# Informazioni sui diritti e i marchi registrati

Questa guida, le DPS RDR2 e RIO2, i dischi in dotazione e tutti i materiali ed essi correlati sono © Copyright 1998, Digital Processing Systems Inc. Tutti i diritti sono riservati.

La versione inglese stampata di questo documento è contrassegnata dal codice 707-3825. Il numero della versione è 1.1.

Traduzione e impaginazione a cura di Paolo e Roberto Castellano (1999 v.1.00)

#### Marchi Registrati

La DPS RDR2, la DPS RIO2 e Video Action sono marchi registrati della Digital Processing Systems, Inc. Windows NT è un marchio registrato della Microsoft. Tutti gli altri marchi registrati appartengono ai legittimi proprietari.

#### Avvertimenti

Le informazioni presenti in questa guida possono cambiare senza preavviso.

## CAPITOLO 1 INTRODUZIONE



Video Action è un programma di montaggio(editing) dotato di straordinari effetti speciali. E' l'interfaccia con la vostra scheda di acquisizione video e permette la digitalizzazione del materiale video da montare. Inoltre garantisce la possibilità di lavorare con un'ampia scelta di file multimediali, con video, suoni, immagini e file di sequenze animate. Fornisce una soluzione completa per il montaggio video al computer con filtri, transizioni, effetti di chiave e animazioni, così come un ampia scelta di tendine ed effetti preimpostati, con la possibilità di personalizzazione e/o creazione ex-novo.

Durante l'installazione, Video Action riconoscerà automaticamente la scheda di acquisizione DPS istallata caricando la versione ottimizzata per la scheda posseduta. Questa guida descrive il funzionamento di Video Action in congiunzione con la vostra DPS Perception RT.

In questa configurazione(con Perception RT) Video Action utilizza il doppio stream video della scheda, visualizzando in tempo reale le transizioni e gli effetti. L'acquisizione dispone di un'interfaccia integrata per il Batch Capturing.

#### **Video Action**

Creare un filmato, con Video Action, implica alcuni passaggi :



#### Digitalizzazione

La raccolta di tutto il materiale sorgente è il primo passo da compiere lavorando con il video digitale. Esistono diversi tipi di fonti da cui attingere i contributi multimediali utilizzabili per i vostri filmati. Questi possono provenire da CD-ROM, dalla televisione o dalla radio, da video e/o audio pre-registrato, da immagini prestampate, da fotografie, da disegni, e da animazioni create con altri software(Es.: disegno(paint) o di modellazione/animazione 2/3D). I filmati saranno digitalizzati in file RVA o RVD. L'Audio in ingresso sarà digitalizzato in file WAV. Le immagini e i disegni potranno essere acquisite tramite scanner e saranno salvate come file di immagini. Tutti questi files costituiranno le clip multimediali che userete per il vostro montaggio.

Video Action permette la digitalizzazione del video analogico direttamente dal videoregistratore. Usando le funzioni di acquisizione di Video Action si potranno sfruttare formati di file speciali e il batch capturing.

#### La Gallery

Come in una galleria di quadri, la gallery di Video Action permette di raggruppare, gestire e rifinire(trim) le vostre clip multimediali. Posizionando una clip nella gallery vi sarà mostrata una miniatura per aiutarvi nell'identificazione della stessa. Sulla gallery, potrete posizionare molteplici copie di una stessa clip. Per gestire le proprie clips, si possono creare tutte le gallery che si vogliono. Si potranno usare gallery differenti per i vari tipi di clip, per soggetto, per fonti (es., nastri diversi), o per tanto altro ancora.

#### La Timeline

Dopo aver disposto le vostre clip su una gallery, potrete iniziare a montare trascinando le clip desiderate sulle tracce della timeline. Una volta sulla Timeline potrete accedere alle tantissime funzioni di montaggio disponibili in Video Action. Potrete rifinire una clip, tagliandola in segmenti, aggiungendo indici, cambiando la velocità di riproduzione, aggiungendo transizioni ed effetti, modificando la traccia audio ed aggiungendo animazioni ed effetti di chiave. Con Perception RT sono disponibili più di 200 transizioni in tempo reale. Inoltre sono disponibili, con rendering, più di 1000 transizioni e più di 60 filtri, tutti impostabili a proprio piacimento.

In ogni momento, durante il montaggio, sarà possibile visionare e verificare i progressi del proprio lavoro con diversi tipi di anteprima(preview). Potrete generare automaticamente uno story board, stamparlo e presentarlo ai clienti per l'approvazione.

#### Generazione del filmato

Una volta terminato il montaggio, potrete visionare il filmato direttamente dalla Timeline. Tutte le clip e le transizioni RT saranno riprodotte in tempo reale, senza tempo di rendering addizionale, nell'ordine in cui sono poste sulla timeline. Altri tipi di clip, transizioni ed effetti (da renderizzare) devono essere renderizzati prima di essere visionati. Una volta renderizzati tutti i segmenti della Timeline sarà possibile riprodurre il vostro filmato e registrarlo su nastro.

Con il comando Make Movie(Crea Filmato) otterrete un unico file video di grande qualità. Il risultato finale costituisce un modo perfetto per l'archiviazione dei vostri filmati.

#### Caratteristiche

#### Timeline

- Numero illimitato di tracce(Tracks) video ed Audio (Dipende dalla memoria disponibile)A/V Scrubbing durante il montaggio.
- Numero illimitato di tracce (undo) (Dipende dalla memoria disponibile).
- Riproduzione in tempo reale dei file video di Perception RT (RVA e RVD).
- Il Rendering Selettivo, effettuato automaticamente solo dove necessario, permette di "renderizzare" solo l'effetto desiderato, conservandolo durante tutte le fasi di montaggio.
- Missaggio audio multicanale in tempo reale del volume e del bilanciamento.
- Riproduzione in tempo reale di illimitate tracce audio (Dipende dalla potenza del computer – rendering audio in background quando vengono superate le reali possibilità del computer).
- Funzioni di Copia ed Incolla su sezioni della Timeline (Clip Virtuali).
- Barre e toni per la riproduzione dalla Timeline.
- Creazione dello Storyboard.
- Creazione di un unico file video digitale del vostro filmato.
- Regolazione parametri Proc Amp in uscita.

#### Transizioni ed Effetti

- Più di 200 transizioni differenti in tempo reale su cui è possibile applicare degli effetti in tempo reale.
- Gli effetti in tempo reale impiegano immagini a 11bits.
- Creazione personalizzata delle transizioni in tempo reale (tramite file di immagini per creare tendine a gradienti o sfumate).
- Dissolvenza da/a nero sulle clip in tempo reale.
- Accesso integrato ad inscriber CG, un avanzato generatore di titoli (i titoli statici sono in tempo reale).
- Scorrimento di titoli da renderizzare con regolazione di bordi, trasparenze ed ombre.
- Più di 1000 transizioni preimpostate da renderizzare.
- Personalizzazione delle Tendine(Wipes) usando le vostre sequenze in Grafica/Video.
- La funzione "Transition Wizard<sup>™</sup>, permette di combinare degli effetti speciali, delle grafiche e persino delle transizioni preesistenti creando delle transizioni personalizzate.
- Più di 60 potentissimi filtri da applicare sulle immagini o su sequenze video. La disponibilità di 100 "key-frames" per l'applicazione dei filtri fornisce una flessibilità e un controllo impareggiabile. Spline ed interpolazione lineare. Le proprie combinazioni di effetti sono salvabili e riutilizzabili.
- Visualizzazione instantanea degli effetti durante la creazione degli stessi.
- Effetti di chiave in Croma, Difference, e chiave con maschere in canale Alpha.
- Animazione(VSA) di finestre video su traiettorie curvilinee definibili tramite Keyframing, con effetti 2D/3D.
- Supporto per filtri ed effetti con moduli (Plug-In) compatibili.

#### La Gallery

- Gestione dei file multimediali.
- Supporto diretto per file di immagini e/o sequenze in più di 10 formatiSono inclusi: AVI, BMP, FLI/FLC, DIB, PCX, PCT, PHOTO CD, TGA, TIF, WAV e JPG.
- Supporto per sequenze con 50/60 semiquadri al secondo.

• Rifinitura di un clip, creazione di indici, divisione in più clip e copie multiple di una stessa clip.

