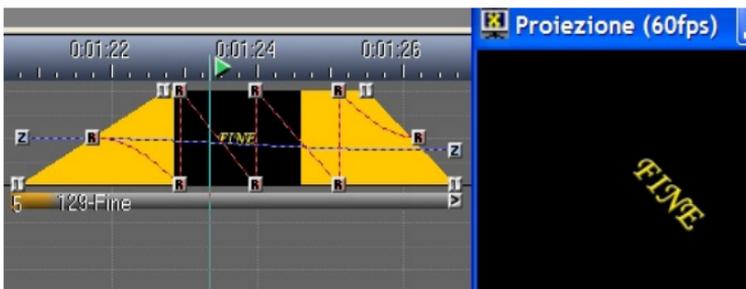


Fig. 11

Il ripetuto trascinarsi della icona sulla nostra *miniatura* creerà altrettanti pulsanti che potremo collocare al punto giusto con il mouse.

Un doppio click con il tasto sinistro sulla icona aprirà il pannello denominato **Rotazione Oggetto (Punto della Curva)** che, in modo numerico, permetterà la massima precisione.

Per ogni pulsante dovremo aprire questo pannello e togliere il segno di spunta dalla casella **Rallenta la curva entro la fine Rotazione oggetti**, per rendere omogenea la rotazione. Il *primo pulsante* avrà, nei *Parametri principali*, il Valore **0.00**.

Il *secondo pulsante -180.00*: sulla *miniatura* apparirà in basso, appiccicato alla barra orizzontale. Il *terzo pulsante* avrà il cursore sulla posizione **+180.00** e sarà posizionato sul lato superiore, in *corrispondenza* del precedente.

Ci faremo aiutare dallo strumento *Calamita*. Il *quarto* ancora una volta su **-180.00**, un poco più avanti, per completare la prima rotazione di 360° e iniziare la successiva. Gli altri quattro pulsanti saranno collocati con la stessa logica, come indicato nella *Figura 11*. Lo *Schermo virtuale* ci permetterà di valutare il risultato.

Ho inserito sulla stessa *miniatura* una zoomata in allontanamento (notate nella figura i due pulsanti **Z** prima e dopo la *miniatura*). Il risultato è una parola **FINE** che ruota tre volte, allontanandosi progressivamente da noi, come a ricordare che la fine è ancora lontana. Analoghe strane funzioni nel Demos/Lernen/Animation.

D) PULSAZIONE = LAMPEGGIO

Il programma mette a disposizione una funzione con la quale si ottiene la comparsa e la scomparsa della immagine in modo ritmico e particolarmente veloce.

L'effetto viene attivato trascinando l'icona **Pulsazione**, situata nella *Finestra degli strumenti*, sia all'inizio che alla fine della *miniatura*. Sulla *miniatura* compaiono due maniglie gialle unite da una

successione di barrette verticali che stanno ad indicare che è stata attivata questa alternanza di buio con luce (*Figura 12*).

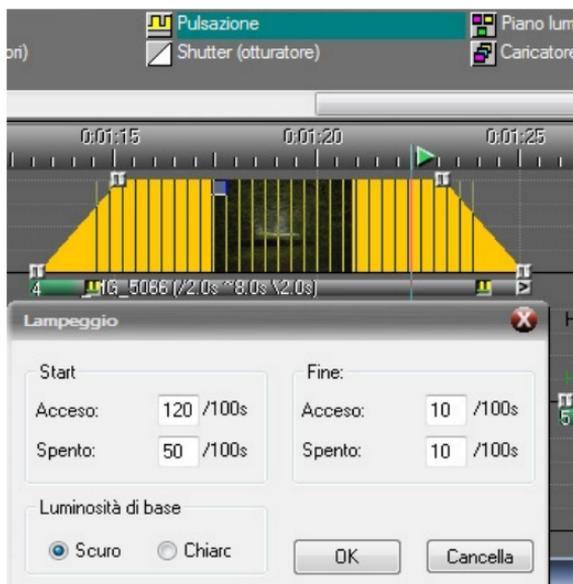


Fig. 12

E' possibile definire il ritmo del *lampeggio* cliccando due volte con il tasto sinistro del mouse sulla prima maniglia gialla. Da segnalare che è attiva solo la prima *maniglia*. Si aprirà la finestra **Lampeggio** con i comandi utili per modificare le caratteristiche di durata del *lampeggio*.

Nella parte sinistra della finestra, sotto la voce **Start** possiamo variare, nella casella **Acceso**, il tempo di permanenza della immagine mentre, nella casella **Spento**, regoleremo il tempo di oscuramento della immagine. La somma dei due valori non deve superare 200s.

Le finestrelle **Start** e **Fine**, regolate con gli stessi valori, danno un lampeggio costante per tutta la durata dell'immagine mentre regolate in maniera differente daranno il seguente risultato: **Start** agirà sulla prima parte dell'immagine, **Fine** sulla seconda parte dell'immagine.

Provate ad esempio ad inserire, in corrispondenza di **Start**, il valore 120 come **Durata** e il valore 50 come **Durata pausa** e, in corrispondenza di **Fine**, i valori 10 e 10. Il lampeggio inizierà a ritmo lento, divenendo sempre più veloce.

Come **Luminosità base** si consiglia di attivare sempre **Scuro**: attivando **Chiaro** il risultato ottenuto è poco percepibile o pessimo.

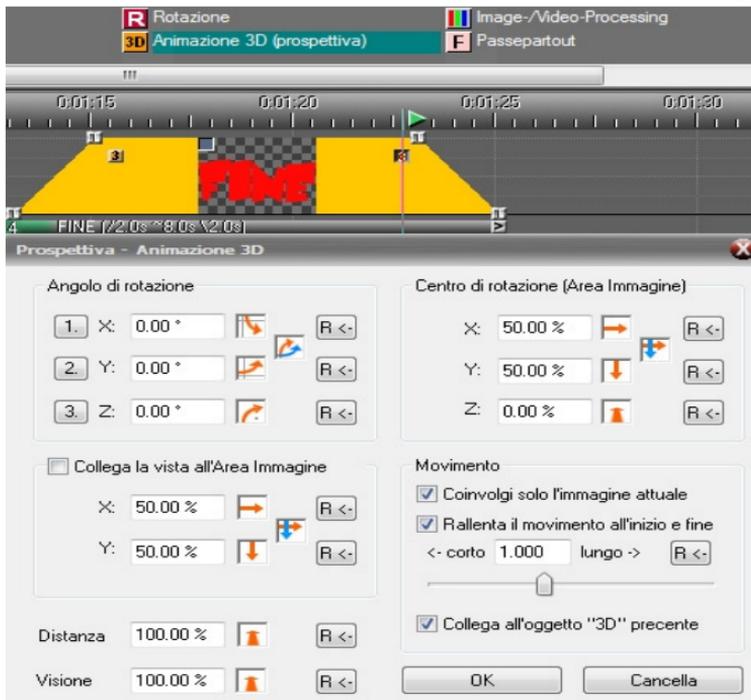
E) ANIMAZIONI TRIDIMENSIONALI

Dalla versione **4.5** di **m.objects** in poi, è stata inserita la possibilità di creare *ANIMAZIONI TRIDIMENSIONALI*.

Nella *Finestra degli Strumenti* troviamo una icona di color arancione con la scritta **3D** al centro e accanto la scritta **Animazione 3D (prospettiva)**. La trasciniamo sia sulla parte ascendente che sulla parte discendente della miniatura di una fotografia, come illustrato nella *Figura 13* analogamente a quanto facciamo per creare una zoomata.

Avremo così due pulsanti sulla miniatura, uno all'inizio e uno alla fine. Cliccando sul *secondo pulsante* si apre un pannello denominato **Prospettiva - Animazione 3D**.

Fig. 13



Per capire e visualizzare in tempo reale le modifiche spaziali applicabili alla foto, è necessario mantenere aperta lo *Schermo virtuale*.

Nel pannello notiamo subito un riquadro in alto a sinistra, denominato **Angolo di Rotazione**. Potete sperimentare gli effetti agendo sulla *prima freccia arancione*, corrispondente alla casella denominata **x**. Portate il vostro mouse sulla freccia arancione e, tenendo premuto il tasto sinistro, spostatelo verso l'alto o verso il basso a vostro piacere. Nello *Schermo virtuale* vedrete ruotare la foto sul piano orizzontale. Contemporaneamente i numeri nella finestrella cambieranno. Cliccando il pulsante **R** la modifica viene annullata.

Agendo sulla *seconda freccia arancione*, questa volta verso destra o verso sinistra, la foto ruoterà su un piano verticale. La *terza freccia* permetterà una rotazione sul piano sagittale, attraverso un trascinamento verso l'alto o verso il basso.

Con il pulsante dotato di due frecce, una arancione e l'altra blu, si combinano le prime due rotazioni.

Potete tranquillamente esagerare lo spostamento del mouse, uscendo anche dal pannello, per ottenere effetti molto estremi.

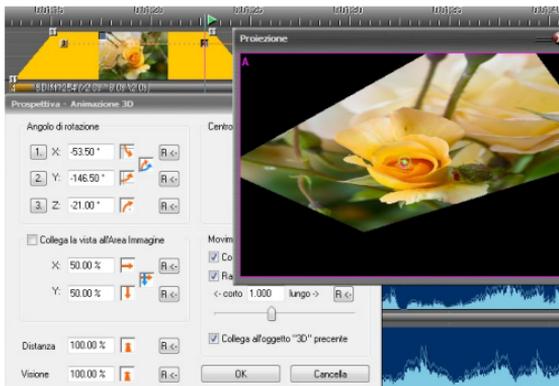


Fig. 14

La **Figura 14** propone un esempio di queste rotazioni che risultano ben evidenti nello *Schermo virtuale*, facendo scorrere il *locator* con il tasto *Riproduzione*.

Il riquadro in basso a sinistra, denominato **Collega la vista all'Area Immagine** deve essere attivato inserendo il *segno di spunta*. Questo consentirà altri effetti dinamici che appariranno evidenti se saranno messi in combinazione con rotazioni create in precedenza nel riquadro **Angolo di Rotazione**.

Attenzione: per attivare le altre funzioni di questo riquadro dovrete aver impostato preventivamente alcune delle funzioni di **Angolo di**

Rotazione. In caso contrario le frecce non risulteranno attive. La *freccia superiore* corrispondente alla **X**, va trascinata *verso destra o sinistra* mentre la *freccia inferiore* **Y** va trascinata *in alto o in basso*.

Distanza crea una zoomata. **Visione**, ripeto, agisce efficacemente solo dopo aver attivato alcune delle funzioni di *Angolo di Rotazione*: trascinatelo in basso e vedrete forti deformazioni della vostra foto.

In alto a destra il riquadro denominato **Centro di Rotazione (Area Immagine)** offre la possibilità di decentrare il perno delle rotazione che vogliamo realizzare. La foto quindi potrà ruotare su piani non più centrali, ma spostati dal centro.

Ma perché poi far ruotare la propria foto? Per quanto mi riguarda, potrà diventare utile nei titoli, ma sono certo che autori dotati di fantasia e creatività sapranno trovare campi di applicazione interessanti.

F) CREARE UNA MACRO

Può capitare di essere particolarmente soddisfatti della zoomata o della panoramica che abbiamo creato su una certa immagine, e di volerla riprodurre anche su altre. Se l'effetto è particolarmente laborioso, può diventare complicato rifare tutto daccapo.

Il procedimento è simile a quanto esposto nel capitolo "*Modificare la sequenza delle immagini*". Tenendo premuto il tasto **Ctrl**, selezioniamo con pazienza le icone relative ai vari effetti (evitando le maniglie). Un click su uno di questi, col tasto destro del mouse, aprirà la solita finestra in cui scegliamo **Crea Macro (makro)**.

Diamo un nome alla **Macro** e poi l'OK. Ora, nella *Finestra degli Strumenti*, troveremo una nuova icona con il nome che le abbiamo attribuito. Trascinando questa icona su altre *miniature*, verranno attribuiti anche a queste gli effetti che volevamo riprodurre. E' possibile creare una **Macro** anche per gli *effetti sonori*, perché lo stesso procedimento è applicabile sulle piste audio.

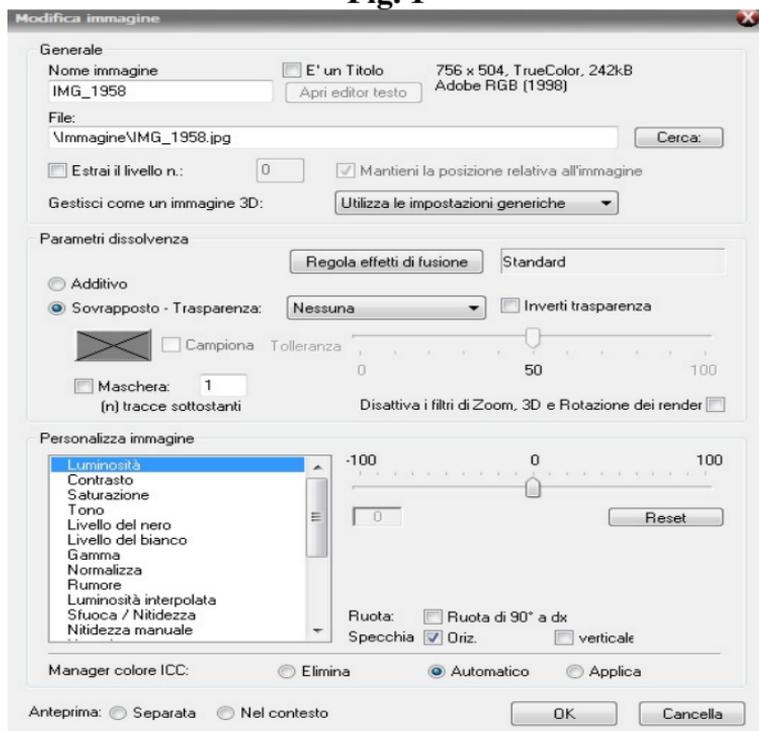
LE MODIFICHE DELL'IMMAGINE E LE TRASPARENZE

A) MODIFICARE LE IMMAGINI

Un *doppio click* alla base della nostra *miniatura* apre un pannello denominato **Modifica immagine** (*Figura 1*).

E' opportuno aver posizionato il *Locator* sulla *miniatura*. Oltre a questo, dovremo consentire la visione della foto sullo *Schermo virtuale*, attivando la casella **Anteprima / Nel contesto**, situata nella parte più bassa del pannello, vicino alla casella OK.

Fig. 1



Il pannello è diviso in tre parti: quella *superiore*, denominata **Generale**, contiene le funzioni riguardanti i *titoli* e le *caratteristiche del nostro file* e non va modificata. La parte *centrale*, denominata **Parametri dissolvenza**, verrà spiegata successivamente.

