

MASCHERE DINAMICHE

Appendice al capitolo “EFFETTI DINAMICI”

Il programma non è dotato di transizioni diverse dalla tradizionale dissolvenza incrociata. Mancano cioè particolari effetti alternativi che, se usati con discrezione, possono dare risultati interessanti.

Intendo un cerchio che si apre su una immagine sottostante, un sipario che si sposta da destra a sinistra o dall'alto in basso. Non voglio entrare in merito alla qualità del risultato che dovrà essere guidata dal buon gusto, ma mi limito a spiegare le modalità di realizzazione di tali effetti.

Per prima cosa occorre procurarsi delle *Maschere dinamiche*. Sono dei files in formato *.png* o *.jpg* costituiti da una parte nera, a bordo più o meno sfumato su un fondo trasparente che risulta quadrettato (formato *.png* - *Figura 1*) oppure bianco (formato *.jpeg* - *Figura 2*). Si possono facilmente creare con Photoshop ma per semplicità le potete scaricare direttamente dal mio sito in una cartella zippata denominata *Libreria maschere dinamiche*. Alcune sono tratte dal *Demo* di **m.objects** ed altre sono state fatte da me

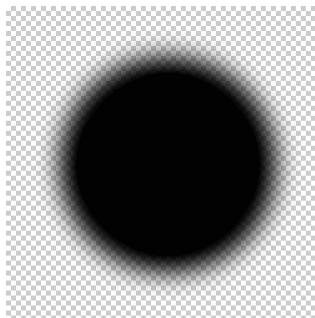


Fig. 1

Ho inserito il cerchio, il sipario ad apertura verticale, ad apertura orizzontale, alcuni faretto. I bordi sono sfumati o netti.

A) CREAZIONE DELLE MASCHERE DINAMICHE***a) Creazione di una Maschera dinamica in formato .png***

Partiamo da Photoshop e creiamo una foto vuota mediante File/Nuovo. Nella finestra che si è aperta diamo le seguenti dimensioni: Larghezza 3000 px, Altezza 3000 px, Risoluzione 72

dpi. Nella casella in basso scegliamo il *Contenuto sfondo Trasparente* (*Figura 2*).

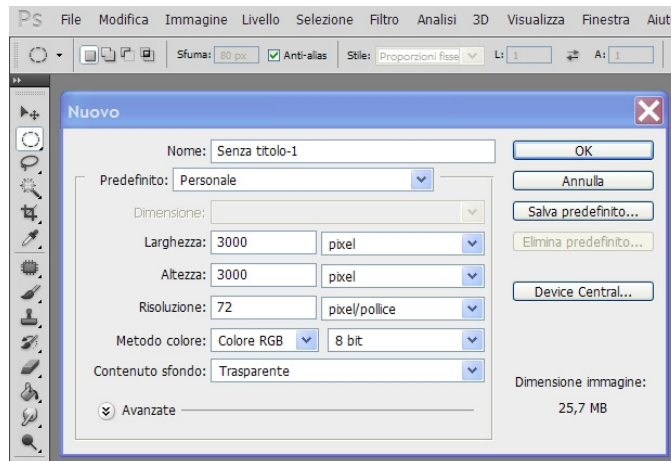


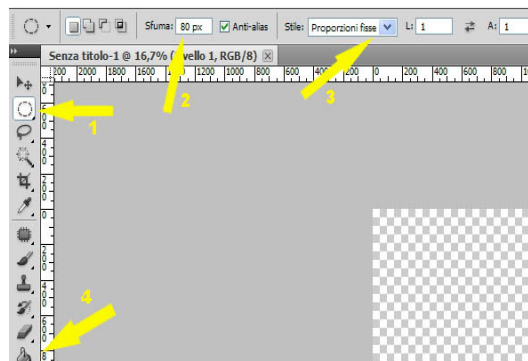
Fig. 2

Naturalmente possiamo fare anche una maschera rettangolare e in tal caso le dimensioni saranno 3000 x 2000 px. Dato l'OK ci troveremo sulla consolle un quadrato quadrettato, all'interno del quale dovremo tracciare un cerchio con margini sfumati.

Selezioniamo lo strumento *Selezione Ellittica*, indicato, nella *Figura 3*, dalla *Freccia n° 1*. Dobbiamo prestare attenzione alla casella *Sfuma* (*Freccia n° 2*) nella quale il valore 80 garantisce una discreta sfumatura. Mettendo il valore 0 (*Zero*) il cerchio avrà una forma netta. Valori intermedi danno sfumature di grado intermedio. Nella casella *Stile* (*Freccia n° 3*) le proporzioni dovranno essere 1:1 per evitare di creare un ovale.