#### Acquisizione video ed interfacciamento hardware

- Ottimizzato per essere usato con Perception RT e con la sua interfaccia SCSI.
- Le dimensioni dei file Perception RT (RVD) sono limitate dallo spazio sui propri dischi( superando la limitazione di 2GB dei file di Windows).
- Semplice acquisizione video in modalità rapida (Quick Capture) e batch (Batch Capture).
- La funzione di Crop rimuove i bordi neri presenti sulle sequenze video acquisite.
- Generazione e supporto per EDL (Edit decision List) per il montaggio Offline
- Visualizzazione immediata su monitor video durante tutte le fasi di montaggio.
- Controllo dei Videoregistratori (Videoregistratori con interfaccia RS422)

#### Requisiti di Sistema

Prima di avviare Video Action bisogna che abbiate installato e configurato la vostra DPS RDR2 con i suoi dischi SCSI dedicati e la scheda RIO2. Consultate la guida della Perception RT per le istruzioni di installazione.

Video Action richiede Windows NT versione 4.0 o successiva. Sarà necessario un lettore Cd-Rom per installare il software. Se intentede usare le 1000 Transizioni fornite con il programma, dovrete lasciare inserito il CD durante l'esecuzione di video Action. Se sceglierete l'installazione completa, saranno occupati circa 120Mb. L'acquisizione di video più audio richiede spazio disponibile anche sui dischi di sistema per la memorizzazione dei file contenenti i dati audio. (I file che contengono le immagini video saranno immagazinati sui dischi dedicati della Perception RT)

Tuttavia, la tipologia di lavoro e di impiego determinano i requisiti del sistema. Ad esempio, se il vostro prodotto finale è un video a piena risoluzione con un basso rapporto di compressione delle immagini, potrebbe essere consigliabile un sistema con più di 64 MB di RAM. Se state pianificando di elaborare un filamto con numerosi e complessi effetti speciali, dovreste prendere in considerazione l'impiego di una CPU molto veloce.

Per maggiori dettagli sui requisiti di sistema, per piacere, consultate la Guida di Perception RT.

## Capitolo 2 Creazione di un filmato in tempo reale

Questo capitolo vi aiuterà a compiere i primi passi attraverso il processo di creazione di un semplice filmato in tempo reale. Ricordatevi, che dovete installare la vostra Perpeception RT e formattare i suoi dischi dedicati, prima di poter usare le clip in tempo reale con Video Action.

Avviate Video Action. Si apriranno una Timeline e una Gallery vuote, più la finestra di anteprima(Preview). Per iniziare è necessario raggruppare o acquisire le clip multimediali da usare e da disporre sulla Gallery.

## Acquisizione delle clip usando Quick Capture (Acquisizione Rapida)

Catturerete le clip da Video Action usando la funzione Quick Capture. (Se disponete di un VTR con porta di comunicazione RS422 collegata al vostro computer, sarà possibile usare anche la funzione di Batch Capture. Questo argomento è trattato nel Capitolo 3: Acquisizione)

Per abilitare la funzione Quick Capture:



Quando salvate i filmati acquisiti tramite Quick Capture, state creando un file RVA ed un file RVD ad esso associato. Dopo essere stata salvata, ogni clip apparirà sulla gallery come miniatura di se stessa. Quindi sarà possibile acquisire un'altra clip o tornare sulla Gallery.

#### Visionate la vostra clip

Una volta sulla Gallery, la clip potràessere visionata in due dfferenti modalità. Se premete una sola volta sulla immagine della miniatura, la clip sarà visualizzata sul monitor video. Se premete due volte sul nome della miniatura, si aprirà il pannello di VA Player che vi permetterà di visionare e rifinire la clip stessa.

Se volete vedere una breve elenco delle proprietà(properties) della vostra nuova clip vi basta premere con il tasto destro del mouse sulla miniatura. Se desideraste aggiungere una descrizione o un titolo alla vostra clip, aprite il menù **Edit** (in alto sotto la barra della finestra di Video Action) e selezionate **Edit Clip** 

#### **VA Player**

Usando il VA Player vi trovate davante un avanzato pannello di controllo con cui visualizzare(play) o rifinire(trim) una clip.



Per visualizzare una clip usate i pulsanti di controllo posti vicino l'angolo in alto destra della Finestra del VA Player. Potrete esaminare la clip tramite la barra di scrubbing posta sul lato sinistro della finestra.

Si possono impostare dei punti indice sulla clip, da usare come riferimento quando la si rifinisce(trim), quando la si mette in relazione ad altre clip e ogni volta che servano punti di riferimanto. Per impostare un punto indice o marcatore, spostatevi sul fotogramma dove intendete inserilo e premete sul pulsate con il triangolino giallo. All'indice sarà dato il numero mostrato alla destra del pulsante.

La linea gialla sotto la barra di \*\*\*scrub\*\*\* mostra i tempi(relativi) di ingresso (in) ed uscita della clip(linea rossa) ed ogni indice impostato (quadrati blu).Usate le frecce agli apici di questa linea per spostarvi da undice all'altro. Se avete posizionato un indice, potrete tagliare la clip in quel punto premendo il pulsante SPLIT at Index (dividi all'indice). Saranno create due clip che appariranno automaticamente sulla Gallery.

I tempi(relativi) di ingresso ed uscita della clip sono mostrati sotto i comandi di riproduzione (play). Potrete usare i pulsanti In e Out per impostare dei nuovi tempi di ingresso e di uscita. Quando impostate dei nuovi tempi, la linea gialla sotto la barra di \*\*\*scrub si accorcierà in funzione della nuova durata. Usate i tasti freccia posti alla sinistra dei tempi di ingresso ed uscita per spostarvi con il cursore sui rispettivi tempi.La durata della clip è mostrata sotto la barra di scrub. Ognuno di questi tempi può essere bloccato con la pressione del pulsante verde alla fine dell'indicazione del tempo.

Dopo aver rifinito la vostra clip, per uscire salvando i cambiamenti effettuati premete il pulsante OK. Per uscire senza alcun salvataggio, premete Cancel.

VA player dispone di alcune combinazioni di tasti per la scelta rapida dei comandi. Premendo con il tasto destro del mouse, su qualsiasi punto del pannello di VA player, apparirà un elenco di queste combinazioni.

(Per una completa trattazione del VA Player si rimanda al capitolo 4)

#### Lavorando con le Clip sulla Timeline

Una volta raggruppate le clip sulla gallery, si pùo cominciare a posizionarle sulla finestra della Timeline. Per posizionare una clip sulla Timeline basta semplicemente premere su una miniatura e trascinarla sulla traccia video prescelta. La clip video sarà riconoscibile tramite il nome relativo al file nell'angolo in basso a sinistra. Per vedere le proprietà della clip, premete con il tasto destro del mouse sulla clip stessa e selezionate CLIP INFO dal menù a comparsa.

(A Distribution of event indicating) (in 1998 grow (prime Tray (per Spike 199)) refer to be an event of a spike of spike indication (particular) and spike indication of the spike indication of the spike indication (particular) and spike indication (particular).	_ # X
Construction of a standard and a standard memory in the standard of a standard memory in the standard of a standard memory in the st	
	1 () and () ()
	1

Right Clash to create a new Snapehol its Stopboard

Free Mersey 505230

Avendo posizionato le clip sulla timeline, potreste visionarle sia premendo una sola volta sulla freccia posta al centro della clip (PLAY) sia con una doppia pressione (doppio click) su di esse richiamando ul pannello del VA PLAYER. Si possono impostare i punti di ingresso e di uscita della clip direttamente accorciandone le due estremità. Se imposterete i punti di in e out, sarà mostrata sulla timeline solo la sezione compresa tra i due punti stessi. Con la pressione del pulsante Timeline/clip index, il piccolo triangolo giallo presente sulla barra degli strumenti(tool bar), potrete aggiungere e rimuovere i punti indice.

Per vedere la traccia audio delle clip, premete il pulsante della traccia video(Es:V1,V2,V3,V4,...Vn) posto sulla sinistra della timeline. La traccia audio apparirà sotto la corrispondente traccia video. Le tracce audio e video possono essere rimanere attaccate o separate con la pressione del pulsante SPLIT/REJOIN presente sulla barra degli strumenti(tool bar). Per ripristinare il collegamento di una traccia audio con la sua traccia video dovete selezionare la traccia audio che desiderate ricollegare.