Sofferamoci invece sulla parte *inferiore*, denominata **Personalizza immagine**. La finestra permette di attivare numerose funzioni in grado di variare le caratteristiche della foto.

Potremo così variare la *luminosità*, attivandola con il tasto sinistro del mouse e successivamente agendo sul cursore situato a destra: - **100** corrisponde al buio, + **100** alla massima luminosità. Il risultato appare dopo un istante sullo *Schermo virtuale*. Il pulsante **Reset**, riporta la foto alla condizione di partenza. Un *asterisco* * accanto alla parola *Luminosità* e il valore in positivo o in negativo che abbiamo attribuito, ricordano che questa funzione è stata ritoccata e di quanto.

Attenzione: la modifica scelta **NON** si applica alla foto originale situata nella cartella *immagini*. Usate quindi questi filtri senza alcun timore. Ogni elaborazione **NON** è "distruttiva" e questo costituisce un importante punto di forza di **m.objects**.

Possiamo effettuare varie prove con le diverse funzioni che il programma mette a disposizione. Alcune di queste sono simili ai filtri di Photoshop. Particolarmente interessanti sono **Tono**: in grado di modificare la cromaticità della foto; **Rumore**: se usato in senso negativo (da -1 a -4), riduce o elimina il *Rumore digitale*, spesso frequente in immagini scattate di notte ad elevati ISO; **Sfuoca / Nitidezza**: spostando il cursore in senso negativo si avrà una *sfocatura*, mentre lo spostamento in positivo determinerà un effetto di *Nitidezza* che assomiglia alla *Maschera di contrasto* di Photoshop.

Mi soffermerò sulla funzione *Nitidezza* perchè consente di ottenere un significativo miglioramento di qualità delle nostre immagini. La *Nitidezza*, nella attuale versione di **m.objects**, può essere variata dalla finestra *Personalizza immagine* sia con il cursore di *Sfuoca / Nitidezza* che con il sottostante cursore denominato **Nitidezza Manuale**.

Consiglio vivamente di utilizzare *Nitidezza Manuale* perchè, al contrario dell'altro, migliora la nitidezza senza determinare quegli antipatici doppi contorni tipici della *Maschera di contrasto* di Photoshop.

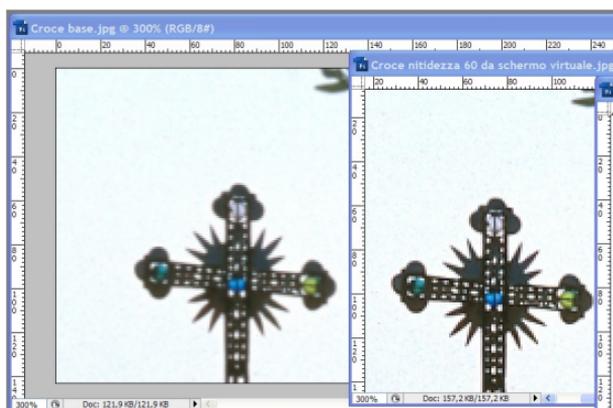


Fig. 2

La Figura 2 è l'ingrandimento di un dettaglio della stessa foto: a destra ho utilizzato il filtro *Nitidezza manuale* portando il cursore a 60. In generale consiglio valori tra 60 e 70.

Ho effettuato comparazioni con altri programmi di fascia inferiore rispetto a **m.objects** e mi sono reso conto che le immagini degli eseguibili realizzate con quelli hanno una nitidezza superiore rispetto allo stesso eseguibile ottenuto con il nostro programma.

Quello che potrebbe sembrare un difetto è in realtà un pregio: mentre quelli inseriscono un fattore *nitidezza* su tutte le foto indistintamente, il nostro programma lascia all'autore la facoltà di incrementare la nitidezza solo sulle immagini che lo richiedono. Alcuni esempi: nei ritratti la nitidezza può essere dannosa perchè accentua i difetti della pelle mentre risulta utile nelle foto ricche di dettagli (paesaggi, architettura).

Attenzione: evitate accuratamente di applicare la funzione *Nitidezza manuale* ad immagini con effetti dinamici tipo Zoom o Area per funzioni panoramiche, quindi ad immagini in movimento. Questo procedimento genererebbe fastidiosi sfarfallii.

La funzione *Nitidezza*, utilizzata nelle foto adatte, migliora notevolmente la qualità delle immagini che appaiono più incisive. Valori superiori a 70 però possono danneggiare la foto, facendo comparire un lievissimo contorno chiaro. Meglio comunque verificare il tutto in videoproiezione, su schermo gigante.

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

La finestra *Personalizza immagine* presenta altri filtri (es. *Carboncino*, *Effetto grana*, *Quadro a olio* ecc.) che vi invito a sperimentare. In basso le funzioni *Bordo*, *Cornice*, *Abbassa/Alza* applicano cornici di forma variabile alla vostra foto.

Concludo sottolineando altre due interessanti funzioni, situate in basso a destra. La denominazione *Ruota* e *Specchia* ne definiscono perfettamente l'impiego. La foto può essere ruotata di 90° o di 180°, sul piano orizzontale o su quello verticale, mettendo il segno di spunta nelle caselle corrispondenti. Come al solito le modifiche effettuate non si ripercuotono sulla foto di origine che mantiene inalterate le sue caratteristiche.

La *versione 7.0* di **m.objects** ha inserito una funzione di elaborazione del colore che premette di variare diversi parametri sulla stessa immagine. Esempio: l'immagine è a colori ma progressivamente diventa in bianco e nero. E stata infatti inserita una nuova icona fatta di barrette colorate, denominata *Elaborazione immagine/Video* (ben evidente nella *Figura 3*) che può essere trascinata sulla miniatura.



Fig. 3

Cliccandola 2 volte, si aprirà una finestra denominata *Image-*

Processing (*Figura 4*).



Fig. 4

Mediante le frecce arancioni potremo regolare la *Luminosità*, il *Contrasto*, la *Gamma*, la *Saturazione* (portando il cursore a zero la foto diventerà in

bianco e nero, come nella figura), il *Colore*. Interessante la funzione *Tono* che si combina con la sottostante casella dei colori, denominata *Destinazione*. *Destinazione* di default propone il colore

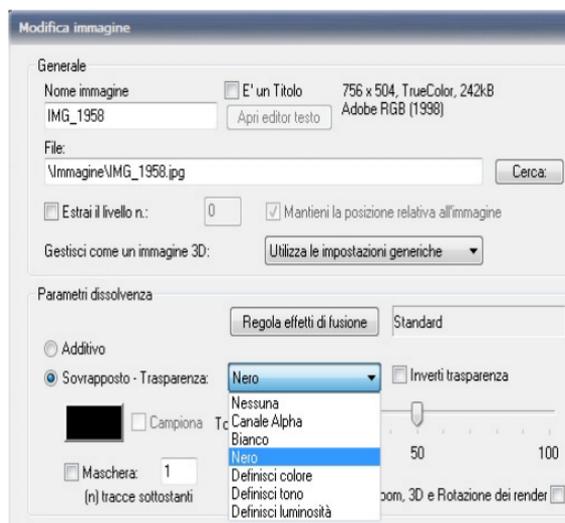
bianco ma, con un doppio click apriremo un pannello di *Scelta del colore*. Proviamo a scegliere il colore azzurro e successivamente aumentiamo *Tono*: la nostra foto assumerà un evidente colorazione azzurra.

Inserendo un segno \checkmark nella casella *pick* (*Figura 4*) il puntatore del nostro mouse, portato sullo *Schermo virtuale*, diventerà un *contagocce* e avrà pertanto la possibilità di campionare il colore direttamente dalla foto evidenziata.

Un po' deludente è la funzione *Nitidezza* che consente di incrementare la nitidezza della immagine, creando purtroppo un lievissimo doppio contorno. Questa funzione risulterà discretamente efficace su riprese video, come vedremo nel relativo capitolo.

Posso trascinare sulla miniatura due icone *Elaborazione immagine/Video*. Se agisco solo sulla seconda icona, portando ad esempio la *Saturazione* al valore Zero, quindi al bianco e nero, otterrò un effetto dinamico: nell'anteprima i miei fiori colorati diventeranno gradualmente in bianco e nero. Nella parte destra della *Figura 4* abbiamo la possibilità di *Rallentare il movimento all'inizio o alla fine*, analogamente a quanto visto per gli effetti dinamici del precedente capitolo.

B) CREARE TRASPARENZE



La parte *centrale* del pannello *Modifica immagine* è denominata *Parametri dissolvenza*. Le funzioni del pulsante *Setup Blending Effect* (ora tradotto in *Regola effetti di Fusione*) sono state già esaminate nel capitolo *La dissolvenza*.

Fig. 6

Attiviamo invece la funzione **Sovrapposto - Trasparenza** e apriamo la finestra corrispondente che fa apparire un elenco di possibilità che via via esamineremo (*Figura 6*).

Ho utilizzato, come esempio, due monaci alla guida di un fuoristrada, sulle strade sterrate del Monte Athos, in sovrapposizione ad uno dei sorprendenti monasteri della penisola (*Figura 7*). Ricordiamo: il *Locator* posizionato al centro e lo *Schermo virtuale* aperto.

Fig. 7

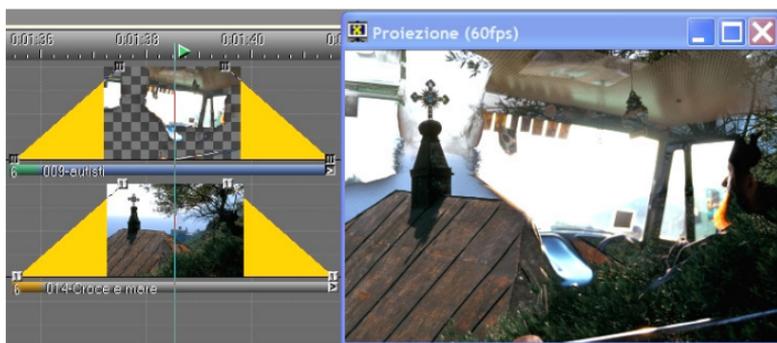
Ricordiamo anche che le piste superiori hanno sempre un ruolo dominante sulle piste inferiori, per cui ho collocato i due monaci in alto ed è su questa *miniatura* che realizzeremo le trasparenze.



Selezionando la funzione **Nero**, come nella *Figura 6*, tutte le parti nere della foto diventeranno trasparenti, e nello *Schermo virtuale* vedremo la croce e parte del paesaggio in corrispondenza della tonaca del monaco.

Nella *miniatura* le parti nere ora risulteranno quadrettate, ad indicare l'area di trasparenza (*Figura 8*).

Fig. 8



Naturalmente il nero può avere minime variazioni di intensità e, in alcune parti, può risultare leggermente più chiaro. Ci viene in aiuto il cursore **Tolleranza**, il cui valore standard è **50**. Lo vedete bene nella prossima figura, perchè nella **Figura 6** è seminascosto. Spostandolo verso **100**, verranno coinvolte dalla trasparenza anche le parti grigio scuro. Viceversa, con una **tolleranza** verso lo **0**, si restringerà il campo delle trasparenze alle zone con il nero più cupo.

Devo ammettere che il risultato non è un gran ché: quella croce nella testa del monaco risulta fuori luogo, ma in fondo è solo un esempio. Meglio se, nella finestra **Sovrapposto, trasparenza**, scegliamo il colore **Bianco**. Il risultato appare nella **Figura 9**.

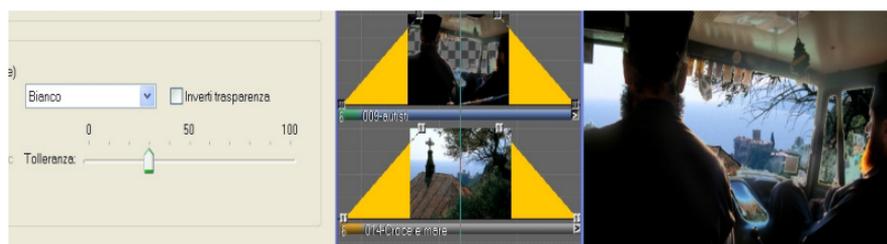


Fig. 9

La quadrettatura riguarderà il parabrezza del fuoristrada (parte bianca) che, in trasparenza, farà apparire un altro monastero in lontananza. Anche in questo caso, lavorando con il cursore **Tolleranza**, si eviterà di far apparire il paesaggio anche sul tettuccio dell'auto (che è bianco-latte).

La funzione **Definisci colore** della **Figura 6** è simile alle precedenti, permettendo di scegliere il colore sul quale creare la trasparenza.

Fig. 10



Questa volta mi sono servito di un monastero sul mare sovrapposto ad un titolo (*Figura 10*) e ho selezionato la funzione **Definisci colore**.

Ho successivamente applicato il segno di *spunta* nella casella **Campiona** e ho cliccato con il mouse il cielo azzurro nello *Schermo virtuale*. Ho poi ridotto la *tolleranza* per evitare di coinvolgere nella trasparenza anche il mare, che è pure blu.

Come vedete nella *Figura 11*, la **casella dei colori** è diventata azzurro cielo, il cielo è diventato trasparente e nella *miniatura* l'area del cielo ha assunto un aspetto quadrettato. In trasparenza è comparso il tramonto con il titolo della proiezione.

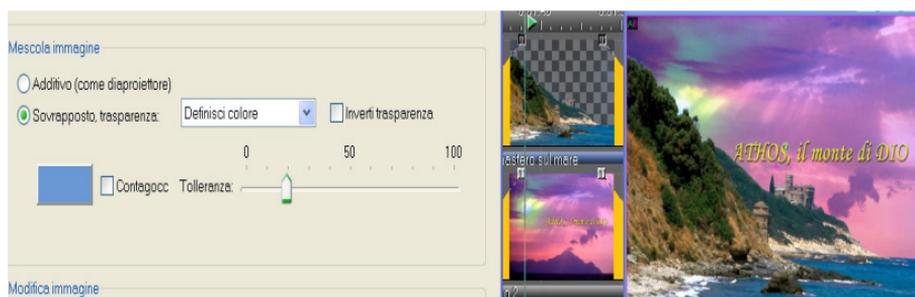


Fig. 11

E' possibile anche cercare colori specifici, con un *doppio click* proprio sulla *casella dei colori*, cioè la casella blu. Compare una tavolozza di colori (**Scelta del colore**) nella quale c'è il rischio di perdersi. Il sistema del **contagocce** mi sembra più che sufficiente.

Vi invito a sperimentare anche le altre due funzioni **Definisci tono colore** e **Definisci luminosità**, che perfezionano la funzione precedente.