Fig. 3

Ora portiamo il mouse nell'angolo superiore sinistro e trasciniamolo all'interno dell'area quadrettata creando un cerchio.



Con il mouse spostiamo il cerchio al centro del quadrato. Scegliamo lo strumento *Secchiello* (*Freccia n° 4*) con il colore nero e cliccando il centro del cerchio lo coloriamo di nero ottenendo quanto appare nella *Figura 1*.

Salviamo il nostro file in formato *.png* (*Salva con nome*, attribuire un nome al file e salvare nel *formato PNG*).

Il procedimento è analogo se vogliamo creare una maschera di forma rettangolare, con un lato sfumato (*Figura 6*). Descrivo il procedimento in modo semplificato: *File/Nuovo. Dimensioni* 3000 x 2000 a 72 dpi. *Contenuto sfondo Trasparente*. Strumento *Selezione rettangolare* con sfumatura 80 px. Selezione con il mouse il rettangolo, lasciando libero una fetta verticale a destra (*Figura 5*).

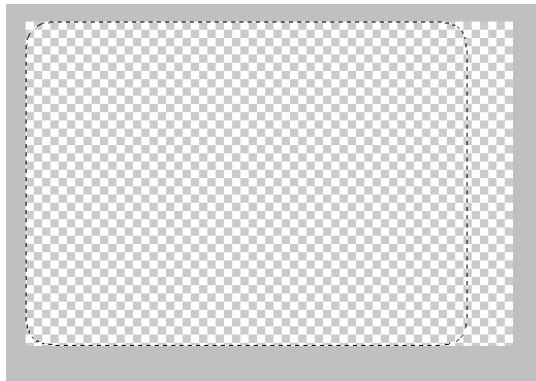


Fig. 5

Riempio di nero con lo strumento *Secchiello*. Utilizzo lo strumento *Sposta* (si trova esattamente sopra allo strumento *Selezione rettangolare* – verificare che sia

spuntata la casella *Mostra controlli di trasformazione*) e trascino le maniglie per allargare tre lati, il superiore, il sinistro e quello inferiore. Salvo in formato PNG, ottenendo un risultato analogo alla *Figura 6*.

Fig. 6



La maschera rettangolare della *Figura 6* può essere invertita con **m.objects** (vedi capitolo *Modificare le immagini* del Manuale mediante la selezione *Ruota* o *Specchia*) in modo tale che la parte sfumata sia a sinistra. Può anche essere ruotata di 90°, per avere la sfumatura in senso orizzontale invece che verticale. Inoltre può essere ruotata fino ad ottenere una sfumatura obliqua. Analoghe operazioni si possono ottenere con Photoshop. In tal caso ogni nuova maschera creata dovrà essere salvata in una cartella in modo da creare una piccola libreria di maschere che risulteranno comode anche in altri audiovisivi.

b) Creazione di una Maschera dinamica in formato .jpeg

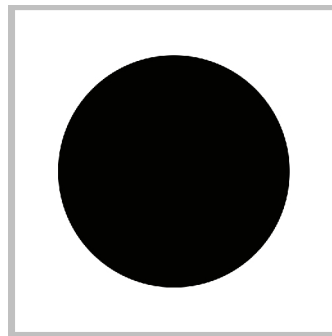
Mentre le maschere dinamiche in formato *.png* si utilizzano direttamente sulle tracce, quelle in formato *.jpeg* richiedono una ulteriore elaborazione con **m.objects** per essere funzionali.

Ancora una volta dobbiamo partire da Photoshop, seguendo il percorso descritto sopra: *File/Nuovo. Dimensioni 3000 x 3000 a 72 dpi. Cambia il Contenuto sfondo che sarà Bianco. Strumento Selezione ellittica. Nella casella Sfuma mettiamo il valore 0 (zero). La maschera in formato .jpeg ha sempre un contorno netto. Scopriremo in seguito perché.*

Nella casella *Stile* le proporzioni dovranno essere 1:1. Tracciamo un cerchio che necessariamente avrà un bordo netto e lo coloriamo di nero con lo Strumento *Secchiello*. Lo portiamo al centro del riquadro e salviamo in formato *.jpeg* (*Figura 7*).