#### Transizioni

Sovrapponete due clip sulle tracce V1 e V2, vi apparirà, nell'area di sovrapposizione, la barra delle transizioni. La transizione predefinita è la dissolvenza incrociata(Cross fade). Ogni transizione è modificabile permettendovi di scegliere come debbano fondersi le immagini per passare da una clip all'altra. Video Action dispone di un grande numero di transizioni predefinite e fornisce tutti gli strumenti per definirne delle proprie.

Se le clip poste su V1 e V2 sono dei file RVA o RVD la transizione predefinita sarà visualizzabile in tempo reale. Le transizioni eseguibili in tempo reale impegnano i due stream offerti dalla vostra Perception RT. Se le clip non sono file RVA o RVD, (AVI,BMP, etc.) la transizione predefinita sarà una transizione da renderizzare. In questo caso posizionate i file RVA acquisiti con Quick Capture sulle tracce V1 e V2.

La pressione del tasto destro del mouse su una transizione aprirà il menù delle transizioni. Per scegliere le transizioni in tempo reale si deve selezionare RT transition. Il pannello di selezione delle transizioni in tempo reale permette la scelta tra più di 200 transizioni personalizzabili. La pressione su una delle miniature presenti determina la scelta di una transizione differente. Dopo aver premuto su OK la transizione mostrata sulla timeline sarà sostituita con una nuova icona.

#### Dissolvenza Da/A Nero

La pressione del tasto destro del mouse sulle clip RVA ed RVD consente l'attivazione dell'opzione **RT fade.** Si aprirà una finestra che vi permetterà di dissolvere dal nero e/o dissolvere a nero. Potrete specificare il numero di fotogrammi (frames) da usare per la dissolvenza. Potrete scegliere, al posto del nero, anche un altro colore tra quelli disponibili.

#### Effetti da Renderizzare

Potrete aggiungengere un ampia varietà di effetti da renderizzare a qualsiasi clip o transizione da renderizzare. Questi effetti vi offriranno diverse opzioni. Potrete aggiungere qualsiasi filtro o effetto disponibile alle vostre clip e personalizzare ogni effetto adattandolo alle vostre esigenze. Potrete aggiungere effetti multipli per ogni clip. Una lista di effetti mosterà un elenco di tutti gli effetti selezionati. Potreste selezionare dal semplice blur fino alla complessa Animazione Video 3D(VSA). Tutti gli effetti da renderizzare richiedono dei tempi di calcolo prima di essere visualizzati e saranno illustrati nei Capitoli 7/8/9.

#### Titoli

Video Action impiega file di immagine TGA a 32bit, che hanno un canale alpha interno, come titolazione fissa in tempo reale. Potete creare questi file TGA a 32bit usando Inscriber CG, che è stato incluso con Video Action RT. Inscriber CG è accessibile direttamente dalla Gallery: selezionate **Inscriber CG** dal menù aperto con la pressione del tasto destro del mouse nella finestra della Gallery.

Se aprirete Inscriber CG dalla Gallery, ogni file che voi salverete sarà posizionato automaticamente sulla Gallery.

Per creare un titolo in tempo reale salvate un file TGA con Inscriber CG. Posizionate le clip sulle tracce V1 e V2. Posizionate il titolo sulla traccia V3 (o su una traccia successiva V4;V5;V6;Vn). Potete incrementare la durata della clip TGA sulla timeline spostando il cursore alla fine della clip e trascinando il bordo della clip stessa.



E' possibile utilizzare anche dei Titoli da renderizzare tramite il generatore di titoli incluso negli effetti di Video Action. Potrete usarli per sovraimporre del testo sulle vostre clip senza creare un file separato. I titoli realizzati in questa maniera necessiteranno di tempo per il rendendering prima di essere visualizzati.

#### **Editing Audio**

Premendo sull'icona(posta sul lato sinistro della timeline) di una qualsiasi traccia video aprirete sotto la relativa traccia audio. La traccia audio aperta mostrerà il livello del volume. Potete modificare la linea del livello da 0% fino 200%.



Potrete creare un nodo con la pressione del tasto del mouse sulla linea del volume. Regolate il volume trascinando i nodi verso l'alto, il basso, a destra o a sinistra.

Il bilanciamento(Balance) dei canali destro e sinistro e la forma d'onda(Waveform) sono visualizzabili tramite la pressione del tasto destro del mouse sulle icone delle tracce video e selezionando l'opzione voluta. E' possibile contrallare il bilanciamento allo stesso modo del volume.( Per maggiori informazioni consultate il capitolo 10).

#### Rendering

Una barra verde chiaro, posta sopra le tracce video e audio, indica che quella parte del progetto è pronta per essere visualizzata o inserita in un filmato senza alcuna elaborazione. Le clip RVA, RVD e le transizioni in tempo reale(RT Transition) non necessitano di elaborazione e presenteranno questa barra verde chiaro sopra ed in corrispondenza delle rispettive tracce.

Se userete altri tipi di clip o effetti e transizioni da renderizzare, la barra verde chiaro diventerà bianca. Queste sezioni dovranno essere elaborate o renderizzate prima di poter essere visualizzate o inserite in un filmato. Tutte le parti non renderizzate del vostro filmato, saranno renderizzate ed elaborate quando trasformerete il vostro filmato in unico file digitale. Per renderizzare una sezione non renderizzata dovete premere sull'area bianca della traccia da renderizzare, si apriranno delle finestre che vi guideranno durante tutto il processo di elaborazione.

Le sezioni elaborate saranno indicate con una barra verde scuro. Se le clip contrassegnate dalla barra verde scuro saranno spostate o cambierete un effetto o una transizione, dovranno essere renderizzate di nuovo.

#### Anteprima(Preview) e Visualizzazione(Playback)

Se il vostro filmato è composto solo da clip RVA e RVD, da transizioni RT e titoli TGA, potrete visualizzarlo dalla timeline in tempo reale senza alcuna elaborazione.Premete la barra spaziatrice della tastiera per visualizzare tutte le clip presenti sulla timeline dalla posizione del cursore in avanti. É possibile visualizzare un anteprima di una sezione della timeline trascinando il cursore eviziando la zona desiderata. La zona evidenziata sarà visualizzata sul monitor video. Terminata la visualizzazione, per poter rivedere l'anteprima della zona evidenziata, premete "p".

Per interrompere l'anteprima in qualsiasi momento, premete il tasto ESC.

Se le sezioni del vostro filmato richiedono rendering la zona evidenziata per l'anteprima sarà visualizzata in modalità a taglio. Le clip a cui sono state assegnate degli effetti non ancora renderizzati saranno visualizzate, durante l'anteprima, con le loro immagini inalterate.Dove è presente una transizione non renderizzata dalla traccia A alla traccia B, saranno visualizzati prima i fotogrammi sulla traccia A e poi quelli della traccia B. Ci sono diversi modi di farsi un'idea del montato senza dover necessariamente impiegare del tempo per un render completo. Per maggiori informazioni consultate il Capitolo 5 – Anteprima

#### Creazione del Filmato

La barra gialla sopra le tracce etichettata "Movie" indica la zona della timeline che sarà trasformata in unico file video. Potete regolare i tempi di inizio e fine trascinado le due estremità. Alternativamente, con la doppia pressione del tasto sinistro del mouse sulla barra gialla, si aprirà una finestra che permetterà di inserire numericamente i tempi di inizio e fine.

Per generare il filmato dovete richiamare dal Menù Movie il comando Make Movie. Selezionate **RVA File Output**, Scegliete la destinazione e il nome del file RVA per generare la clip del filmato.

File Name: hockey, ev l	<u>Directones</u>	OK
Alemos ovi bisakbut avi capture avi chotes avi Chilgos E avi Case Dit avi gos E avi copuert	■ d\ ■ Pice	Tide Tide
List Files of <u>Types</u>	Driges:	Record in

Il Filmato sarà generato secondo i parametri fissati precedentemente nel Menù **Movie Output Settings**. Se userete i parametri predefiniti (NTSC.ost o PAL.ost) il filmato sarà registrato come un file RVA e il suo associato file RVD. Se si desidera salvare il filmato in formato avi dovrete cambiare il tipo di compressore desiderato nella finestra **Movie Output Settings**.

La generazione di unica clip di un filmato che impiega solo file RVA e transizioni RT sarà un processo molto veloce. Diversamente se vi sono parecchi effetti renderizzati, la generazione del file può richiedere tempi rilevanti a seconda dal numero di clip e dagli effetti presenti. Durante tutta la fase di generazione comparirà una barra di stato che vi informera sull' andamento dell'elaborazione da parte del computer.