I Canali Alpha e le maschere di trasparenza

Un breve cenno sul significato dei **Canali Alfa** è doveroso. Per definizione i **Canali Alfa** sono speciali canali, in scala di grigio, utili per memorizzare parti selezionate o mascherate della nostra foto. Abbastanza complicato vero? Lasciamo perdere la definizione e veniamo al concreto.

Quando guardavamo una diapositiva in controluce, un cielo bianco appariva perfettamente trasparente. Era la luce del proiettore che, attraversando questa trasparenza, originava il bianco sullo schermo. Il colore bianco, *nel digitale*, non è trasparenza, ma è un vero e proprio colore.

Potremmo immaginare pertanto la nostra foto digitale come un insieme di colori appoggiati sopra un supporto di sostegno trasparente.

Il programma di fotoritocco permette di togliere aree di colore e di lasciare solo il sostegno, quindi la trasparenza che, per comodità e per visibilità, è stata resa a quadretti bianchi e neri. L'area quadrettata è un'area mascherata e sulla foto, così trattata, abbiamo creato un **Canale Alfa**.

Il sistema che abbiamo esaminato nel paragrafo precedente è il modo con cui **m.objects** crea un **Canale Alfa**, ma il suo limite è rappresentato dal fatto che il programma seleziona aree solo in rapporto ad un colore specifico (*nero o bianco o da definire*), mentre noi vorremmo intere aree trasparenti. La foto quindi deve essere opportunamente preparata e mascherata.

Attraverso un editor esterno di fotoritocco, tipo **Photoshop**, è possibile creare *trasparenze* sulla nostra foto, un po' dove vogliamo. In sostanza **Photoshop** consente di selezionare un'area della foto, ad esempio una campana, di mantenere questa parte integra, e di rendere trasparente tutto il resto. La foto ottenuta viene salvata non più come foto, ma come **Maschera di Trasparenza**, un tipo particolare di **Canale Alfa**.

Purtroppo non tutti i formati immagine sono in grado di salvare al loro interno un **Canale Alfa**: il formato *Jpeg* ad esempio è uno dei formati non compatibili.

Il salvataggio non dovrà perciò avvenire nel tradizionale formato **JPEG**, ma in formato **PNG** (si legge pi-enne-gi, **PING** per gli amici), un formato compresso come il **JPEG** ma definito **LOSSLESS**, cioè senza perdita di informazioni, molto usato in sistemi Macintosh.

Il nostro *Canale Alfa* potrà essere salvato anche in formato PSD o TIFF, ma in tal caso si otterrà un file molto pesante, senza particolari vantaggi. *Una minima conoscenza di Photoshop è indispensabile per la comprensione delle spiegazioni seguenti.*

Photoshop mette a disposizione vari sistemi per creare un *Canale Alfa*, ma quelli che illustrerò mi sembrano molto pratici e veloci.

a) Crea livello copiato

Momentaneamente chiudiamo **m.objects** (ricordiamo di salvare) e apriamo *Photoshop*, importando la foto sulla quale vogliamo creare un *canale alfa*.

Nella *Figura 12*, utilizzando il *lazo magnetico*, ho delimitato la campana, che vedete circondata dalla linea tratteggiata. Ho poi cliccato la mia foto con il *tasto destro del mouse* e ho selezionato la funzione *Crea livello copiato*. Lo vedete nella *Figura 13*, a sinistra della campana.

Ora occorre attivare la *Palette Livelli* di Photoshop (*Finestra/Livelli*) che comparirà sulla parte destra del desktop e che sarà caratterizzata da due *livelli*: *Livello 1 e Sfondo*, entrambi forniti di un *occhio*.

Togliamo l'occhio al *livello Sfondo*, con un click del mouse, come ho fatto nella *Figura 14* e avremo creato una *foto – Canale Alfa* che conserva la campana e rende tutto il resto trasparente.

Fig. 12

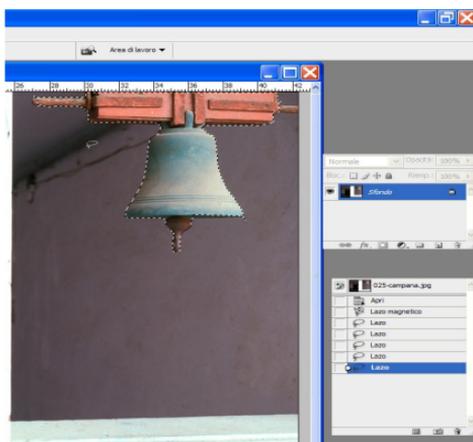


Fig. 13

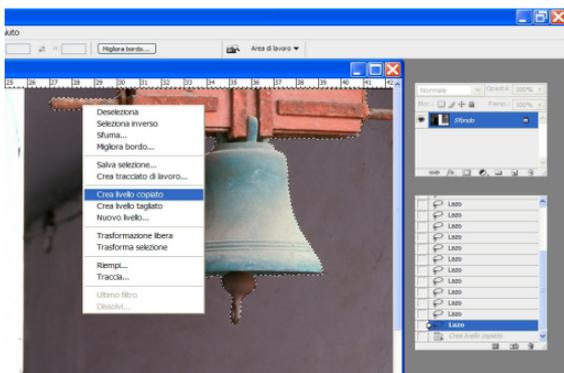
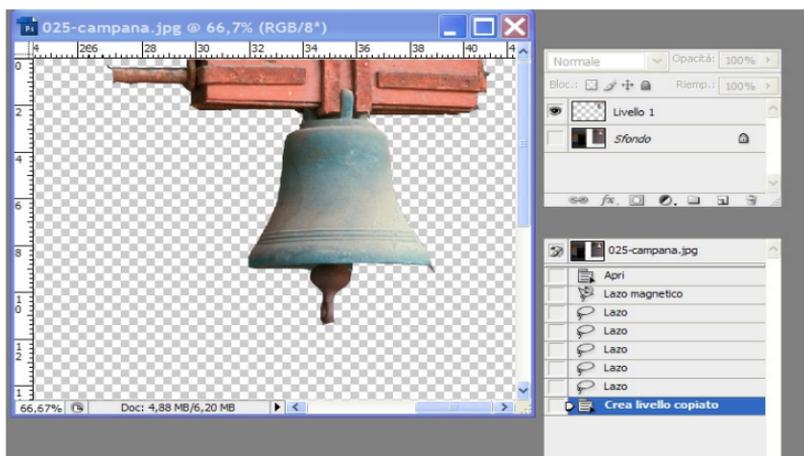


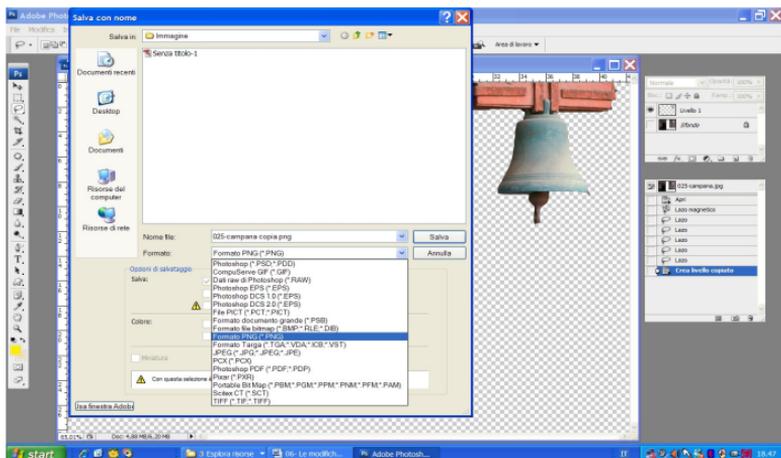
Fig. 14



La foto dovrà essere salvata nel *formato PNG* (*Figura 15*), ovviamente nella cartella *Immagini* di *m.objects*, assieme a tutte le altre foto.

Il salvataggio in JPEG unirebbe i livelli e farebbe perdere ogni effetto.

Fig. 15

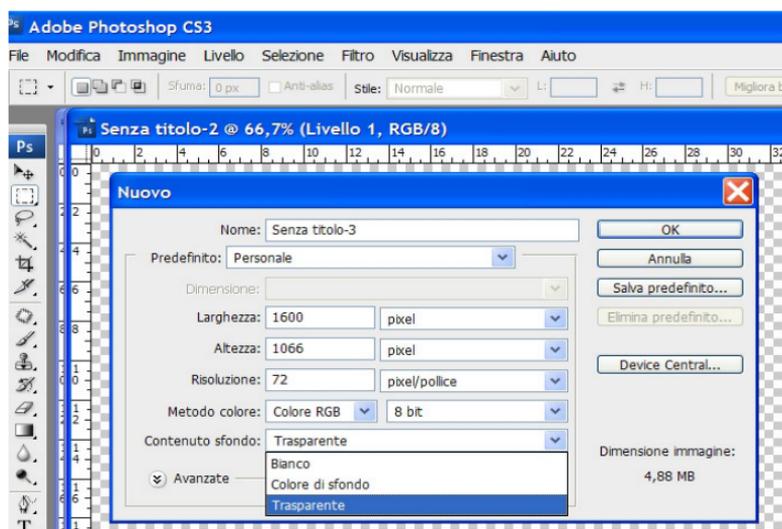


Esiste un altro metodo per creare un *Canale Alfa con Maschera di Trasparenza*. E' utile conoscerlo perché permette veri e propri *collages* di immagini sullo stesso fotogramma.

b) Crea sfondo trasparente

Dalla pagina iniziale di Photoshop apriamo una fotografia *nuova e vuota* mediante i comandi *File/Nuovo* e, nella finestra denominata *Nuovo*, inseriamo dimensioni (Larghezza, Altezza e Risoluzione) uguali a quelle delle altre foto della proiezione. Nel mio caso 1600 px x 1066 px alla Risoluzione di 72 pixel/pollice (*Figura 16*).

Fig. 16



Nella casella *Contenuto sfondo* scegliamo *Trasparente* e diamo OK. Avremo ottenuto una foto virtuale, con il fondo totalmente quadrettato, cioè trasparente.

Ora, dopo aver selezionato la campana con il *lazo magnetico*, con un *Copia/Incolla* la copiamo sulla foto trasparente (*Modifica/Copia* e, sulla foto vuota, *Modifica/Incolla*). Utilizzando lo strumento *Sposta*, potremo collocare la campana dove vogliamo dandole le dimensioni idonee.

Perché ricorrere a questo secondo metodo? Perché questo consente la costruzione di una immagine del tutto nuova, composta da parti di altre immagini, e il tutto sottoforma di *Canale Alfa*, cioè con uno sfondo trasparente.

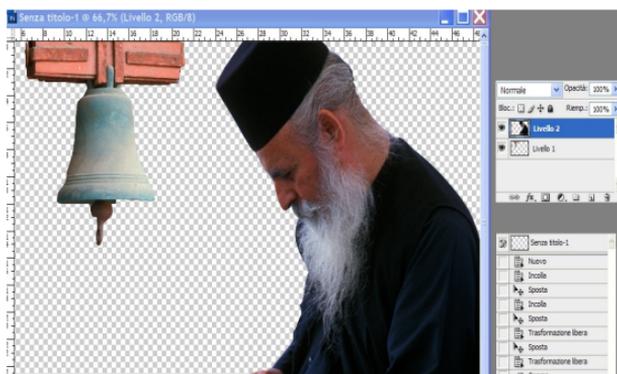
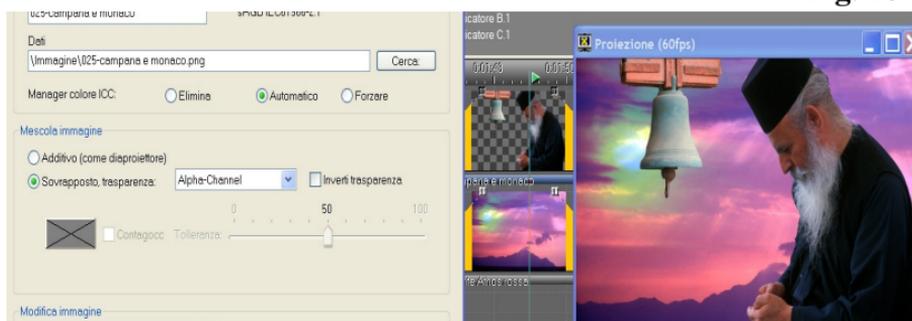


Fig. 17

Nella *Figura 17* ho inserito, assieme alla campana, un monaco assopito che mi ha ricordato il famoso libro di Hemingway “Per chi suona la campana”.

Ora ritorniamo a **m.objects** e inseriamo sulla *pista video* la nostra immagine in *formato PNG*, in sovrapposizione con il profilo del Monte Athos al tramonto. Apriamo il pannello *Modifica Immagine* e, in *Sovrapposto*, *trasparenza* optiamo per *Alpha-Channel*. Il risultato appare nella *Figura 18*.

Fig. 18



c) Creare trasparenze saltando una o più piste (tracce)

Disponendo di immagini situate su piste diverse, sappiamo che quella che si trova sulla pista superiore, la *pista A*, una volta che sia stata attivata la funzione *Sovrapposto - trasparenza* nel pannello *Modifica immagine*, risulta dominante su tutte le altre. Questo concetto è stato ampiamente dibattuto nei precedenti capitoli.

Ho volutamente creato cinque *piste video* (pulsante destro del mouse sulla *pista/modifica componente*/inserire il numero delle tracce/OK) e in ognuna ho inserito le *miniature* opportunamente preparate secondo le istruzioni fino ad ora viste.

Per ognuna è stata attivata la funzione **Sovrapposto - Trasparenza** e infatti, nella **Figura 19**, vediamo che la barra che sta alla base delle **miniature** è verde. Nello **Schermo virtuale** vedremo il monaco con la campana, cioè la foto della **pista A** e, nella sua trasparenza, il tetto con la croce (foto della **pista B**). Delle altre foto situate sulle piste C - D - E neanche l'ombra.

Fig. 19

Tenendo premuto il tasto **Shift**, quello che serve per fare la lettera maiuscola, facciamo un **doppio click alla base della seconda miniatura**.



Il pannello **Modifica immagine** è leggermente variato: nella parte centrale, **Parametri dissolvenza** è comparsa una casella denominata **Maschera** e, accanto a questa, una casella con il numero **1** e la scritta **(n) tracce sottostanti**. Significa che la maschera di trasparenza nasconde 1 pista video sottostante (**Figura 20**).