Fig. 7

Abbiamo così creato alcune maschere dinamiche che dovranno essere messe in una cartella da inserire nella cartella *Immagini* del nostro audiovisivo per essere prelevate in caso di necessità. I prossimi paragrafi ci faranno capire come utilizzarle.



c) Utilizzo di una Maschera dinamica in formato .png

Voglio ottenere il seguente effetto: dal centro della prima foto (fiore rosa) compare un tondo che progressivamente si ingrandisce permettendo di far apparire la seconda foto (fiore giallo).

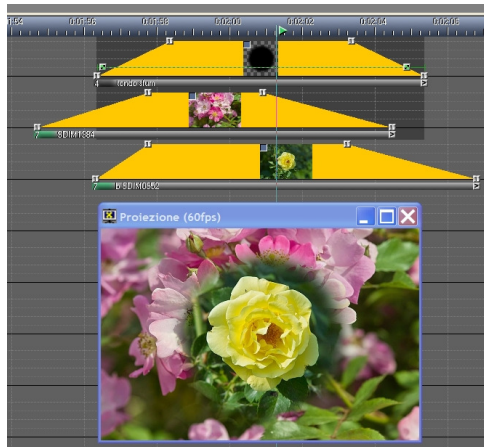


Fig. 8

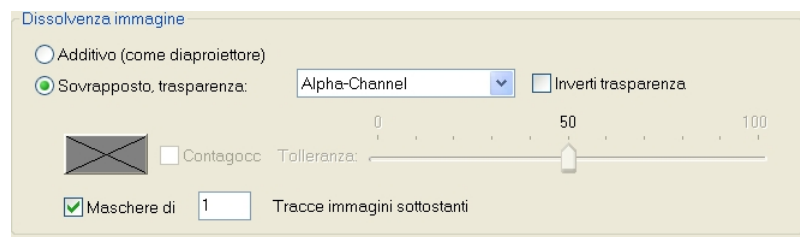
Dovremo trascinare sulla traccia superiore la maschera dinamica rotonda, a margini sfumati, in formato *.png*. Collochiamo sulla seconda traccia il fiore rosa e sulla terza il fiore giallo, esattamente come nella parte alta della *Figura 8*.

La miniatura della Maschera dinamica rotonda dovrà essere trattata nel seguente modo:

doppio click sulla base, per aprire la finestra *Modifica immagine*. Nella parte centrale denominata *Dissolvenza immagine* sceglieremo *Sovrapposto, trasparenza / Alpha-Channel* (probabilmente lo troveremo già impostato visto che il formato è *.png*).

Oltre a questo dovremo mettere il segno di spunta nella casella *Maschere di* e il numero **1** *Tracce immagini sottostanti* (*Figura 9*).

Fig. 9



Salvo e chiudo la finestra. Ritornati sulla miniatura, vedremo che è apparsa una banda nera semitrasparente che scende sulla *traccia* sottostante. Occorrerà ora applicare l'icona *Zoom* (in alternativa l'icona *Area immagine*) all'inizio e alla fine per ottenere un graduale allargamento del cerchio con la velocità desiderata (vedi capitolo *Effetti Dinamici* del mio manuale).

La seconda e la terza foto non richiedono particolari accorgimenti: aperta la finestra *Modifica immagine*, sceglieremo *Sovrapposto*, *trasparenza / Nessuna*.

Nella *Finestra d'anteprima* della *Figura 8* vediamo (in modo statico ovviamente) il risultato ottenuto.

La *Figura 10* mostra l'impostazione delle tracce e la *Finestra di Anteprima* utilizzando un *Maschera dinamica a scorrimento orizzontale*. Le finestre *Modifica immagine* di ogni miniatura vanno impostate nel modo descritto sopra. La differenza è rappresentata dall'impiego delle icone *Area immagine* che vanno collocate sulla maschera e impostate come una panoramica (vedi capitolo *Effetti Dinamici* del mio manuale).