#### Creazione di un Fermo Immagine(still/freeze frame)

Se si desidera salvare un fotogramma di una clip come un file di immagine, dovete spostare il puntatore della timeline sul fotogramma da salvare e selezionate da menù **Movie>Make Single Frame**. Il formato dell'immagine usato sarà quello impostato nella finestra Movie settings Images.

#### Generare un Clip audio(WAV)

Se si desidera salvare la colonna sonora del vostro filmato o una traccia audio di una clip come file Wav è necessario definire tramite la barra gialla Movie i punti d'inizio e fine della timeline da trasformare e quindi selezionate **Movie>Make Movie>WAV file output.** 

## Capitolo 3: L'acquisizione



120	- 14		ALC: NO.				1	100	Designed and
-		City City	diana			311	and a state of	1640	4
Part of	Piter -	Links.	Capitor	BOOROTOR IN	1 10 10 12 10	1 KON	44.918	Contrast gen	Extend Acks
-	ereret.	Endra	Deplace	10080415	80808510	100	440/9185	citizal.	Endqued .
	States -	a mont	Cage, as	100107.21	80808526	169	48.519	datest Getwar	Dri chell Preciaed
1		No.							

Video Action dispone di due modalità di acquisizione che si integrano completamente con le vostre schede RDR2 e RIO2. La modalità Quick Capture permette di acquisire direttamente clip singole semplicemente avendo del segnale video in ingresso. La modalità Batch Capture permette di specificare i timecode che serviranno per acquisire le clip e a controllare il videoregistratore affinchè registri un elenco di clip. La modalità Batch Capture è stata progettata per essere impiegata in conbinazione con i videoregistratori collegabili al vostro computer e controllabili tramite il protocollo Rs-422.

Le modalità di acquisizione permettono di specificare l'ammontare della compressione video e della qualità audio. I file sono registrati in file di tipo RVD (real time video) e di tipo RVA (real time video con audio)

#### **Quick Capture**

Quick capture permette di digitalizzare il video in ingreso, di creare i file RVA e/o RVD. I file RVD contengono le immagini video che sono immagazzinate sui dischi SCSI connessi alla scheda DPS RDR2. I file RVA contengono i dati audio memorizzati sui dischi di sistema ed un puntatore al file RVD associato.

Per aprire la finestra Quick Capture: premete sul pulsante di Acquisizione presente sulla barra della Gallery



#### Impostazioni per Quick Capture

Prima di acquisire si dovrebbero controllare i parametri della finestra Quick Capture.

Parametri Video

La pressione del pulsante Video settings aprirà la finestra di configurazione.



Per poter cominciare l'acquisizione si deve selezionare il tipo di ingresso video. Dopo aver selezionato l'ingresso diventeranno attivi i selettori del Proc Amp settings. Usate il pulsante DEFAULT per reimpostare tuuti i selettori ai valori predefiniti. Spostateli se intendete regolare il segnale in ingresso. La scheda PVR RT elabora il segnale video in ingresso attraverso la sua circuiteria e la manda al monitor video in uscita. Potete verificare il risultato sul segnale video di ciascun selettore in tempo reale direttamente sul monitor video. Sono presenti in basso a questa finestra altre 3 opzioni aggiuntive:

- PADDING: Questa opzione vincola l'utilizzo della stessa occupazione di memoria per tutti i fotogrammi della clip, col fattore di compressione impostato (in MB/s). Quando questa opzione non è attiva, il programma di acquisizione adotta un fattore di compressione dinamico, che comporta una differente occupazione per ogni fotogramma, per beneficiare al massimo della compressione. Tuttavia, se intendete modificare i singoli fotogrammi di una clip (ad esempio dei fotogrammi di un'animazione), la dimensione dei nuovi fotogrammi potrebbe diventare più grande di quella dei fotogrammi originari (per la compressione dinamica) causando dei problemi. Se attivate il Padding si riserveranno lo stesso spazio per i dati di tutti i fotogrammi, in tal modo i nuovi fotogrammi avranno sempre spazio a sufficienza.
- Create RVA: Quando questo riquadro è attivato, viene creato un file RVA per ogni cattura, anche quando non si registra l'audio. Questo vi potrebbe essere utile per l'organizzazione delle vostre clip. Se questa opzione non è attiva, le clip senza audio saranno registrate solo come file RVD.
- Audio Skew: Alcuni Videoregistratori hanno un lieve ritardo quando riproducono il suono da un nastro. L'impostazione dell'Audio Skew vi permette di ritardare di 0-3 fotogrammi la cattura delle immagini video relative alla cattura audio, in modo da compensare il ritardo.

#### Drop Frame/ Non drop frame (per il formato NTSC)

Il **Non-Drop Frame Time Code** è una modalità di time code (nel sistema NTSC) che identifica ogni fotogramma video con una sequenza numerica divisa in ore, minuti, secondi e fotogrammi. A causa della discrepanza tra i 30 fps e gli attuali 29.97 fps, questa modalità non rappresenta in maniera accurata la durata reale di un programma video. Generalmente il suo utilizzo è quindi limitato a programmi di durata molto breve (spot pubblicitari) oppure ad applicazioni non-broadcast. Con questo sistema ogni ora vengono contati 108 fotogrammi in più rispetto alla realtà. Ciò si traduce che quando questo time code indica 01:00:00:00, il tempo reale è invece di un'ora e 3.6 secondi. Per non andare incontro ai problemi di questo tipo di time code, viene generalmente utilizzato il Drop Frame Time code come riferimento corretto. Nel **Drop Frame Time Code**, ogni minuto non vengono numerati due fotogrammi per "colmare" questa discrepanza. Pertanto in questo time code, alla dicitura 01:00:00;00 (si noti il punto e virgola prima dei fotogrammi) corrisponde perfettamente un'ora di video.

Il pulsante <:/;> del Quick Capture vi permette di selezionare, quando lavorate in NTSC, il tipo di time code che desiderate. Questo verrà utilizzato durante tutte le operazioni di Video Action, come ad esempio durante la rifinitura (trimming) delle clip, oppure durante l'aggiunta di indici.

E' comunque possibile cambiare il tipo di time code ad una clip già catturata cliccando con il tasto destro del mouse sulla miniatura della clip, nella Gallery. Nel menù che appare vi è infatti una selezione per il drop frame. Una volta che la clip è sulla Timeline, potete cambiare il Timecode selezionando la clip ed utilizando il menù principale per selezionare **Edit> Clip> Time-code clip** che vi permette di aprire la stessa finestra.

#### Il Nome del File di Cattura

Prima di ogni acquisizione, selezionate un unico nome che identifica il materiale da acquisire e inseritelo nel riquadro **Capture Filename**. Con questo nome, quando si acquisisce una clip, saranno creati un file RVA e l'associato file RVD.

#### Qualità

Impostate la qualità del video da acquisire in MB/s inserendo il valore desiderato nell'apposito riquadro (Quality). E' bene notare che per un acquisizione senza perdita apparente è necessario usare almeno 3MB/s per il video Composito, 4,5MB/s per il S-Video e 6 MB/s per il video component. Se desiderate conservare più spazio sui dischi e se nello stesso tempo l'alta qualità non è necessaria, potete comunque assegnare valori più bassi di quelli suggeriti.

#### Limite di Cattura

Il riquadro Capture Limit imposta la durata massima di acquisizione per ogni clip. La durata assegnata al Capture Limit non sarà vincolante, potrete premere il pulsante Stop in qualsiasi momento per terminare l'acquisizione. Se non si conosce la durata della clip che si intende catturare potete disattivare il riquadro Capture limit.

Si ricorda che il tempo disponibile per la cattura dipende dalla quantità di spazio rimasto libero sui dischi e dalla compressione utilizzata.

#### RVA/RVD Directory

Questi riquadri permettono di selezionare il percorso di destinazione dei file RVA e dei rispettivi file RVD. La directory per i file RVA dovrà essere sui dischi di sistema. La Directory per i file RVD sarà una cartella nei dischi SCSI della PVR RT. Fate attenzione al fatto che non potete salvare i file video nella directory radice di un disco Perception RT. Per salvare i file dovete necessariamente creare una cartella all'interno della radice tramite il Perception RT Manager.