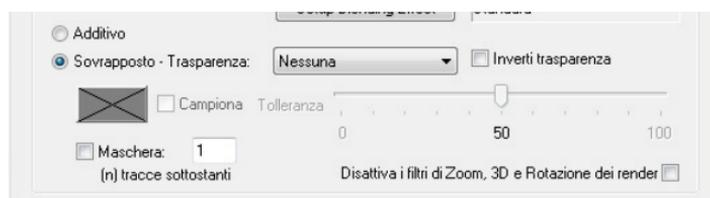


Fig. 20

Mettiamo nella casella il segno di spunta e diamo l'OK. Cambiano parecchie cose: la barra orizzontale della seconda miniatura da verde è diventata nera, la seconda miniatura stessa è diventata nera ed è apparsa una **velatura grigio scura** ad indicare che la terza miniatura è stata "saltata". Nello **Schermo virtuale** vedremo il monaco e la campana sovrapposti all'immagine che sta nella **quarta pista**, cioè il monastero in mezzo alle colline (**Figura 21**). E' sparito il mare e non ci sono le candele.

Fig. 21

Cosa è successo? La funzione che abbiamo attivato sulla seconda *miniatura* ha reso questa trasparente e ha reso trasparente anche la miniatura del mare. Vedremo pertanto solo la sovrapposizione della *prima* e della *quarta* immagine.



Fig. 22

Se al posto del *numero 1* avessimo messo il *numero 2*, si sarebbe visto monaco e campana sovrapposti alle candele (*Figura 22*). Voi direte: a cosa serve?

Proviamo a variare un poco le cose. Ho inserito sulla *pista D* la parola *Fine*, montata su uno sfondo trasparente, e ho attivato sulla *miniatura* della *pista B* la funzione *Maschera*.

Come appare nella *Figura 23*, nonostante le immagini siano cinque, solo tre si sovrappongono (monaco, candele e parola FINE), mentre le altre due risultano trasparenti.



Fig. 23

Conoscere questa funzione offre la possibilità di intercalare tra loro varie immagini, facendo comparire o scomparire titoli o parti di foto.

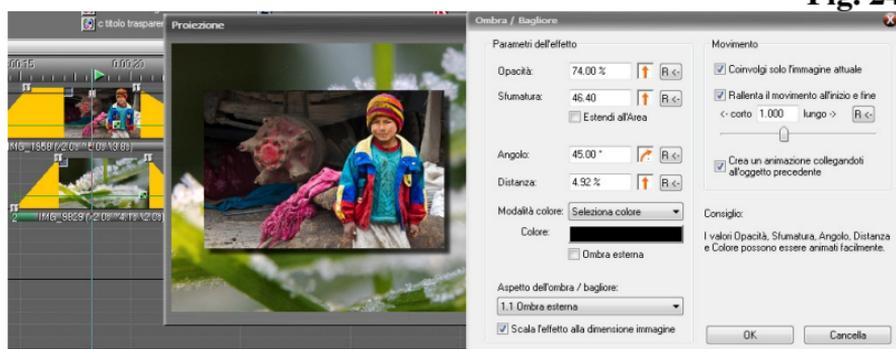
E' vero che posso creare collages di immagini anche con un programma di fotoritocco ma, a parte il tempo richiesto, le composizioni che **m.objects** permette di ottenere non vanno viste in modo statico ma nella dinamicità di immagini che scorrono, si alternano, si sovrappongono.

C) INSERIRE UN'OMBRA

Quando ad una immagine di sfondo vogliamo sovrapporre un'altra immagine di dimensioni più ridotte può diventare più gradevole che quest'ultima appaia leggermente distaccata dallo sfondo. La soluzione più indicata è sicuramente la presenza di una ombreggiatura.

Le nuove versioni di **m.objects** sono dotate di questa funzione che abbiamo già esaminato nei dettagli nel capitolo *Inserimento di un testo*. La foto, rimpicciolita con la funzione *Area*, e attivata nella ormai nota funzione *Sovrapposto-Trasparenza* (doppio click sulla base / Modifica immagine / Sovrapposto-Trasparenza), va collocata sulla traccia superiore e su di essa va trascinata l'icona **Ombra / Bagliore**, costituita da una icona grigia contrassegnata da una S, nella *Finestra degli Strumenti*.

Fig. 24



La Figura 24 mette in evidenza la corretta collocazione delle due foto sulle tracce: la foto del bimbo peruviano, più piccola starà sulla traccia superiore. Un doppio click sulla icona **Ombra / Bagliore** aprirà la relativa finestra nella quale potremo variare numerosi parametri trascinando le frecce arancioni. Le possibili variazioni sono estremamente intuitive: una maggiore o minore opacità, una

sfumatura più o meno accentuata. Potremo variare l'angolo dell'ombra rispetto alla foto (in questo caso verso destra e il basso) e la sua estensione. Cliccando **Colore**, potremo scegliere tra una vasta gamma di colori. **Modalità Colore** consente di ottenere un'ombra che riproduce i contenuti della foto (**Immagine**), o i contenuti stessi in **Negativo**.

La finestra **Aspetto dell'ombra/bagliore**, che per i titoli e i testi permetteva una discreta gamma di varianti, è poco sfruttabile in caso di foto. Le soluzioni migliori sono **1.1 Ombra Esterna** (sarà presente solo l'ombra) e **1.5 Ombra + Bagliore** (ombra laterale associata ad un alone di ombreggiatura sui quattro lati della foto).

La parte destra della finestra, denominata **Movimento** potrà essere sfruttata collocando due icone **Ombra/Bagliore**, rispettivamente all'inizio e alla fine della nostra miniatura. A titolo di esempio: sarà possibile modificare il colore dell'ombra (da nero a bianco) oppure cambiare la direzione dell'ombra con un semplice intervento sulla finestra relativa alla seconda icona **Ombra/Bagliore**.

D) INSERIRE UNA CORNICE

La foto di ridotte dimensioni, sovrapposta ad uno sfondo, può essere dotata di cornice semplicemente trascinando l'icona **Passepartout**, indicata con una lettera **F** nella **Finestra degli Strumenti** (Figura 25).

Fig. 25



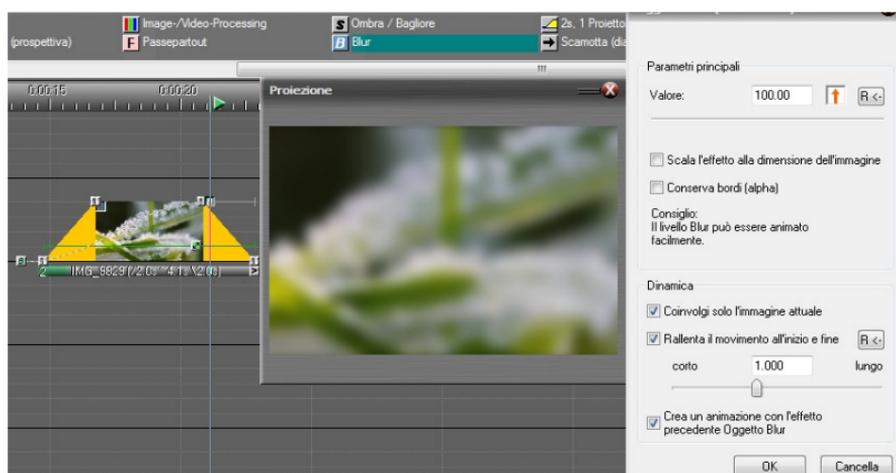
Le variazioni possibili sono abbastanza modeste: si lavora sulla **Opacità**, sulle **Dimensioni** e sul **Colore**.

Ricordo che una cornice si può ottenere anche dalla finestra *Personalizza immagine* del pannello **Modifica Immagine** (doppio click sulla base / Modifica immagine / Personalizza immagine). Mediante questa funzione la cornice potrà acquisire una tridimensionalità ma non potrà essere variato il suo colore.

E) INSERIRE UNA SFOCATURA

Trascinando sulla miniatura l'icona denominata **BLUR** (una **B** bianca su fondo azzurro nella *Finestra degli Strumenti*) e facendo su questa un doppio click, apriamo una pannello che consente di sfocare l'immagine (*Figura 26*).

Fig. 26



Trascinando verso l'alto la *freccia arancione* denominata **Valore**, potremo verificare l'effetto sullo *Schermo virtuale*. Il **Valore** va da 0 (nessuna sfocatura) a 100 (massima sfocatura).

Se l'immagine è più piccola del fotogramma, una icona, come il bimbo peruviano del paragrafo precedente, i bordi appariranno sfumati ma potremo scegliere di avere bordi netti mettendo un segno **V** nella casella **Conserva Bordi (alpha)**.

Inserendo due icone *Blur* all'inizio e alla fine della miniatura e impostando sulla prima un valore 0 e sulla seconda un valore elevato, l'immagine diventerà sfocata in modo graduale.

Questo effetto è spesso sfruttato per rendere le dissolvenze più interessanti.

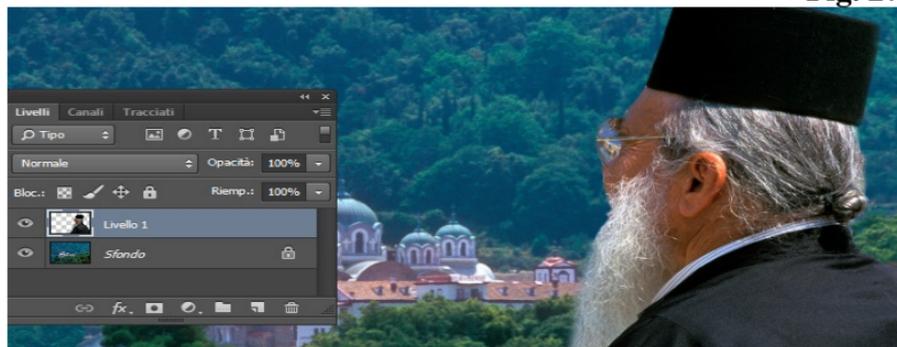
Ricordiamo che un effetto di sfocatura si può ottenere anche mediante il percorso *Doppio click sulla base della miniatura / Modifica immagine / Personalizza immagine / Sfuoca/Nitidezza*. La sfocatura *Blur* simula perfettamente lo sfocato dell'obiettivo della fotocamera mentre *Sfuoca/Nitidezza* tende a rendere l'immagine appannata.

F) LAVORARE SU LIVELLI SOVRAPPosti

Questa funzione sofisticata richiede una certa conoscenza di Photoshop perchè prevede l'impiego di immagini dotate di più livelli sovrapposti, create appunto con Photoshop e salvate in formato PSD. Solo il formato PSD supporta questa funzione.

Mi servirò di un esempio: ho scontornato un frate del Monte Athos e l'ho sovrapposto ad un paesaggio con monastero. La [Figura 27](#) mette in evidenza i due livelli nel piccolo pannello a destra. Salvo in formato PSD e inserisco la foto nella pista.

Fig. 27



Ora duplico la foto selezionandola e servendomi del tasto destro del mouse: *Copia selezionato/Incolla selezionato*. Dispongo la foto duplicata su un'altra pista.

Finalmente posso separare i due livelli che compongono la foto per poterli utilizzare a piacere, come se fossero due foto diverse. Per fare questo, con un *doppio click sulla base della miniatura* del frate apro la finestra **Modifica immagine** e metto lo spunto nella casella

Estrai il livello n.: Nella casella scriverò **1** perchè il frate scontornato è il livello 1 in Photoshop (vedi [Figura 27](#)). Visto che era uno scontorno, dovrò selezionare anche *Sovrapposto - Trasparente / Canale Alpha*. Questa procedura è evidente nella [Figura 28](#).

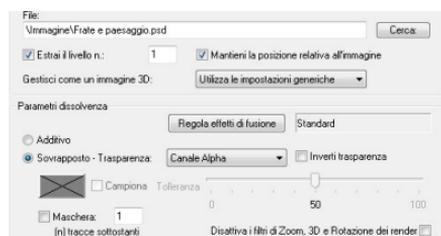


Fig. 28

Analogamente dovrò agire con un doppio click alla base della miniatura sulla seconda pista e in *Modifica immagine* mettere lo spunto nella casella **Estrai il livello n.:**. In Photoshop era il *Livello Sfondo* per cui metterò il numero *Zero*. Le due immagini ora sono scorperate e le potrò utilizzare a mio piacere come due foto diverse tanto che, nella [Figura 28](#) ho sovrapposto il frate ad un monastero sul mare.

A volte con Photoshop si effettuano fotomontaggi che comportano molteplici livelli. Questo procedimento permette di importare una sola foto contenente tutti i livelli, e di scorporarli poi con il programma, per utilizzarli come foto singole. In sostanza, ogni livello diventa una foto.

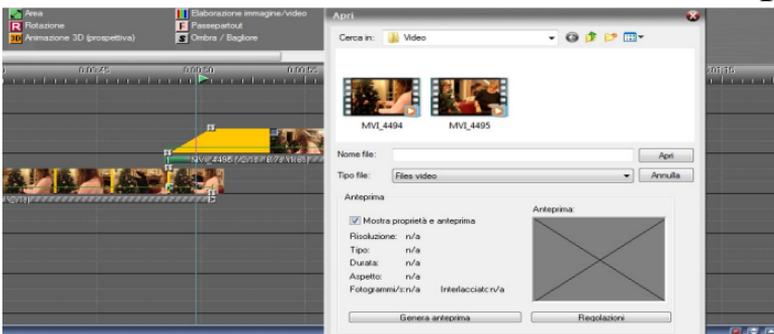
INSERIMENTO DI FILES VIDEO

Questa funzione di **m.objects**, presente anche nelle precedenti versioni, è stata notevolmente migliorata per cui l'inserimento di *files video*, realizzati mediante la fotocamera, risulta ora molto agevole. Questo miglioramento è evidente nella *versione 7.0* che consente di incorporare il *file* in qualsiasi formato e di modificarne alcuni parametri, quali luminosità, nitidezza, contrasto ecc.

Il *file video*, scaricato dalla fotocamera, ha una estensione ***.mov**. Dovrà essere inserito come tale nella cartella *Video* del nostro progetto. *Attenzione*: chi possiede versioni di *m.objects* precedenti alla numero 6, dovrà prima convertire questo file nel formato ***.wmv** (windows media video), utilizzando un idoneo programma di conversione. Un buon programma è *WinAVI All in One Converter* ma nel web si trovano analoghi programmi gratuiti. Le vecchie versioni del programma infatti non riconoscono i files ***.mov** ma solo i files ***.wmv**. La versione più recente supporta entrambi i formati.

Se il file video è molto lungo e la RAM della nostra scheda video non è elevata, il programma riuscirà a gestirlo con difficoltà. La realizzazione dell'eseguibile potrà bloccarsi. In questo caso consiglio di suddividere preventivamente il file video mediante un editor esterno, selezionando e inserendo nella cartella *Video* solo le sequenze che prevediamo di utilizzare.