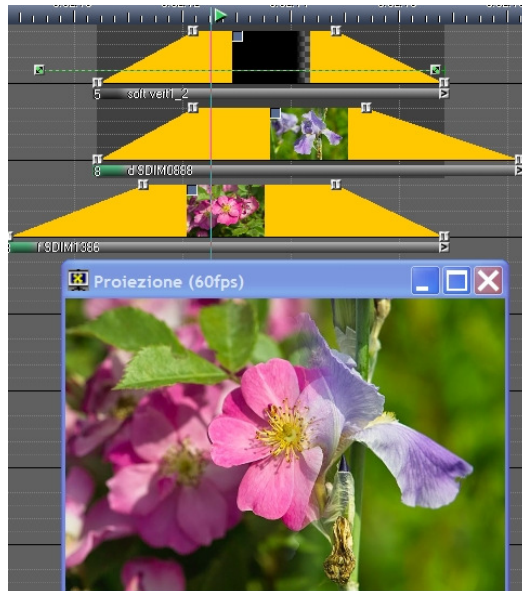


Fig. 10

d) Utilizzo di una Maschera dinamica in formato .jpeg

Per ottenere lo stesso effetto descritto nel paragrafo precedente utilizzando una maschera dinamica in formato *.jpeg*, dovrò disporre la maschera e le due foto dei fiori sulle tracce con le solite modalità (*Figura 11*).

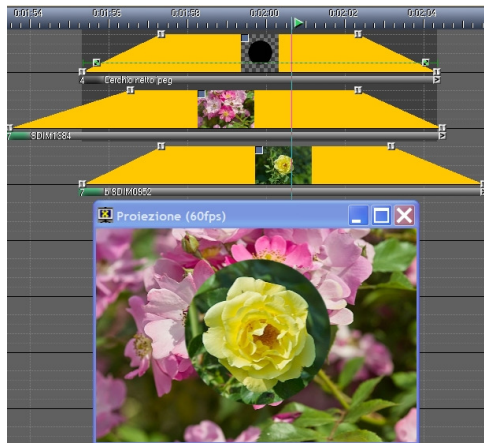
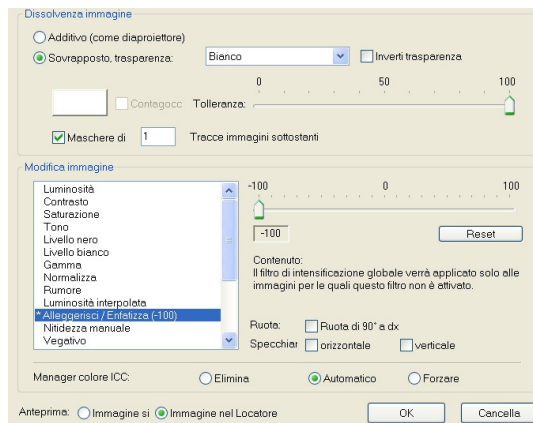


Fig. 11

Abbiamo visto che la maschera creata in *.jpeg* ha il tondo con bordo netto (*Figura 7*). Dovrà essere pertanto settata diversamente, per cui apriamo la finestra *Modifica immagine* con doppio click sulla base e riproduciamo lo schema illustrato nella *Figura 12*.

Fig. 12

Nella parte centrale denominata *Dissolvenza immagine* spuntiamo *Sovrapposto, trasparenza* e scegliamo *Bianco*. Spostiamo il cursore *Tolleranza* su *100*. Spuntiamo *Maschere di 1* *Tracce immagini sottostanti*.



Se vogliamo mantenere il bordo del cerchio *netto*, lasciamo il cursore della funzione *Alleggerisci, Enfatizza* sul valore *0* (zero). Se vogliamo ottenere un bordo sfumato, lo spostiamo a sinistra.

Il valore *-100* rappresenta la massima sfumatura consentita dal programma ma sono possibili gradi di sfumatura intermedi.

In modo analogo, con Photoshop, realizziamo una *Maschera a scorrimento orizzontale* in formato *.jpeg* (*Figura 13*).



Fig. 13

La disposizione sulle tracce è la stessa, come pure il settaggio della finestra *Modifica immagine*. Varia invece l'impostazione dei pulsanti *Area immagine* che dovranno essere

ingranditi in modo tale che la parte nera copra *tutto* il fotogramma e naturalmente disposti secondo le modalità di creazione di una *panoramica* da destra verso sinistra o viceversa, o dall'alto in basso.

In conclusione possiamo creare maschere con due diverse modalità. Il risultato è analogo. La scelta del formato *.png* consente di creare anche maschere di forma particolare tipo *a faretto*, per particolari effetti. Oltre a questo, il grado di sfumatura potrà essere anche molto elevato, più di quanto consente **m.objects**.

Le maschere di formato *.jpeg* sono di uso più veloce visto che le variazioni dal bordo netto al bordo sfumato vengono realizzate all'interno del programma.