Prima che cominciate a catturare, pensate di creare directory separate per ogni progetto, in modo da organizzare meglio e rendere più accessibili le clip. Utilizzate queste directory quando specificate i percorsi dei file RVA ed RVD.

#### Cattura Audio

Mettete a punto i parametri per la cattura audio (tasso di campionamento, stereo/mono, e bit dei dati) secondo la qualità audio desiderata. Ad impostazioni di qualità audio più elevate corrispondono file RVA di dimensioni maggiori. Assicuratevi che la directory temporanea dispone di spazio a sufficienza per registrare le informazioni audio durante la cattura. Catturando alla qualità CD (44.1KHz/16 bit/stereo), un file audio, della durata di 5 minuti, occupa circa 70 MB.

Alla pressione del pulsante del controllo Volume corrisponde l'apertura del mixer audio del sistema. Per vedere il mixer di registrazione, selezionate **Opzioni> Proprietà di Registrazione**. Il mixer vi consente di controllare il livello audio durante la cattura e la riproduzione. Potete regolare i livelli spostando i cursori del volume.

#### Utilizzo del Quick Capture

- 1. Avviate il Quick Capture ed effettuate le vostre impostazioni.
- Inserite una video cassetta nel vostro VCR e premete il tasto play. Dovreste vedere le immagini nel vostro monitor video ed ascoltare il suono provenire dai diffusori acustici. Quando vedete delle immagini video che volete catturare, premete sul pulsante rosso Record.
- Fermate la cattura premendo sul tasto verde Stop. Se impostate un limite di cattura, questa s'interromperà automaticamente quando viene raggiunto il limite di cattura.
- 4. Salvate la clip che avete appena catturato utilizzando il pulsante nero Save to disk. Ciò creerà una file RVA costituito dai dati audio e da un puntatore per il file RVD salvato nel disco Perception RT. Noatate che non dovreste mai rinominare i file RVD o RVA tramite la gestione delle risorse di Windows. I puntatori dei file RVA non sarebbero più in grado di trovare i file RVD loro corrispondenti.
- 5. La vostra nuova clip appare nella Gallery come miniatura. Potete poi registrare un'altra clip o uscire dal Quick Capture.

Utilizzando le funzioni del Quick Capture è molto semplice sovrascrivere una clip **non salvata**. Tutte le clip indesiderate non varranno quindi salvate. Prima della sovrascrittura viene dato un avvertimento per evitare di sovrascrivere clip considerate utili.

Non è possibile catturare un file con lo stesso nome di un file salvato in precedenza.

#### **Batch Capture**

Visione d'Insieme

FIGURA n.1 PAG.25

La funzione Batch Capture di Video Action vi consente di controllare un videoregistratore esterno per digitalizzare clip multiple da una videocassetta sorgente. Il Batch Capture richiede:

Un VTR in grado di essere controllato dal protocollo RS-422

Un convertitore di protocollo RS-232/RS-422 (come il DPS Part #774-542) collegato alla porta seriale RS-232 del computer

Un cavo di collegamento tra il convertitore e la porta RS-422 del VTR

Una volta che il VTR è stato collegato al computer, Video Action può controllarlo. E' poi possibile creare una lista di cattura batch che specifica i tempi di In e di Out di ogni singola clip.

Uno degli utilizzi principali della cattura batch è la creazione di clip a bassa risoluzione che possono essere utilizzate per il montaggio. Quando siete pronti per creare il video finale, potete catturare nuovamente le stesse clip (solo le parti realmente utilizzate) a piena risoluzione e farle sostituire automaticamente da Video Action a quelle a bassa risoluzione.

#### Accesso all'Interfaccia del Batch Capture

La modalità di cattura base di Video Action è quella Quick Capture. Per commutare la modalità in batch capture, cliccate con il tasto destro nella Gallery e selezionate Capture Mode. Selezionate RT – Batch Capture. Potete fare la medesima selezione, quando la finestra Timeline è attiva, tramite File> Preferences> Capture Method.

#### Utilizzazione del Batch Capture

Una volta che avete selezionato la modalità Batch Capture, cliccate sul pulsante di Cattura posto sulla barra con il nome delle Gallery. In questo modo appare l'interfaccia del batch capture.

FIGURA n.1 PAG.26

Prima che cominciate la cattura, è necessario che modifichiate alcune impostazioni. Cliccate sul pulsante Settings (quello con tre levettine). Dovete effettuare una serie di opearzioni: selezionare il formato video, la porta di comunicazione utilizzata dal vostro VTR, la compressione espressa in MB/s, e operare le impostazioni di proc amp. Una volta che avete fatto le giuste impostazioni, potete salvarle (nel formato .brs) in modo che possiate utilizzarle nella colonna Settings (impostazioni) della lista di batch capture.

FIGURA n.1 PAG.27

Nella parte alta della finestra delle impostazioni trovano posto le Opzioni Generali. Selezionate l'ingresso video dal menù a scomparsa. Selezionate dal relativo menù a scomparsa la porta di comunicazione utilizzata per il

Controllo del VTR.

Nella sezione delle Opzioni generali sono presenti due quadri di selezione.

 Create RVA: Quando questo riquadro di selezione è attivo, viene creato un file RVA per ogni file RVD catturato, anche quando non viene registrato l'audio. Questo potrebbe essere utile per l'organizzazione di tutte le clip in una directory RVA. Se questo riquadro non è attivo, le clip senza audio vengono registrate unicamente come file RVD.  Sticky Mode Jog/Shuttle: Normalmente, quando utilizzate lo jog/shuttle nella finestra di batch capture, quando lo rilasciate, il controllo si posiziona sullo stop. Selezionando lo Sticky Mode, lo Jog/Shuttle rimane nel punto in cui si trova quando lo rilasciate.

Una volta che avete selezionato l'ingresso video desiderato, vengono attivati i relativi controlli di proc-amp. Utilizzate il pulsante Default per impostare tutti i cursori sui livelli CCIR standard, oppure muovete i cursori stessi per regolare il segnale video. L'hardware Perception RT permette il passaggio del segnale attraverso i propri circuiti, dall'ingresso all'uscita per il monitor; pertanto è possibile vedere in modo interattivo, in tempo reale, quali effetti sortiscono le variazioni dei controlli.

Potete utilizzare la sezione Quality per impostare la compressione video che verrà utilizzata per la cattura, così come un'altra opzione, il Padding.

PADDING: Questa opzione vincola l'utilizzo della stessa occupazione di memoria per tutti i fotogrammi della clip, col fattore di compressione impostato (in MB/s). Quando questa opzione non è attiva, il programma di acquisizione adotta un fattore di compressione dinamico, che comporta una differente occupazione per ogni fotogramma, per beneficiare al massimo della compressione. Tuttavia, se intendete modificare i singoli fotogrammi di una clip (ad esempio dei fotogrammi di un'animazione), la dimensione dei nuovi fotogrammi potrebbe diventare più grande di quella dei fotogrammi originari (per la compressione dinamica) causando dei problemi. Se attivate il Padding si riserveranno lo stesso spazio per i dati di tutti i fotogrammi, in tal modo i nuovi fotogrammi avranno sempre spazio a sufficienza.

Alcuni Videoregistratori hanno un lieve ritardo quando riproducono il suono da un nastro video. L'impostazione dell'Audio Skew vi permette di ritardare di 0-3 fotogrammi la cattura delle immagini video relative alla cattura audio, in modo da compensare il ritardo.

Se state lavorando nel sistema NTSC, avete bisogno di sapere il tipo di timecode utilizzato durante la registrazione della videocassetta sorgente. Molti videoregistratori con una porta di controllo RS-422 mandano un segnale che permette al programma di determinare quale tipo di timecode utilizzare, tra drop frame (;) o non-drop frame (:). Ad ogni modo non tutti i videoregistratori sono dotati di questa caratteristica, e vi impongono quindi di impostare il tipo di timecode tramite il quadratino di selezione Override. Quando quest'ultimo è segnato viene utilizzato un timecode non-drop frame. Se segnate sia il quadratino Override che quello Drop Frame, verrà utilizzato un time code Drop Frame.

Una volta che siete soddisfatti delle vostre impostazioni, avete la possibilità di salvarle per un utilizzo futuro. Cliccate sul pulsante Save e sarete in grado di dare un nome al file delle impostazioni di Batch Capture. Se avete già salvato un file che volete riutilizzare, è sufficiente premere sul tasto Load per ripristinare tutte le informazioni. Una volta che cliccate sul tasto OK posto sul fondo della finestra delle impostazioni, le impostazioni correnti saranno utilizzate come impostazioni di base per la corrente batch list.