Fig. 1



Ora apriamo la cartella *Video* del progetto cliccando il pulsante rosso situato in basso a destra delle piste video oppure cliccando la

pista vuota con il tasto destro del mouse. In ogni caso scegliamo **Inserisci VideoClip**. Nella finestra che appare (vedi *Figura 1*) optiamo per **Apri** e, come avveniva per le foto, collochiamo il file sulla pista prescelta.

Nella *versione 7.0* di **m.objects** compare una finestrella denominata **Importa VideoClip** (*Figura 2*) che chiede di avviare una visione in anteprima del filmato. Dire **Sì**. Le versioni precedenti non sono dotate di questo passaggio e per queste valgono le istruzioni esposte più avanti a proposito del pulsante **Genera Anteprima**.

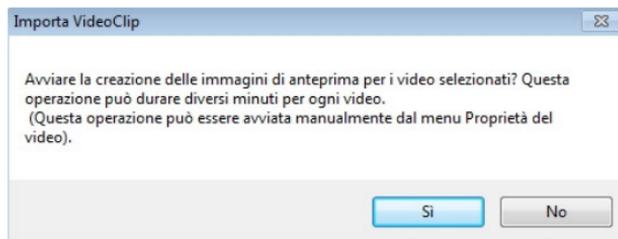


Fig. 2

Mediante lo *Schermo virtuale* siamo ora in grado di vedere il nostro filmato che sulla pista apparirà come una lunga miniatura gialla dotata di *maniglie*. Le proprietà di questa miniatura sono del tutto simili a quella di una foto: le *maniglie* superiori potranno essere spostate per variare la dissolvenza, potremo applicare *Effetti di Fusione*, zoomate mediante le icone *Zoom* o *Area*, inserire una sfocatura mediante l'icona *Blur*. In conclusione: tutti gli effetti applicabili alle foto, esaminati nei precedenti capitoli, valgono anche per il video.

Pertanto può essere suddiviso in spezzoni diversi (*tasto destro del mouse* sul punto scelto per il taglio e *Separa video*) e, abbassando le maniglie superiori, se ne può attenuare la luminosità. Attenzione che alla attenuazione della immagine corrisponde anche una attenuazione dell'audio. Questo aspetto lo esamineremo tra breve.

Il formato video è sempre 16:9 per cui, se accostiamo la sequenza a foto in formato 3:2, compariranno due bande nere in alto e in basso nell'*anteprima*. Consiglio di rendere omogeneo il formato, ad esempio, utilizzando sul *video* l'icona *Area* e allargando quanto basta. Ovviamente perdiamo una fettina di inquadratura. L'alternativa è utilizzare foto in 16:9.

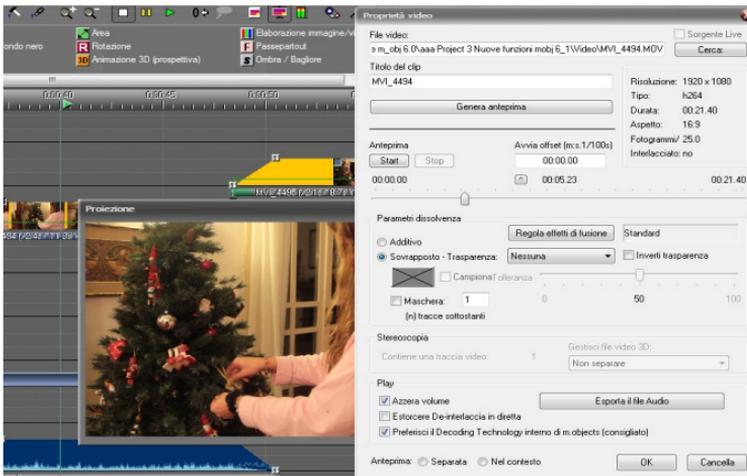


Fig. 3

Un doppio click sulla base della miniatura aprirà la finestra **Proprietà video** (Figura 3). In alto, ben evidente, troviamo il pulsante **Genera anteprima**. Se non avete fatto ancora questa operazione (Versione 7.0), conviene cliccarlo: in pochi secondi trasformerà la miniatura gialla in una lunga sequenza data dai principali fotogrammi che compongono il filmato. Facendo riferimento a questi fotogrammi, potremo scomporre o comporre il nostro video con maggiore facilità, identificando le sequenze che ci interessano.

Un altro passaggio importante è la *attivazione dell'audio* che si ottiene con il pulsante **Esporta file Audio** (Figura 3 in basso). Quando importiamo sulla pista il nostro file video, questo incorpora sia la componente video che la componente audio.

Il pulsante **Esporta il file Audio** permette di scorporare il sonoro che verrà collocato sulla sottostante pista audio (Attenzione: deve essere presente una pista vuota).

Comparirà una finestrella denominata **Creazione guidata: doppiaggio video** (Figura 4).

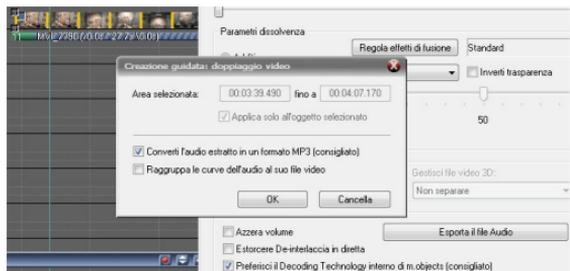


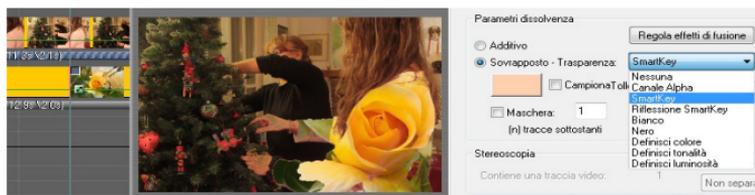
Fig. 4

Dato l'OK inizierà il procedimento denominato **Genera grafico 'Digital Audio'** che in breve farà apparire il sonoro sulla pista audio sottostante. Tutto questo nella versione 7.0. Le versioni precedenti (*dalla 6.1 in poi*) dispongono di finestre leggermente diverse per arrivare al medesimo risultato.

Solo scorporando il video dall'audio potremo abbassare o alzare il volume, spostarlo o addirittura toglierlo del tutto, se preferiamo avere al suo posto la colonna sonora dell'audiovisivo. In automatico, nella casella **Azzera volume** comparirà il segno \checkmark .

Ritornando con un doppio click alla base della miniatura video alla finestra **Proprietà video** (*Figura 3*) esploriamo la finestra relativa alla funzione **Sovrapposto - Trasparenza**. Una novità è costituita dalla opzione **SmartKey**, analoga (anche se più specifica per i video) alla sottostante funzione **Definisci colore**, già descritta nel capitolo relativo ai **Canali Alpha**.

Fig. 5



Nella *Figura 5* infatti, dopo aver scelto **SmartKey**, ho selezionato mediante il contagocce di **Campione Tolleranza**, il colore rosa della maglia che è diventata pertanto trasparente, permettendo di vedere la sottostante rosa gialla. Le possibilità (*Definisci tonalità* e *Definisci luminosità*) forniscono ulteriori combinazioni.

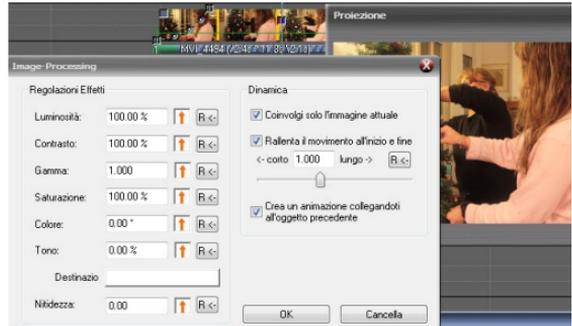
Torniamo ora alla *Figura 1* di questo capitolo. Notiamo, nella *Finestra degli Strumenti*, l'icona a righe (rossa/verde/blu) denominata **Elaborazione immagine/video** dotata di funzioni che abbiamo ampiamente trattato nel *Capitolo 9 - Le modifiche dell'immagine e le trasparenze*.

Trascinata l'icona a righe rossa/verde/blu sulla miniatura del video, mediante le frecce arancioni potremo regolare *Luminosità*, *Contrasto*, *Gamma*, *Saturazione* (portando il cursore a zero il video

diventerà in bianco e nero) e *Colore*. La funzione *Tono* si combina con la sottostante casella dei colori, denominata *Destinazione* (Figura 6). Per i dettagli di questa funzione rimando al capitolo precedente.

Fig. 6

Utilizzata nei video, la funzione *Nitidezza* risulterà discretamente efficace, molto più che sulle foto.



Come per le foto, posso trascinare sulla miniatura due icone *Elaborazione immagine/Video*. Se agisco solo sulla seconda icona, portando ad esempio la *Saturazione* al valore *Zero*, quindi al bianco e nero, otterrò un effetto dinamico: il filmato passerà gradualmente al bianco e nero.

NOVITA': passando con il mouse su un tratto di video già importato sulla traccia e tenendo il tasto **SHIFT** (lettera maiuscola) premuto, il frame viene ingrandito e così appare ben visibile. Questa nuova funzione è molto utile perchè permette di vedere un fotogramma alla volta. E' ovviamente utilizzabile anche sulle miniature di immagini fotografiche.

LO SCHERMO VIRTUALE

Abbiamo utilizzato ripetutamente lo *Schermo Virtuale*, ma è il momento di analizzare nel dettaglio la potenzialità di questo strumento. Ricordo che è attivabile mediante il pulsante *Schermo*, situato nella *Finestra degli Strumenti* oppure mediante i comandi *Finestra/Schermo Virtuale*. Più semplicemente potremo ricorrere al comando *Ctrl + P*. E' denominato *Proiezione*.



Fig. 1

Aperto lo *Schermo virtuale*, cliccando con il tasto destro del mouse al centro dello schermo stesso, si apre una tabella (*Figura 1*) con varie funzioni. Alcune sono molto intuitive (*Stop, Pausa, Play, Chiudi schermo*)

e ci consentono di visionare in anteprima il progetto che stiamo realizzando. *Mostra info grafica* ci informa sulle caratteristiche della foto che stiamo visualizzando. *Mostra griglia e area immagine* si combina con *Grid*, facendo comparire linee di riferimento (orizzontali o verticali), che ci aiutano nella composizione della immagine. Le linee vengono create aprendo la finestra *Grid* e scegliendo *verticale* o *orizzontale*. Compaiono al centro ma possono essere poi trascinate con il mouse verso destra o verso sinistra oppure in alto o in basso. Per farle scomparire è sufficiente trascinarle fuori dallo schermo virtuale. La posizione delle griglie sullo schermo virtuale può essere salvata mediante *Save Grid* e successivamente possono essere recuperate con la medesima posizione su una diversa immagine mediante *Load Grid*.

Possiamo vedere l'anteprima full frame del nostro audiovisivo utilizzando l'opzione *Pieno schermo*, oppure *Mostra lo schermo in una finestra quando stoppato*. Quando ci troviamo a *Pieno schermo*, dovremo comandare lo scorrimento dell'audiovisivo con

Play e *Stop*, attivati cliccando la finestra *con il tasto destro del mouse*. In alternativa potremo utilizzare i comandi di tastiera. **Riduci lo schermo quando stoppato** permette di ridurre lo schermo virtuale ad una icona. Il comando *Play* lo ripristina in full frame.

La funzione **Opzioni Schermo** apre una finestra denominata per l'appunto **Opzioni schermo** (Figura 2). Questa finestra si apre anche mediante il percorso **Opzioni/Opzioni schermo**. Nella parte superiore notiamo i pulsanti per aprire altre tre sottofinestre (*Post-produzione*, *Visualizzazione* e *Split*, *Stereoscopia 3D*) che esamineremo poi.

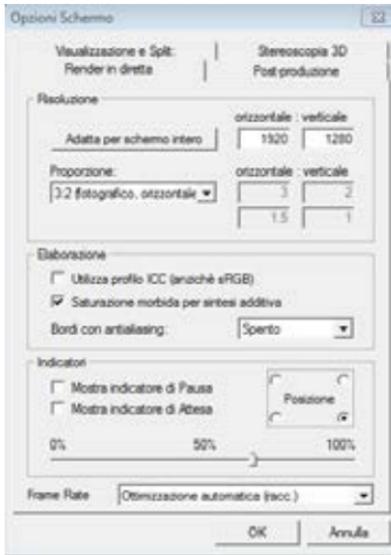


Fig. 2

Render in diretta, consente di scegliere la **Risoluzione** che verrà proposta al nostro audiovisivo nel momento in cui creeremo il file *.exe.

Consiglio di inserire subito la risoluzione prescelta. Nella figura ho inserito 1920 nella casella *orizzontale* e 1280 nella casella *verticale* (compare in automatico perchè le proporzioni impostate erano 3:2).

Più in basso abbiamo la possibilità di scegliere la **Proporzioni**. Lavorando sul classico formato diapositiva (24x36), ho scelto 3:2 (Figura 3). Le foto, anche proiettate su schermo 4:3, non verranno deformate ma verrà inserita automaticamente una banda nera sopra e una sotto il fotogramma.

Fig. 3

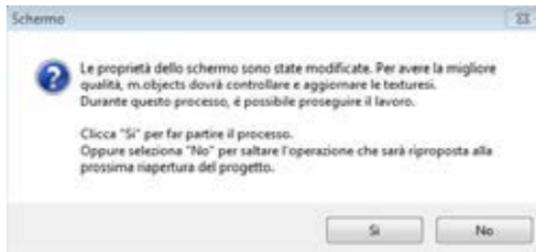


Chi lavora in 4:3 dovrà scegliere questo formato. Molti si stanno orientando verso i formati cinematografici (16:9 e Cinemascope).

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.

Se la risoluzione impostata era diversa, apparirà la tabella della Figura 4 che chiede l'autorizzazione ad aggiornare le *Textures*.

Fig. 4



Rispondiamo **Si** e in breve tempo il processo si completa (in basso a sinistra, sul monitor, vedremo procedere questo aggiornamento, come un conteggio alla rovescia.

Attenzione: la tabella può rimanere nascosta dietro alla finestra dello *Schermo virtuale* (se questa è al centro del monitor). Dovrete semplicemente spostarla.

Consiglio vivamente di impostare preventivamente la risoluzione e il formato. Questo alleggerirà notevolmente il lavoro del vostro PC al momento della creazione dell'eseguibile e, per lavori di lunga durata, eviterà blocchi durante la *renderizzazione*.

La seconda *palette*, denominata **Post produzione**, offre la possibilità di modificare **Nitidezza**, **Luminosità**, **Gamma** e **Saturazione** su tutte le foto dell'audiovisivo contemporaneamente (vedi Figura 5).

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

Fig. 5



corsore *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 4* 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 oltre scala* che consente di ottenere un significativo miglioramento di qualità delle nostre immagini. Nel capitolo *Le modifiche dell'immagine e le trasparenze* ho analizzato la funzione *Nitidezza manuale*, spiegando che consente di ottenere un significativo miglioramento di qualità delle nostre immagini.

Il cursore *Nitidezza oltre scala*, portato a valori tra 60 e 70, permette di rendere le nostre immagini decisamente più incisive. Valori superiori 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. Per i dettagli della funzione *Nitidezza manuale* consiglio di rileggere il capitolo citato. Il programma volutamente evita di applicare la funzione *Nitidezza* ad immagini alle quali siano stati applicati effetti dinamici tipo *Zoom* o *Area*. Questo per evitare tremolii. Dovremo applicare la funzione *Nitidezza manuale* su queste immagini singolarmente.

Fig. 6



La *palette Visualizzazione e Split* mette a disposizione una funzione denominata **Zoom globale** mediante la quale è possibile ridurre le dimensioni delle immagini del nostro audiovisivo rispetto allo schermo. Il valore standard è 100%. Impostando il cursore ad esempio su 50% e aggiornando le *Texture*, tutte le nostre foto appariranno più piccole, circondate da un bordo nero (*Figura 6*).

Personalmente utilizzo questa funzione quando voglio permettere ad altri di visionare il mio audiovisivo privatamente, sul PC domestico, limitandone la proiezione pubblica. L'eseguibile realizzato in questo modo, infatti, risulta in formato *mini*.

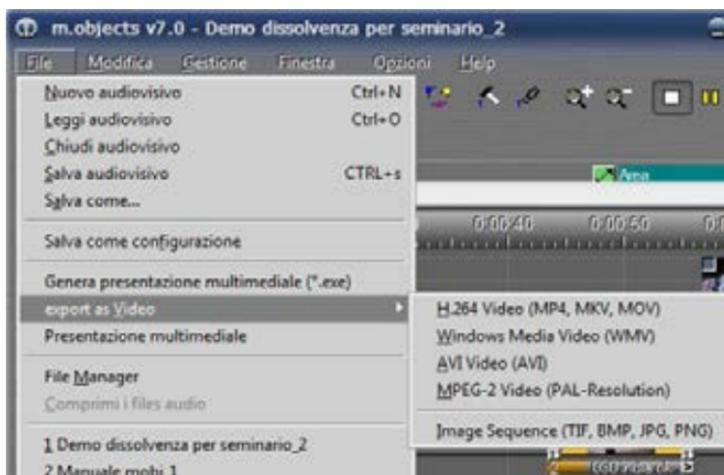
Non tratterò le funzioni di *Regolazioni Multiscreen* né quelle contenute nella quarta *Palette*, relative alla *Stereoscopia 3D*, riguardanti multivisioni con più proiettori e montaggi di audiovisivi tridimensionali.

CREARE UNA PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE

Il nostro progetto è stato completato e il risultato, visto sullo *Schermo virtuale*, ci ha soddisfatto. E' giunto il momento di creare una vera e propria presentazione multimediale che potrà essere proposta al nostro pubblico mediante il PC e un videoproiettore oppure direttamente alla televisione.

A questo proposito **m.objects** mette a disposizione varie soluzioni: è possibile infatti creare sia un *File eseguibile*, in formato **.exe*, che *File video*. In questo caso i formati proposti (*Figura 1*) sono *Windows Media Video (*.wmv)*, *H.264 Video (*.MP4)*, *MPEG2 Video (*.mpeg2)*. E' possibile anche ottenere un formato **.avi* ma il peso del file ottenuto è molto elevato e gestibile solo per audiovisivi di breve durata e con difficoltà. I vari formati hanno caratteristiche, funzioni e finalità totalmente diverse ed è opportuno chiarire questi aspetti prima di entrare nei dettagli tecnici.

Fig. 1



A) FILE ESEGUIBILE E FILE VIDEO

Il *File eseguibile* può essere riprodotto solo mediante un PC. I lettori dvd “da tavolo” che abbiamo sotto la nostra TV non lo vedono e quindi non lo riproducono. Visto sul proprio PC o, meglio ancora, con un videoproiettore collegato al PC, l'*eseguibile*

garantisce una qualità fotografica altissima perché le immagini mantengono la risoluzione originale.

Il file **.exe* contiene il lavoro completo, e potrà essere masterizzato su un banale *CD* come se fosse un semplice documento o una foto, oppure copiato in una *pen drive* (mediante *Copia/Incolla*). E' intuitivo come questi procedimenti favoriscano la duplicazione, la distribuzione e la diffusione dell'opera.

Il peso complessivo, espresso in Megabyte, dipende dalla durata, dalle dimensioni delle foto inserite e dal grado di compressione scelto (vedi di seguito).

Quindi: indicato per la videoproiezione con alta qualità fotografica ma non riproducibile in TV con un lettore DVD "da tavolo".

Il *File video* in formato **.wmv* o in formato **.MP4*, se realizzati in formato *FullHD*, (*1920 x 1280 pixel nel formato 3:2*) sono riproducibile sul Computer (PC o Mac) mediante Windows Media Player, VLC o simili riproduttori. Sono adatti anche alla video proiezione con una qualità buona anche se alcune dissolvenze presentano un antipatico effetto "neve" e, tra una immagine con prevalenza di colore bianco ed una con prevalenza di neri, può comparire un effetto "alone".

Il vantaggio di questi formati è rappresentato dalla possibilità di essere visualizzati su qualsiasi computer e di essere inseriti nei social network (YouTube, Vimeo, ecc.). In questo caso si consiglia una risoluzione di uscita più bassa, tipo 1280 px nel lato lungo.

Quindi: indicati per la videoproiezione con buona qualità fotografica, utilissimi per la diffusione nel web ma non riproducibili con un lettore DVD "da tavolo".

Il *File video* in formato **.mpeg2* può essere visto sul proprio PC mediante Windows Media Player, con livelli qualitativi molto scarsi. Lo scarso livello qualitativo è dovuto al processo di *renderizzazione* necessario per generare il *file *.mpeg*: le dimensione di ogni immagine vengono ridotte a *720 x 576 px*, indipendentemente dalla risoluzione che avevamo utilizzato nell'allestimento.

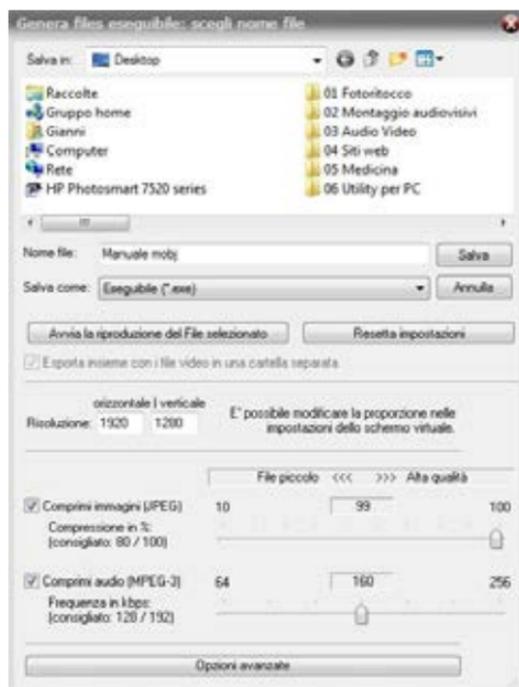
Il file *.mpeg2 serve per realizzare un DVD. Dopo essere stato generato, infatti, potrà essere importato all'interno di un idoneo programma di masterizzazione, che lo fornirà di *files IFO, VOB, BUP*, necessari per creare un vero e proprio DVD, riproducibile in TV mediante il nostro lettore DVD "da tavolo". Le immagini sono compresse alla risoluzione di 720 x 576 px per essere adattate alle esigenze del lettore DVD e della TV.

La perdita di qualità *non viene percepita nella visione televisiva* ma è evidentissima se riproduciamo il nostro *File Video* mediante il PC o con un lettore DVD collegato ad un videoproiettore.

Quindi: *indicato per la visione televisiva mediante un lettore DVD con buona qualità fotografica. Sul PC o in videoproiezione la qualità risulta decisamente scarsa.*

E' possibile creare un DVD anche utilizzando il formato *.wmv o il formato *.avi, ottenendo una qualità molto elevata ma solo se si dispone di un *masterizzatore HD (Blu-Ray o HD-DVD)*, con il software di masterizzazione adeguato.

B) CREARE UN FILE ESEGUIBILE



La *Versione 7.0* di **m.objects** utilizza una percorso nuovo:
File/Genera presentazione multimediale.

Le versioni precedenti seguono il percorso **Gestione/Genera presentazione multimediale (*.exe)**. Si apre comunque un pannello denominato **Genera files eseguibile: scegli nome file** (Figura 2).

Fig. 2

Il *file* verrà abitualmente salvato nella cartella denominata **MixDown** ma è possibile cambiare destinazione aprendo la casella in alto, denominata **Salva in:**.

Nella figura ho scelto di salvarla sul Desktop. Inseriamo il nome dell'audiovisivo e, nella parte inferiore del pannello, nelle caselle denominate **Risoluzione**, indichiamo la risoluzione desiderata.

Utilizzando il formato 3:2 (il tradizionale 24x36 della diapositiva) reinserirò, come nella figura, le dimensioni di 1920 x 1280 px. Nel mio audiovisivo sono presenti immagini con dimensioni diverse, molto maggiori, ma non importa. Il programma ridimensiona tutto alla **Risoluzione** indicata nelle caselle. Proporzioni diverse (es. 4:3, 2:1, 16:9 ecc.) andranno impostate attraverso le **Opzioni schermo** dello **Schermo Virtuale** (vedi capitolo precedente).

Il ridimensionamento, fatto in questa fase, cioè al momento della creazione dell'*exe*, sottopone il nostro PC ad un impegno molto notevole ed è possibile che, per lavori lunghi, compaia un blocco che impedisce la realizzazione dell'*eseguibile*.

Come ho segnalato nel precedente capitolo *Lo Schermo virtuale*, è meglio che la riduzione alla **Risoluzione** desiderata sia effettuata **prima** di procedere alla realizzazione dell'*exe*. attraverso la funzione **Opzioni schermo/Render in diretta**.

Il cursore della funzione **Comprimi immagini (JPEG)** può essere lasciato al valore massimo (**100 %**) per audiovisivi di breve durata mentre può essere abbassato fino al **90%** per lavori lunghi. La qualità risulta invariata mentre diminuisce il peso complessivo del file realizzato.

Quando realizzo il mio progetto, inserisco in modo indifferente immagini in JPEG, in TIFF, in PSD - ricordo che il programma supporta tutti i formati (tranne il Raw). Ho effettuato varie comparazioni tra files compressi e non compressi. Confrontando i risultati in videoproiezione ho concluso che scegliendo di **comprimere le immagini in JPEG**, come indicato nella Figura 1, non si perde nulla in qualità.


Fig. 3

Occorre lasciare a *160 kbps* la *Compressione audio* (**Comprimi audio**). Cliccato il pulsante **Salva**, in pochi secondi, nella cartella prescelta, avrò a disposizione il **FILE ESEGUIBILE**.

Nella parte inferiore della Figura 2 è presente un pulsante che propone alcune **Opzioni avanzate**, di significato abbastanza intuitivo. Come si osserva nella Figura 3, appaiono già con il segno di spunto le caselle *Inserisci il profilo di controllo da tastiera/remoto* e *Avvia in schermo pieno*. Più pratico lasciare così. Nelle versioni più recenti sono stati inseriti comandi di protezione. Possiamo utilizzare **Proteggi con una password**. In questo caso, procedendo nella esecuzione dell'eseguibile, ci verrà chiesto di scegliere una password. Ma se poi ce la dimentichiamo?

Data di scadenza consente di aprire un calendario e di fissare pertanto il giorno in cui il nostro audiovisivo, inviato ad esempio ad un concorso, non sarà più visibile. Se scegliamo questa protezione, ricordiamoci di indicare una data successiva alla riunione della giuria, non la data in cui scadono i termini per la presentazione delle opere!

Avvia solo con licenza permette la visione dell'audiovisivo solo al fortunato mondo dei possessori di **m.objects** nelle sue varie versioni.

La realizzazione dell'eseguibile si ottiene con il pulsante **Salva** (Figura 2) ed è abbastanza veloce specie se abbiamo avuto l'accortezza di realizzare la elaborazione delle *texture* mediante il comando *Opzioni schermo*, come visto nel capitolo dedicato allo *Schermo virtuale*.



Se l'audiovisivo è composto *solo da foto*, comparirà, nella cartella di destinazione, una icona con il simbolo di **m.objects** e il nome prescelto. In *presenza di sequenze video introdotte in formato *mov*, il programma crea invece una nuova cartella, denominata con il nome prescelto, contenente l'icona di m.objects assieme al file video e a cinque files di **Estensione dell'applicazione (.dll)**.



Nella figura è evidente il contenuto della cartella. I files ***.dll** sono indispensabili per la riproduzione per cui è assolutamente necessario che rimangano accanto alla icona di m.objects, nella stessa cartella.

Il programma ci avverte in caso di errore invitandoci a rimettere le varie componenti al loro posto. La cartella contenete i files ***.dll** non verrà generata se utilizziamo sequenze video in formato ***.wmv**.



In questo caso verrà creato un unico file contenente tutte le informazioni.

Creare un file eseguibile per il web

Molti siti internet, soprattutto all'estero, mettono a disposizione audiovisivi fotografici, visionabili direttamente o scaricabili sul proprio PC. Nel mio stesso sito (www.giannirossi-fotoviaggi.com) è possibile il *download* di numerosi miei audiovisivi realizzati con **m.objects**.

Requisito indispensabile per l'allestimento finalizzato al web è il "peso" del *file*, espresso in *Megabyte*: gli spazi in Internet sono sempre limitati e, soprattutto, un *file* molto voluminoso richiederà molto tempo per essere scaricato. Buona norma è creare un *file* di "peso" non superiore ai 40 *Megabyte*.

Per ottenere questo, nel pannello illustrato dalla *Figura 1*, si dovrà indicare una *Risoluzione* bassa, es. 1280 px come lato lungo. Una

ulteriore riduzione del file si otterrà spostando il cursore denominato **Comprimi immagini (JPEG)** al di sotto del 70%.

La funzione *Opzioni Schermo dello Schermo virtuale* (vedi capitolo precedente) contiene la *palette Visualizzazione e Split* con la funzione denominata *Zoom globale*. Il valore standard è 100%. Impostando il cursore ad esempio su 50% e aggiornando le *Texture*, tutte le nostre foto appariranno più piccole, circondate da un bordo nero.