Una volta che siete soddisfatti di tutte le impostazioni siete pronti per creare una lista di Batch Capture. Inserite la vostra cassetta sorgente nel VTR e utilizzate i pulsanti posti nella parte alta della finestra per controllare il VTR. Il timecode verrà mostrato in numeri turchesi. Una volta che avete localizzato la sezione che volete usare come clip, siete pronti per immetterla nella batch list.

Tutte le voci immesse nella batch list possono essere modificate, semplicemente cliccandoci sopra. Le voci della BatchCapture List sono:

- View: Cliccate qui per riprodurre la clip dal punto di In a quello di Out senza catturare la clip
- Reel: Potete assegnare un qualsiasi nome al nastro
- Clip: Potete assegnare un qualsiasi (unico) nome/numero
- Status: Mostra lo stato di cattura della clip. Prima della cattura questo potrebbe essere una linea tratteggiata (inattivo) o Capture. Dopo la cattura questo potrebbe essere Done, Recapture o Incomplete.
- Source In ed Out: i tempi di In e di Out della clip. Potete cambiare questi tempi scrivendo con la tastiera i timecode desiderati. Potete anche evidenziare i tempi di IN (cliccando sul riquadro In) e poi cliccare sul timecode del VTR mostrato nella parte alta della finestra Batch Capture per uniformare il tempo di In a quello corrente
- V/A: Solo video, solo audio, entrambi
- Audio: Le impostazioni delle qualità audio disponibili verranno mostrate cliccando sul riquadro Audio
- Settings: Utilizzate il file di base o caricate il vostro file personalizzato per le impostazioni di formato video, compressione, proc-amp, etc. Potete anche selezionare Custom, per cambiare l'impostazione di proc amp per una clip singola nella lista di batch capture.

 Note: E' possibile corredare ogni voce con una nota. Le note così immesse possono comparire nella gallery assieme alle relative miniature.

La locazioni delle directory di cattura possono essere variate utilizzando i pulsanti posti nella parte bassa della schermata di Batch Capture. La directory RVA è la directory di sistema che utilizzerete per i vostri file RVA. La directory Video è la directory dei dischi SCSI collegati alla Perception RT che utilizzerete per i vostri file RVD. Ricordate che avete bisogno di creare una cartella per le vostre clip di cattura. Non potete catturare direttamente nella directory radice dei vostri dischi Perception RT. (Utilizzate il Perception RT Manager per creare nuove cartelle nei vostri dischi Perception RT. Consultate la guida utente del sistema Perception RT per ricevere maggiori dettagli.) La directory Audio è quella directory che verrà utilizzata quando registrerete solo l'audio (come file WAV). L'ammontare di spazio rimanente in ogni directory è mostrato per aiutarvi a determinare se disponete di sufficiente spazio per la cattura.

Dopo che avete completato la vostra lista di Batch Capture, assicuratevi di salvarla utilizzando il pulsante Save. Se volete riordinare le voci presenti nella lista, è sufficiente che clicchiate sulla prima colonna per posizionare nell'ordine desiderato le voci componenti la lista.

Premete il pulsante Begin Batch Capture per iniziare la registrazione. I numeri dei timecode mostrati nella parte alta della finestra di cattura diventano rossi una volta che le clip sono state registrate. Se volete arrestare la Batch Capture premete il tasto <Esc> della vostra tastiera.

Quando tutte le clip saranno state catturate, saranno immesse nella Gallery attiva con le relative note che avete loro assegnato. Se aprite una nuova Gallery e collezionate queste stesse clip RVA, queste clip non conterranno le note (le note fanno parte della gallery non delle clip). In ogni caso, se aprite la Gallery che avete utilizzato durante il processo di Batch Capturing (con le note connesse alle clip), e trascinate le clip da questa Gallery in un'altra nuova, assieme alle clip saranno trasportate anche le relative note.

TRUCCHETTO: Arresto della Batch Capture

Se cercate di registrare delle clip utilizzando una lista di cattura batch che contiene un timecode che non esiste sul nastro , il VTR continuerà a cercare il timecode mancante. Premete <Esc> per fermare la cattura

#### **Batch Recapture**

Se avete utilizzato la cattura batch per creare clip a bassa risoluzione per le operazioni di montaggio, vorrete catturare le clip in alta risoluzione per il risultato finale, sostituendo le clip a bassa risoluzione con quelle ad alta sulla timeline. Video Action è dotato di una funzione di Batch ReCapture per rendere automatizzato questo processo.

Prima di cominciare il processo di batch recapture potete accedere al menù delle impostazioni tramite la selezione di **File> Preferences> Recapture Settings**.

Una volta regolate le impostazioni con i parametri desiderati selezionate dal menù **Movie-Batch Recapture** 

La finestra Batch Recapture visualizza le stesse voci della finestra Batch Capture. La colonna Settings vi indicherà l'uso delle nuove impostazioni di cattura. Se questa colonna indica "Default", sarrano usate le impostazioni predefinite (assegnate in **File>Preferences>ReCapture Settings**). La Batch Recapture list impiega i punti di ingresso ed uscita delle clip presenti sulla vostra Timeline per le nuove clip da riacquisire. Dovreste salvare questa lista cliccando sul pulsante **Save**  Prima di iniziare il processo di Batch Re-Capture controllate le directory relative ai file RVA e RVD indicate nella parte inferiore-destra della finestra. Se volete registrare in directory differenti è possibile cambiarle usando i relativi pulsanti. Per iniziare il processo di Batch Re-Capture cliccate sul pulsante GO. Se non avete già salvato la vostra Timeline vi verrà proposto di farlo. Quindi vi sarà chiesto di controllare che il natro corretto sia inserito nel VTR. Una volta confermato ciò inizierà l'acquisizione. I numeri di Timecode posti nella parte inferiore della finestra diverranno rossi.

Una volta che il processo di acquisizione è completamente terminato vi sarà chiesto il permesso di sostiture tutte le vecchie clip sulla Timeline con le nuove. Potete sostituirne una all volta oppure tutte cliccando "Yes to all". Quando sostituite le clip sulla Timeline

### Capitolo 4: La Gallery

#### Introduzione



La Gallery di Video Action rappresenta un modo molto semplice per collezionare e mostrare i vostri file multimediali. Questo flessibile organizzatore multimediale, vi permette di tenere a disposizione clip video, clip audio, immagini e animazioni. Una volta che sono nella Gallery, le clip possono essere riarrangiate in modo da aiutarvi a decidere l'ordine di riproduzione delle stesse. Una volta che avete dislocato le clip nel modo che ritenete più opportuno, è possibile stampare la Gallery in modo da definire un semplice storyboard.

Cliccando due volte sulla miniatura della clip, appare il VA Player. Questo vi consente di poter rifinire (trim) la clip, modificando i punti di In e di Out della clip, di posizionare degli indici e di procedere all'eventuale split at index (separa agli indici) che permette di ottenere clip multiple a partire da una sola.

In Video Action, la Timeline e la Gallery sono integrate perfettamente. E' possibile spostare le clip, tramite "Drag and Drop" da una Gallery alla Timeline, da una Gallery ad un'altra o dalla Gestione delle Risorse di Windows® ad una Gallery. E' possibile utilizzare Gallery multiple per un unico progetto in modo da poter raggruppare assieme diversi tipi di clip.

Dall'interno della Gallery è possibile anche avviare programmi di titolazione forniti da terze parti, come Inscriber CG o Alpha CG. Cliccate col tasto destro all'interno della Gallery, nel menù che appare saranno presenti i programmi di titolazione disponibili. Entrando in questo modo in un programma di titolazione, i file che vengono salvati vengono automaticamente posizionati nella Gallery.

#### **Avviare una Gallery**

#### Utilizzazione della Gallery di Base

Quando avviate Video Action vengono aperte tre finestre: una Timeline vuota, una Gallery vuota e una finestra di preview (anteprima). La Gallery vuota viene chiamata Untitled.gy. L'estensione .gy viene utilizzata da Video Action per identificare il file Gallery. Ogni volta che salvate una Gallery, automaticamente viene aggiunta al nome l'estensione .gy. La gallery vuota di base può essere utilizzata se volete una nuova Gallery quando aprite Video Action.