La colonna sonora dovrà essere rigorosamente in *formato mp3*. In tal caso si potrà lasciare la *Compressione audio* a 160 kbps perché il formato **.mp3* non appesantisce particolarmente il *file*.

Meglio che la riproduzione venga **avviata a schermo intero** anche se la bassa risoluzione utilizzata renderà le immagini, portate “a tutto schermo”, molto meno nitide. In fondo questo aspetto potrà risultare vantaggioso, costituendo un deterrente per la proiezione pubblica dell’audiovisivo.

C) CREARE UN FILE VIDEO



In questo caso il percorso sarà **File/Export as Video**. Ritorniamo per un momento alla **Figura 1**. L'opzione **H.264 Video** consente di aprire una finestra nuova denominata **Export video - H.264** (non presente nelle precedenti versioni di *m.objects*).

La finestra ci consente di scegliere il *Framerate* (viene consigliato 30 - un *Framerate* di 25 *fps* è caratteristico della cinematografia, 60 *fps* sono destinati a proiezioni in 3D), la *Risoluzione* e il formato.

Interessante la finestra di settaggio, denominata **Preset**. Troveremo settaggi precostituiti per *iPhone*, *iPad*, *Android* nelle varie versioni in commercio.

Di default il *Bitrate* è *Constant/Extreme* con qualità *Better*. Dato l'OK, scegliamo una cartella di destinazione. Al momento del salvataggio, ancora una volta possiamo modificare la destinazione aprendo la finestra in basso denominata **Salva come** e riconfigurare l'esportazione con il pulsante **Configura l'esportazione video**.

Dato un ok, con *Salva* inizierà la *renderizzazione*, cioè un lento processo di conversione del nostro lavoro nel formato prescelto. Lo troveremo dopo diversi minuti nella cartella di destinazione.

Volendo esportare solo una porzione di audiovisivo dovremo cliccare la *Timeline*, attivando le relative icone. Trasciniamo l'icona **Export Area** (vedi Figura) sulla *Timeline* all'inizio e alla fine dell'area da esportare poi seguiamo la procedura usuale.



Un altro tipo di formato realizzabile è il **Windows Media Video** (*.wmv). Il procedimento è analogo: **File/Export as Video/Windows Media Video**. La finestra che viene attivata è simile alla precedente (manca naturalmente la sezione **Preset**) e i settaggi sono analoghi.

E' possibile creare un **File AVI con codec e compressioni selezionabili**. Dato *OK/Salva*, comparirà una finestra con molteplici possibilità di *compressioni Video* e altrettante *Audio*. Francamente non mi sono cimentato nell'analisi di queste possibilità che tendono a generare Files di dimensioni enormi, gestibili con difficoltà dal computer.

Nelle versioni precedenti alla 7.0 la creazione del file video segue il seguente percorso: **Gestione/Genera video**. Il pannello **Crea video** contiene le tre opzioni possibili: WMV9, AVI e MPEG-2. Dovremo quindi scegliere la **Tipologia di output** preferita. I settaggi sono analoghi a quanto descritto in precedenza.

Una opzione del tutto nuova, evidente nella tendina della *Figura 1*, è denominata **Image Sequence (TIF, BMP, JPG, PNG)**. Permette di creare, dopo una lunga renderizzazione, una cartella che contiene tutti i **Frame** del nostro audiovisivo sottoforma di fotogrammi, dissolvenze comprese. Può essere utile per estrapolare dal nostro audiovisivo specifici passaggi di dissolvenza trasformandoli in foto.

Creazione di un DVD

Interessante è la creazione di un file **Mpeg-2 video per DVD (PAL)**, da utilizzare per la *realizzazione di un DVD riproducibile con il nostro lettore DVD domestico*. Il settaggio è abbastanza semplice. Consiglio di attivare il **Filtro anti-Flicker** e di mantenere lo **Zoom generico** su 90%. Quest'ultima opzione è importante perchè i televisori hanno la brutta abitudine di tagliare in automatico circa il 10% dei bordi della inquadratura.

Verrà ottenuto un file ***.mpeg2** con dimensioni rigorosamente 720x576 px, e il salvataggio avverrà nella cartella di destinazione. Il *file* ottenuto potrà essere riprodotto mediante Windows Media Player, come ho detto, con bassissima qualità. Ma lo scopo di questa renderizzazione non è la riproduzione, bensì la creazione di un DVD.

Per fare questo, ci si dovrà servire di un idoneo programma in grado di generare i files IFO, VOB, BUP necessari per l'avvio del DVD sul lettore da tavolo. *Attenzione! non confondete questo processo con la banale e semplice copiatura del File Video MPEG su un supporto DVD*. Qui parliamo della vera e propria creazione di un DVD, riconosciuto in *autorun* da qualsiasi lettore DVD da tavolo.

Il file ***.mpeg2** dovrà essere trascinato sulla pista di una programma di creazione di DVD tipo *Nero Vision* o *Magix Video Deluxe 2013*, quello che utilizzo abitualmente. Se il vostro PC dispone di un masterizzatore probabilmente questo è fornito di un software dedicato a questa particolare funzione.

GESTIONE E SALVATAGGIO DEI DATI

Durante la realizzazione dell'audiovisivo abbiamo utilizzato fotografie, titoli e brani musicali e ora, conclusa la fatica, vorremmo fare un po' di ordine, raccogliendo tutte le componenti dell'audiovisivo, assieme al progetto, in un'unica cartella.

Il procedimento ha lo scopo di unire tutti i dati, per poi salvare l'intero lavoro spostandolo su un hard disk esterno o su un CD (o DVD) dati.

Questa operazione viene effettuata facilmente, soprattutto se abbiamo collocato immagini e musica nelle cartelle create da **m.objects** in *C:/m.objects Data/Show*, come ho consigliato nel capitolo 3, al paragrafo *Inserire i files nelle cartelle del progetto*.

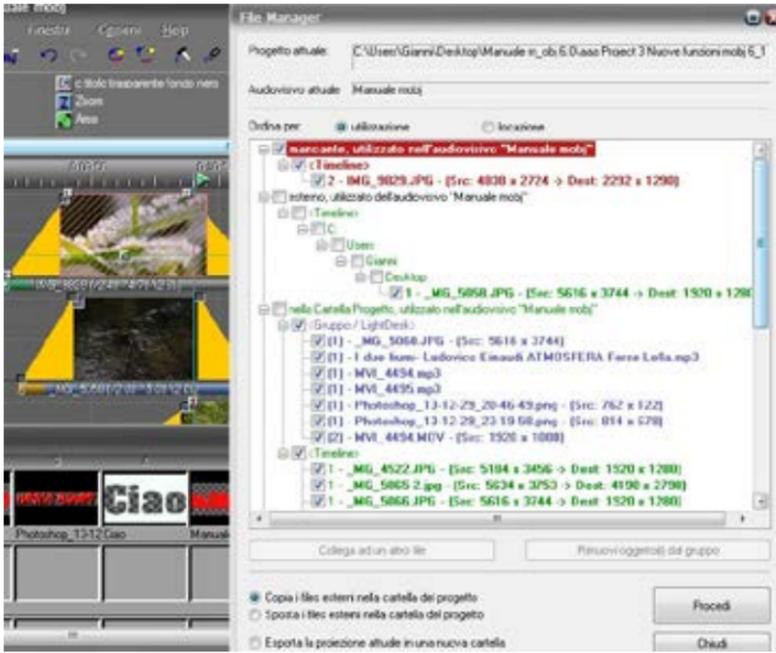
Questa scelta ha il vantaggio da un lato di velocizzare il caricamento dei dati all'apertura del progetto e dall'altro di facilitare l'archiviazione degli stessi alla conclusione del lavoro.

Seguendo il percorso **File/File Manager** (*Gestione/File Manager* nelle versioni precedenti) apriamo un pannello denominato appunto **File Manager** (*Figura 1*).

Sono elencati tutti i files che compongono l'audiovisivo e i diversi colori definiscono la loro posizione. Dobbiamo prestare molta attenzione ai files indicati in **rosso**.

Il **rosso** sta ad indicare files che il programma non riesce più a trovare. Si tratta di files utilizzati per l'audiovisivo ma poi spostati (di solito per sbaglio) dalla cartella *Immagini* in una diversa posizione. Rimangono ancora sulla pista ma la loro presenza è solo virtuale: la miniatura presenta un tratteggio rosso che ci ricorda che nella creazione dell'exe non verranno visti (*Figura 1*). E' assolutamente necessario cercarli, riportarli nella cartella *Immagini* e, con il solito procedimento, reinserirli sulla pista al posto della miniatura tratteggiata in rosso. Per fare questo, clicchiamo il file in questione (IMG_9829_JPEG) e utilizziamo il pulsante **Cerca file mancante** che si è attivato in basso.

Fig. 1



Identificato il file con una paziente ricerca, diamo un OK per importarlo nella cartella *Immagini*.

La Figura 1 pone in evidenza un'altra diversa condizione indicata in *Verde*: si tratta di una foto (*_MG_0508.JPEG*) anch'essa fuori dalla cartella *Immagini* ma collocata in una sede nota, in questo caso il Desktop. Utilizzando i comandi in basso (*Copia i files esterni nella cartella del progetto / Procedi*), attiveremo una procedura di importazione e pertanto di correzione dell'errore.

In *Blu* troviamo un elenco di files situati sul *Light Desk* (Lavagna luminosa) ma non utilizzati nelle piste. Finalmente in *Verde* sotto la voce *<Timeline>*, i files correttamente disposti sulle piste.

Scorrendo ancora più in basso, in *Grigio* troveremo foto e brani musicali presenti nella cartella ma non presenti nel *Piano Luminoso* o nella *proiezione*.

L'ultima riga della *Figura 1* ci propone: **Esporta la proiezione attuale in una nuova cartella**. Accettiamo il consiglio cliccando **Procedi**.

Si aprirà la finestra **Selezione/crea cartella progetto** che creerà in automatico una *nuova cartella* denominata, ad esempio, **Athos, il Monte di Dio_1** (ben evidente nella casella *Nome progetto*).

Diamo l'OK e in pochi secondi tutti i *files* fotografici e musicali verranno copiati nella nuova cartella, assieme al *progetto*. Non dobbiamo preoccuparci, perché si tratta di una copia. I *files* originali rimangono al loro posto.

Selezionando **Sì** nella nuova finestra che appare (*Figura 3*), il procedimento verrà completato con il salvataggio definitivo di tutta l'impostazione (questa volta il processo è più lento).



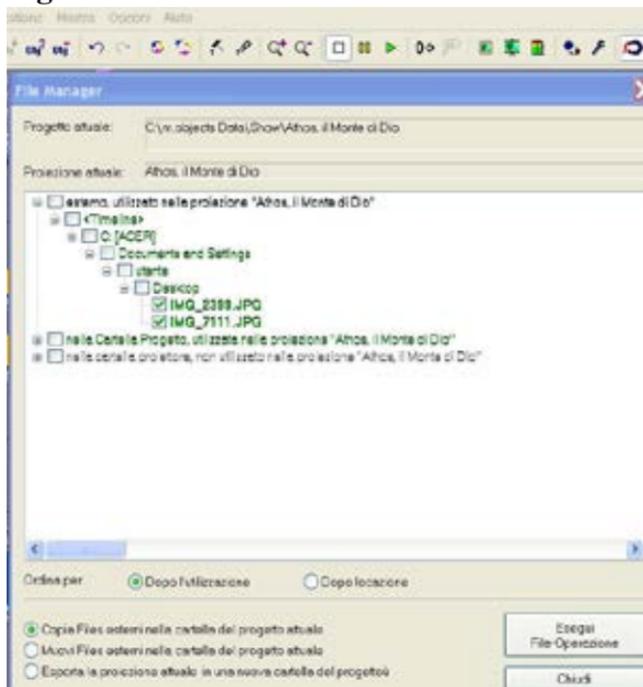
Fig 3

Ora possiamo recuperare la cartella denominata **Athos, il Monte di Dio_1**. Naturalmente la troviamo nella cartella di destinazione preselta, esempio in *C:\m.objects Data\Show*.

Nella cartella *Show* vi saranno entrambe le cartelle, quella originale **Athos, il Monte di Dio** perfettamente intatta, completa di foto e musica, accanto a quella nuova **Athos, il Monte di Dio_1**, contenete anch'essa foto e musica ma limitatamente ai files realmente utilizzati nell'audiovisivo.

I disordinati che mettono *files* musicali e fotografie qua e là nel computer, non utilizzando le cartelle di **m.objects** sono però ugualmente fortunati. **File Manager** si accorge che alcune foto o alcuni brani musicali non sono al posto giusto e lo segnala.

Fig. 4



Nella *Figura 4* troviamo infatti questa segnalazione relativa a due foto che, a scopo dimostrativo, avevo posizionato sul desktop.

In basso la finestra propone: ***Copia files esterni nella cartella del progetto attuale.*** Cliccando ***Procedi*** questi

due *files* verranno copiati nella ***Nuova cartella di progetto.***

Avvenuto questo spostamento, seguendo le istruzioni di cui sopra, completeremo la *Nuova cartella di progetto*, nella quale ritroveremo tutti i *files* utilizzati nell'audiovisivo.

Difficilmente ritorneremo sul Monte Athos a pregare, meditare e fotografare, per cui il patrimonio di immagini e di ricordi che abbiamo portato a casa va conservato e salvaguardato con molta cura.

I ricordi li affideremo alla memoria e al cuore, mentre le foto e tutti i dati della nostra proiezione li affideremo ad un buon masterizzatore che trasferirà la cartella al sicuro, su un DVD o, meglio ancora, su un hard disk esterno, perchè i DVD hanno vita breve.

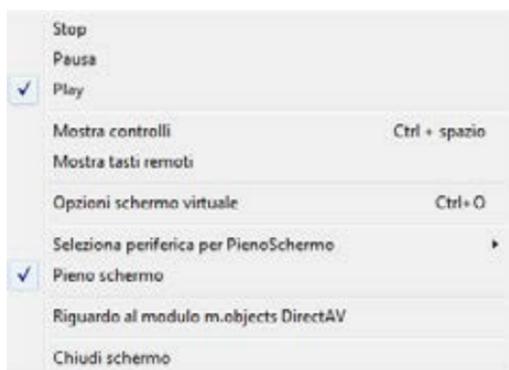
COMANDI DI CONTROLLO DI UN FILE *.EXE

Mostra controlli

Una volta creato l'eseguibile, non resta che visionarlo. Cliccando due volte la sua icona l'audiovisivo parte e scorre fino alla faticosa parola FINE. In realtà **m.objects** mette a disposizione una serie di comandi che permettono di controllare lo scorrimento delle immagini e le modalità di visualizzazione.

Fatto partire l'audiovisivo, potrete metterlo in *pausa* con la *barra spaziatrice* e con la stessa potrete rimetterlo in *Play*.

Fig. 1



Dopo aver messo l'audiovisivo in pausa (ma anche durante lo scorrimento delle immagini) cliccando sullo schermo *con il tasto destro del mouse* vi apparirà, in sovrapposizione alle immagini, la tabella illustrata dalla Figura 1.

Cliccando la voce **Mostra controlli** farete comparire in basso una barra di scorrimento che ho raffigurato nella Figura 2.

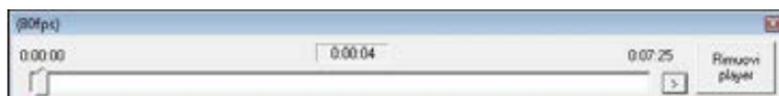


Fig. 2

Trascinando il cursore a destra o a sinistra, vi sposterete avanti o indietro nella proiezione a piacere. Con la freccetta a destra (>) potrete mettere in *Pausa* o di nuovo in *Play*. Il pulsante **Rimuovi player** chiude tutto.

Ritornando alla tabella della *Figura 1*, la voce **A pieno schermo** permette di passare dalla visualizzazione *a tutto schermo* ad una visione *a schermo parziale* o viceversa. Lo stesso risultato si ottiene mediante il comando **Alt/Invio** anche se questo secondo metodo richiede alcuni secondi.

Nella visione *a schermo parziale*, le dimensioni dello schermo possono essere variate trascinando gli angoli con il mouse.

L'ultima voce (**Chiudi schermo**) chiude l'audiovisivo anzitempo. In alternativa, per terminare, premere ripetutamente il tasto *Esc*.

Loop: ripetizione automatica

Il **LOOP**, riferito agli audiovisivi, è la ripetizione di una sequenza di immagini, ma più comunemente con questo termine si intende la ripetizione automatica dell'intero lavoro.

In particolari contesti, ad esempio in uno stand fieristico, può essere necessario ripetere più e più volte la proiezione, senza intervenire direttamente sui comandi.

Sono disponibili due metodi. Il *primo* inserisce il *Loop* all'interno dell'audiovisivo, determinando una inevitabile ripetizione del lavoro una volta terminato. Il secondo genera una ripetizione attivabile occasionalmente su un audiovisivo già creato come eseguibile.

a) Loop attivato all'interno del Progetto

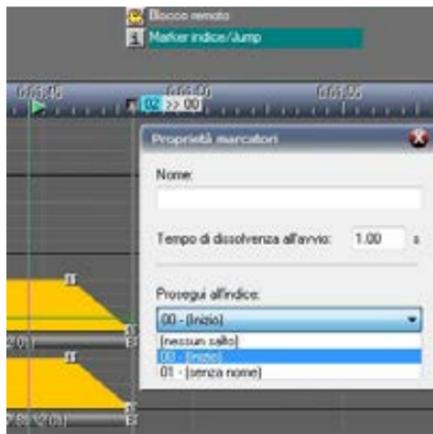
Dopo aver cliccato con il mouse la *Timeline*, trasciniamo l'icona **Marker indice/Jump**, evidente nella *Figura 3*, esattamente *all'inizio dell'audiovisivo*.

Fig. 3



Ora ci spostiamo alla fine dell'audiovisivo e ripetiamo la stessa operazione, trascinando cioè una nuova icona **Marker indice/Jump** dopo la parola *Fine*.

Un doppio click su questa seconda icona permette di aprire una tabella denominata **Proprietà marcatori**. Nella parte inferiore apriamo la finestra **Prosegui all'indice** e scegliamo la voce denominata **00 - (Inizio)**. Diamo l'OK.



Già in anteprima, sullo *Schermo virtuale*, possiamo verificare il buon funzionamento del meccanismo: non appena il *Locatore* raggiunge la seconda icona, tutto l'audiovisivo riparte dall'inizio. Così avverrà nell'eseguibile.

Consiglio di disporre le due icone in modo tale da lasciare una breve pausa buia tra la fine e l'inizio dell'audiovisivo, per consentire al pubblico di fuggire dalla sala se non ha apprezzato il vostro lavoro.

b) Loop attivabile su un eseguibile

Una volta creato il file *.exe, lo inseriamo in una cartella predisposta. Cliccando con il *tasto destro del mouse* l'icona del nostro audiovisivo, scegliamo la funzione **Invia a / Desktop (crea collegamento)**.



Ora sul desktop troveremo l'icona di collegamento, denominata **Nome dell'audiovisivo - Collegamento**. Clicchiamo con il *tasto destro del mouse* su questa icona e, nella finestra che si apre, scegliamo **Proprietà / Collegamento**.

Nella nuovo pannello cerchiamo una finestrella denominata **Destinazione**. In questa finestrella è riportato pari pari il percorso del nostro file.

Il percorso termina con la parola **exe** seguita dalle *virgolette*. Dopo **.exe** aggiungere **uno spazio** poi il **segno -** poi la **lettera l minuscola**. Dare l'OK. Cioè: **.exe" -l**

Ora, avviato il nostro audiovisivo mediante un doppio click sulla icona di collegamento, la proiezione, tutte le volte che sarà giunta al termine, ricomincerà automaticamente.

E anche noi siamo arrivati al termine ma, per almeno altri 6 anni, vista la fatica, non ci sarà un *Loop*. Sicuramente il programma subirà modifiche e si arricchirà di ulteriori funzioni che inserirò nel mio sito, a disposizione degli utenti.

Il programma di montaggio è solo uno strumento di lavoro, per cui basta perdere tempo con manuali: è ora di mettersi all'opera! E' arrivato il momento delle idee, della fantasia e della creatività.

Auguro di cuore a tutti i lettori di raggiungere il successo sperato e, in ogni caso, di trovare tanti momenti di tranquilla felicità come ho trovato io, nel fantastico mondo espressivo degli audiovisivi fotografici.

INDICE

| | |
|--|-----------|
| INTRODUZIONE | I |
| ACQUISTO DEL PROGRAMMA | III |
| REQUISITI DI SISTEMA | VI |
| PRIMA DI INIZIARE | VII |
| INSTALLAZIONE, AVVIO E CONFIGURAZIONE | 1 |
| A) Installazione del programma | 1 |
| B) Avvio del programma | 2 |
| C) Configurazione di m.objects | 2 |
| a. Preparazione delle Tracce (o Piste) Video e Audio | 2 |
| b. La Timeline, il Locator e i Comandi di Riproduzione | 6 |
| c. Funzione “Annulla 100 passi” | 7 |
| d. Portare il Locatore all’inizio della proiezione | 7 |
| e. Durata dell’Audiovisivo | 8 |
| INSERIMENTO DELLE IMMAGINI | 9 |
| A) Inserire i Files nelle Cartelle del Progetto | 9 |
| B) Importare le foto sulle Piste Video | 10 |
| a. Il Piano Luminoso | 10 |
| b. Dal Piano Luminoso alle Piste Video | 12 |
| c. Configurazione delle finestre | 13 |
| d. Lo Schermo Virtuale | 16 |
| e. Maniglie e Luminosità | 17 |
| f. Zoom in - Zoom out | 18 |
| LA DISSOLVENZA | 19 |
| a. Elaborare la Dissolvenza | 20 |
| b. Curve di Dissolvenza | 23 |

| | |
|--|-----------|
| c. Dissolvenza in anteprima | 25 |
| d. Effetti di Fusione | 28 |
| MODIFICARE LA SEQUENZA DELLE IMMAGINI | 33 |
| A) Modificare la sequenza delle immagini | 33 |
| a. Attivazione e disattivazione delle Piste | 33 |
| b. Modificare la sequenza mediante Editor Caricatore | 33 |
| c. Modificare la sequenza mediante Taglia/Incolla | 36 |
| d. Spostare sequenze da una proiezione ad un'altra | 37 |
| e. Creare e/o bloccare un gruppo di eventi / Macro | 38 |
| f. Comprimi, espandi o adatta ai tempi | 39 |
| B) Importare le immagini direttamente da una cartella | 41 |
| C) Importare le immagini direttamente da Photoshop | 41 |
| D) Aprire le immagini in un editor di fotoritocco | 43 |
| INSERIMENTO DI UN TITOLO O UN TESTO | 47 |
| A) Creare un titolo o un testo | 47 |
| B) Variare le caratteristiche di un titolo già creato | 50 |
| C) Effetti creativi per titoli o per testi | 51 |
| a. Creare o ritoccare un titolo con un editor esterno | 52 |
| b. Personalizzare un titolo mediante effetti creativi | 54 |
| INSERIMENTO DELLA MUSICA | 63 |
| A) Importare la musica sulle Piste Audio | 63 |
| a. Importare un brano musicale dalla cartella Audio | 63 |
| b. Importare un brano musicale da un CD | 65 |
| c. Sperimentare un brano musicale direttamente dal CD | 66 |
| d. Registrare mediante microfono o da un giradischi | 67 |
| B) Mixaggio dei brani musicali | 69 |
| C) Elaborazione dei brani musicali | 70 |
| D) Sincronizzazione delle immagini con la colonna sonora | 72 |
| a. Marker di attesa | 73 |
| b. Marker di tempo | 74 |

| | |
|--|-----|
| E) Mixdown | 75 |
| F) Da wav a mp3 | 76 |
| G) Utilizzo di files musicali MIDI | 76 |
| H) Difficoltà nell'utilizzo di Files musicali mp3 | 77 |
| EFFETTI DINAMICI | 79 |
| A) Zoom | 79 |
| B) Area | 82 |
| C) Rotazione | 87 |
| D) Pulsazione - lampeggio | 89 |
| E) Animazioni tridimensionali | 91 |
| F) Creare una macro | 93 |
| LE MODIFICHE DELL'IMMAGINE E LE TRASPARENZE | 95 |
| A) Modificare le immagini | 95 |
| B) Creare trasparenze | 99 |
| I Canali Alpha e le maschere di trasparenza | 102 |
| a. Crea livello copiato | 104 |
| b. Crea sfondo trasparente | 106 |
| c. Creare trasparenze saltando una o più piste | 107 |
| C) Inserire un'ombra | 110 |
| D) Inserire una cornice | 111 |
| E) Inserire una sfocatura | 112 |
| F) Lavorare su livelli sovrapposti | 113 |
| INSERIMENTO DI FILES VIDEO | 115 |
| LO SCHERMO VIRTUALE | 121 |
| CREARE UNA PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE | 127 |

| | |
|--|-----|
| A) File Eseguiibile e File Video | 127 |
| B) Creare un File Eseguiibile | 129 |
| C) Creare un file video | 133 |
| Creazione di un DVD | 135 |
| GESTIONE E SALVATAGGIO DEI DATI | 137 |
| I COMANDI DI CONTROLLO DI UN FILE *.EXE | 141 |
| Mostra controlli | 141 |
| Loop: ripetizione automatica | 142 |
| a. Loop attivato all'interno del Progetto | 142 |
| b. Loop attivabile su un eseguibile | 143 |
| INDICE | 147 |

BIOGRAFIE

Gianni Rossi (Autore)

Gianni Rossi, medico, appassionato di fotografia e di viaggi, da oltre vent'anni realizza audiovisivi fotografici e ha conseguito riconoscimenti in concorsi nazionali e internazionali. Già Presidente del Circolo Fotografico Mirandolese, si è fatto promotore di iniziative culturale di grande interesse. E' Animatore del G.A.D. (Gruppo Amatori Diapositive) di Reggio Emilia e socio del Circolo Colibrì BFI di Modena.

I suoi articoli sul tema dell'audiovisivo fotografico vengono pubblicati regolarmente sui notiziari del settore. Tra i primi ad adottare la tecnica digitale, organizza workshops e tiene corsi didattici, con riferimento sia ai contenuti generali che all'allestimento. Il suo sito internet www.giannirossi-fotoviaggi.com, ricco di immagini, articoli, recensioni è diventato un importante punto di riferimento per gli appassionati del settore.

Andreella Photo

Andreella Photo, fondato da Gastone Lido Andreella nel novembre del '75, fin dai primi anni si concentra specializzandosi nella vendita di attrezzature fotografiche professionali.

E' importatore dalla Germania dei programmi professionali per audiovisivi "m.objects" per il montaggio digitale ad alta risoluzione delle immagini.

Ogni anno, Andreella Photo, organizza la manifestazione "**Dia Sotto le Stelle**" Festival Internazionale Arti Audiovisive, a Busto Arsizio, uno degli eventi foto-culturali più importanti d'europa, infatti nei due/tre giorni, DSLS richiama presso i padiglioni di MalpensaFiere più di seimila persone.

Negozi specializzato Canon da molti anni, è uno dei Canon Pro Partner italiani, punti vendita d'elite dedicati ai professionisti, sia fotografici che cinematografici.

CREDITI

Gianni Rossi

<http://www.giannirossi-fotoviaggi.com>

pneumored@virgilio.it

Andreella Photo

<http://www.andreella.it>

assistenza@andreella.it

m.objects Präsentationstechnik e.K.

<http://www.mobjects.com>

info@mobjects.com (solo in tedesco ed inglese)

GUIDA PRATICA *Manuale operativo passo-passo* **Edizione DOWNLOAD**

andreella
EDIZIONI

m.objects è un software per creare audiovisivi fotografici ad alta risoluzione. E' potente e per questo potrebbe risultare complicato ad un utente alle prime armi. Il mio primo impatto con m.objects è stato "doloroso".

Anch'io, come tutti gli appassionati di montaggi, sono bombardato da novità, aggiornamenti, variazioni.

Non si fa in tempo ad imparare ad utilizzare un programma nuovo, che già è uscita l'ultima versione, con una interfaccia simile ma diversa, con nuovi tasti e nuove funzioni. E così si ricomincia daccapo, si perdono ore, notti intere, fino a quando il cervello fuma.

Di fronte a questa enorme mole di informazioni si finisce per dimenticare.

Ho perso ore alla ricerca di vecchie funzioni usate una o due volte ed estremamente utili, senza riuscire a trovarle. Per questo scrivo. Scrivo per me, per non dimenticare.

Questa volta però ho pensato di mettere a disposizione degli appassionati i miei appunti, con i quali spero di fare finalmente chiarezza sulle infinite funzioni di m.objects e di trasformare la difficoltà di comprensione in vero divertimento.

Gianni Rossi

Questa guida è stata realizzata con il supporto tecnico di

Questa guida digitale è estratta dal manuale cartaceo di Gianni Rossi ed è aggiornata al software m.objects 7, compatibile con v.8 e 8,1.

andreella
PHOTO


m.objects

www.andreella.it
www.mobjects.com
www.giannirossi-fotoviaggi.it