#### Creazione di una nuova Gallery

Per creare una nuova Gallery utilizzate il menù principale **File**> **New**, oppure utilizzate il pulsante **New Gallery** posto sulla barra degli strumenti. Apparirà una finestra con nome Untitled#.gy (dove # viene incrementato di un'unità ogni volta che viene creata una Gallery).



#### Apertura di una Gallery preesistente

Per aprire una Gallery preesistente utilizzate il menù principale **File**> **Open**, oppure premete il tasto **Gallery Open** posto sulla barra degli strumenti. Dalla finestra "Open Gallery File", selezionate la Gallery che desiderate aprire, e cliccate su **OK**.



#### **Collezione e Posizionamento delle Clip nella Gallery**

#### Semplice Collezione di Clip

Per aggiungere delle clip ad una Gallery, utilizzate il pulsante il pusante posto sulla barra che reca il nome della Gallery, oppure il menù principale tramite la voce **File> Collect**. Facendo ciò appare una finestra che vi permette di selezionare le clip multimediali che volete aggiungere nella Gallery.



File Name: Beekja RVD	Directones p://wd/spacific/scats	OK Cancel
Beekja, FMD Buddja FMD	E 🕞 p.\ E RVD E Pacific E Cate	
.ut Files of Lype: All Multimedia Files 💌	Drwex Pr.DPS_RT	F Preview F Preview Enable Image Sequence Collection
File Selected: e:\rva files\buddy.rva		Add
e:\rva files\food bmp e:\rva files\music1.wa	¥.	[AbbA
e:\rya files\shpdta02.	- M	Benova

Se volete collezionare un tipo specifico di file multimediale, potete cambiare il "List File of Type" da "All Multimedia File"(tutti i file multimediali) a quello desiderato. Fate ciò cliccando sul triangolino che nasconde un menù che permette la selezione.

Cercate i file che desiderate aggiungere cambiando i campi "Drives" e "Directories" e poi evidenziando i/il file specifici/o. I vostri file RVA si strovano su un disco di sistema, mentre i file RVD si trovano nel disco della Perception RT. Utilizzate il pulsante **Add** per immettere i file nella lista di quelli selezionati. Potete selezionare file multipli, accompagnando al click del mouse la pressione costante del tasto Crtl, oppure selezionare file contigui accompagnando al click del mouse la pressione del tasto SHIFT. Quando avete selezionato tutti i file che volete collezionare, cliccate su OK. Una volta che i file sono stati collezionati, appaiono nella finestra Gallery. Oltre alla collezione, per aggiungere file ad una Gallery è possibile utilizzare il
trascinamento dello stesso dalla gestione delle risorse di Windows®, oppure da un'altra Gallery.

Per rimuovere una clip dalla Gallery, selezionatela cliccandoci sopra, e poi premete il tasto <Canc> sulla tastiera. Fate attenzione al fatto che quando una clip viene aggiunta o cancellata da una gallery, questa viene immediatamente aggiornata per rispecchiare immediatamente lo stato corrente. Per questo motivo non è necessario salvare le gallery per registrare i cambiamenti.

#### Collezione di Sequenze di Immagini

Video Action vi dà la possibilità di collezionare direttamente sequenze di immagini. Potete produrre queste sequenze di immagini se state lavorando con un programma di animazione che prevede l'esportazione come sequenza di immagini, o se avete utilizzato una scheda di cattura video che prevede l'output come una sequenza di immagini in alta risoluzione. La sequenza risultante può essere importata nella gallery come una singola clip, e poi disposta direttamente sulla timeline per permettervi di aggiungere ad essa effetti video, suoni e sovraimpressione su clip video.

Per collezionare un'intera sequenza di immagini nella Gallery, selezionate "Enable Image Sequence Collection" nella finestra di collezione. Dopo aver fatto ciò, evidenziate la prima immagine nella sequenza e cliccate su **Add**. Le immagini con la stessa base per il nome, con numero ascendente di sequenza, tipo di estensione di file, dimensione del fotogramma, e profondità cromatica, che si trovano nella stessa directory, saranno automaticamente raggruppati come sequenza.

Quando state per creare la vostra sequenza di immagini, datele il nome utilizzando il formato:

#### nomeXXXX.yyy

"nome" è nome costante di 4 caratteri utilizzato per l'intera sequenza

"XXXX" è il numero del fotogramma/immagine cominciando da 0001

"yyy" è il tipo di estensione del file su cui si basa la sequenza

Il primo fotogramma della sequenza dovrebbe essere **nome0001.yyy**, il secondo **nome0002.yyy**, e così via. Video Action supporta 9 tipi di formati d'immagine dove "yyy"=BMP, DIB, FLC, GIF, JPG, PCT, PCX, TIF o TGA.

Quando avviate la collezione delle immagini, appare una finestra che vi permette di impostare delle opzioni.



Il nome della prima immagine in sequenza viene mostrato nella parte alta della finestra.

Il numero di immagini trovate nella directory viene mostrato nel riquadro "number of files in sequence". Potete cambiare questo valore se volete collezionare un numero inferiore di immagini.

Dal momento che Video Action può operare a 60 file per secondo, possono essere utilizzate immagini rappresentanti i semiquadri per mantenere la qualità più alta possibile. Vengono rilevati cinque tipi di semiquadri. Questi verranno mostrati in una sezione successiva.

Potete impostare il numero di fotogrammi/secondo da utilizzare per creare la clip sequenza di immagini nella Gallery. Potete impostare questa da 1 fps a 32 fps.

Infine, potete selezionare l'opzione posta nella parte bassa della finestra per utilizzare le opzioni che avete selezionato come impostazioni di base per le sequenze, senza che vi compaia ogni volta la finestra delle opzioni. Gestione dei Semiquadri delle Sequenze Di Immagini

**No fields** – utilizzate questa quando non è contenuta un'informazione per i semiquadri nei file d'immagine della sequenza. Le linee individuali di ogni fotogramma non sono associate ai semiquadri dipari e pari. Il numero dei file di immagine è uguale a quello del numero di fotogrammi.

Fotogramma 1 Linea 1 Linea 2	Fotogramma 2 Linea 1 Linea 2
Linea 3	Linea 3
Linea 4	Linea 4
etc	etc

Interlaced, field order A –Ogni file d'immagine è un fotogramma che contiene sia i semiquadri dispari che quelli pari, interlacciati in un singolo file d'immagine. Il numero dei file è uguale a quello dei fotogrammi.

Fotogramma 1	Fotogramma 2
Linea 1	Linea 1
Linea 2	Linea 2
Linea 3	Linea 3
Linea 4	Linea 4
etc	etc

**Interlaced, field order B** – Ogni file d'immagine è un fotogramma che contiene sia i semiquadri dispari che quelli pari, interlacciati in un singolo file d'immagine. L'ordine dei semiquadri è inverso rispetto a quello field order A, con le linee pari che vengono lette prima di quelle dispari.

**1 filed per file, order A** – Ogni file d'immagine contiene solo un semiquadro. Il numero di file è pari al doppio del numero di fotogrammi, dal momento che due file sono necessari per garantire i due semiquadri di un fotogramma. Ogni fotogramma è metà dell'altezza, dal momento che contiene solo le linee pari o dispari.

Fotogramma 1 Semiq. Dispari Linea 1 Linea 3 Linea 5	Fotogramma 1 Semiq. Pari Linea 2 Linea 4 Linea 6	Fotogramma 2 Semiq. Dispari Linea 1 Linea 3 Linea 5	Fotogramma 2 Semiq. Pari Linea 2 Linea 4 Linea 6
etc	etc	etc	etc

**1 filed per file, order B** – Ogni file d'immagine contiene solo un semiquadro. Il numero dei file è pari al doppio del numero di fotogrammi, dal momento che due file sono necessari per garantire i due semiquadri di un fotogramma. Ogni file è a metà altezza, dal momento che contiene solo le linee pari o dispari. L'ordine dei semiquadri e rovesciato se confrontato con il field order A, vengono letti prima i file contententi le linee pari

Fotogramma 1	Fotogramma 1	Fotogramma 2	Fotogramma 2
Semiq. Pari	Semiq. Dispari	Semiq. Pari	Semiq. Dispari
Linea 2	Linea 1	Linea 2	- Linea 1
Linea 4	Linea 3	Linea 4	- Linea 3
Linea 6	Linea 5	Linea 6	- Linea 5
etc	etc	etc	etc
etc	etc	etc	etc

#### Formati di Clip Supportati da Video Action

Video Action Supporta i seguenti tipi di formati video, audio, d'immagine e d'animazione:

#### Video

**RVA/RVD** Formato di file utilizzato dalla DPS RDR2. I file RVD sono immagini video, e i file RVA sono i file audio uniti a legami associati ai file video RVD.

AVI Formato Audio/Video interlacciato, sviluppato da Microsoft per permettere la sincronizzazione dei file audio e video. Viene ottenuto interlacciando ogni fotogramma video al suono associato. L'AVI supporta numerosi valori di fotogrammi/secondo, varie dimensioni dei fotogrammi, colori, tipi di compressione, etc.

#### Audio

**WAV** Formato di file audio utilizzato da molti computer. Supporta vari tassi di campionamento e risoluzione, così come stereofonia e monofonia.

#### Immagine/Animazione

- **BMP** Questo formato bitmap è nativo per Windows ed è comunemente utilizzato da molti programmi Windows ed OS/2.
- **DIB** Questo formato di file fu progettato per essere indipendente, per la rappresentazione, da hardware specifico. Viene utilizzato come schermo comune per varie applicazioni per trasferire informazioni relative ad immagini. Questo formato può essere letto, ma non scritto, da Video Action.
- **FLI/FLC** Sviluppato primariamente da Autodesk per applicazioni CAD ed animazione. Questi formati non supportano né più di 256 colori, né tantomeno audio. Video Action legge entrambi i formati, ma esporta solo nel formato con più colori FLC.
- **GIF** Graphic Interchange Format, sviluppato da CompuServe, per l'utilizzo su Internet.
- JPG Joint Photographic Expert Group (JPEG) ha sviluppato questo standard per fornire una compressione che minimizzi l'impatto su informazioni imporatnti perl a visualizzazione dell'immagine. Questo formato fornisce uno dei migliori risultati disponibili per l'alta compressione.
- **PCX** Sviluppato dalla Zsoft Corporation per uno dei primi programmi di Paint, PC PaintBrush. E' un formato comune per molti programmi di desktop publishing. Il PCX può supportare colere a 24bit.
- **PCT** Nativo della piattaforma Macintosh, i file PCT possono utilizzare sia vettori grafici che bitmap. Questo flessibile formato può supportare il colore a 24bit.
- **Photo CD** Sempre più popolare, il formato Kodak Photo CD è spesso utilizzato per trasferire immagini ad alta risoluzione su compact disk. Questo formato può essere letto ma non scritto da Video Action.

- **TGA** Sviluppato dalla TrueVision per i suo hardware a pieno colore, questo formato è ampiamente utilizzato nell'immagine professionale e nelle applicazioni di colore. Questo formato può supportare file a colori a 32bit che includono informazioni interne di Alpha Channel (canale Alfa).
- **TIF** Sviluppato dalla Aldus primariamente per immagini scansite, il formato TIF è utilizzato da moltissimi programmi di uso comune. Il TIF supporta sia formati compressi che non compressi. La compressione TIFF LZW è lossless (senza perdita). Questo formato è molto utilizzato sia dalla piattaforma PC, che da quella Mac.
- **WPG** Il formato di grafica di Wordperfect era stato sviluppato per essere utilizzato con il programma di video scrittura Word Perfect.Questo formato può essere letto ma non scritto da Video Action.

#### Lavorare con le Clip nella Gallery

# Visionare le Clip in una Gallery

Le clip nella Gallery vengono normalmente viste come miniature, immagini in formato francobollo utilizzate per rappresentare le clip. Per le clip audio, la miniatura mostrerà una forma d'onda generata dai primi secondi del file WAV. Potete cambiare le dimensioni delle miniature selezionando **View> Size** e scegliendo tra small, medium e large.



Click sulla immagine miniaturizzata per riprodurre la clip Doppio Click per aprire il pannello VA Player Click sul titolo per selezionare la clip senza riprodurla Sono disponibili altre opzioni per la visualizzazione delle clip nella Gallery. Potete vedere delle informazioni addizionali assieme alle immagini in miniatura selezionando View> Tumbnail and Note oppure View> Tumbnail and Detail. -

Potete anche vedere le informazioni sulla clip unicamente nella forma testo, senza l'immagine in miniatura, selezionando View> Detailed Text.

Adams13.rva(2) Milano 97 Sfilata 1\* stilista

# Proprietà di una Clip

Le informazioni sulla clip possono essere mostrate cliccandoci sopra con il tasto destro e selezionando **Clip Info** o selezionando dal menù principale **View> Clip Information**. Le informazioni sulla clip includonoil nome della clip, la locazione, la dimensione dei fotogrammi, il tipo di file, la dimensione del file, la qualità audio, la durata, ed il nome ed una nota assegnate dall'utente. Questo titolo e queste note possono essere editate cliccando con il tasto destro sulla clip e selezionando **Edit Clip** oppure selezionando la clip e la voce **Edit> Edit Clip** dal menù principale. Potete anche editare informazioni di timecode per le clip video cliccando sopra le clip con il tasto destro e selezionando Time-Code.

SUGGERIMENTO: OTTENERE INFORMAZIONI SULLA CLIP

Informazioni su una qualsiasi delle clip presenti nella gallery può essere ottenuta cliccando con il tasto destro sulla clip. Appare un clip con informazioni specifiche sulla clip. Cliccate sulla clip per far scomparire questa finestra.

# Arrangiamento delle Clip

Per selezionare una clip, cliccate sulla clip (con il tasto sinistro). Il nome della clip sarà evidenziato. Per muovere una clip, selezionatela e trascinatela sulla posizione di un'altra clip. La clip appare nella nuova posizione, e tutte le altre clip vengono spostate a destra di un posto.

Per cancellare una clip, selezionatela e premete il tasto <Canc> sulla tastiera.

### **Ordinare le Clip Automaticamente**

Normalmente le clip vengono dislocate nella gallery secondo l'ordine in cui sono state collezionate. Potete scegliere ordinare le clip nella gallery per Nome, Tipo di File, Dimensione (Size) o Data, selezionando **View> Sort By** dal menù principale.

#### Lavorando con le gallery

#### Proprietà di una Gallery

Le informazioni di su una gallery sono costituite da Nome, data di Salvataggio, dimensione del File Gallery, numero di immissioni (entries) dimensioni delle miniature ed una breve descizione ed un titolo assegnati dall'utente tramite il menù Edit> Edit Gallery.

#### **Divisione della Gallery**

Selezionate le clip di una Gallery preesistente da utilizzare per la creazione di una nuova gallery. Premete il pulsante <Ctrl> per selezionare più di una clip od il tasto <Shift> per selezionare più di una clip. Selezionate **Edit> Split Gallery** dal menù.

# Stampa di una Gallery

Potete stampare una gallery sia selezionando l'icona della stampante posta sulla barra degli strumenti, sia selezionando **File> Print** dal menù. Vi apparirà una finestra per le impostazioni di stampa. Selezionate l'escursione di stampa e cliccate su OK per mandare la Gallery alla stampante.

#### Chiusura di una Gallery

Per chiudere una gallery, selezionate la specifica finestra gallery e selezionate **File> Close** dal menù, oppure cliccate sulla X posta nella barra titolo della gallery. Ciò non cancella la Gallery, ma la chiude semplicemente nel progetto corrente.

### Utilizzo del VA Player

Quando cliccate due volte sulla miniatura di una clip, questa viene aperta utilizzando il VA Player. Il VA Player vi permette di riprodurre la clip, di trimmarla, di aggiungere punti indice, e di sub-dividere la clip creando nuove miniature nella gallery.



Il numero posto nell'angolo in alto a sinistra mostra il timecode del frame mostrato attualmente. Subito al di sotto di questo ci sono dei pulsanti verdi che permettono di abilitare o disabilitare lo scrub Fuzzy Logic o l'audio, e che indicano se il file contiene dati video.

La barra di controllo dello jog/Shuttle blue e grigiaposta al di sotto dell'inidicatore del timecode può essere utilizzata per i movimenti in aventi e indietro sulla clip. Quando l'opzione Fuzzy Logic è abilitata (la freccia verde posta al di sopra della barra è accesa), se effettuate lo scrub a velocità costante, automaticamente verrà abilitata la riproduzione della clip. La barra di scrub posta al di sotto dello jog/shuttle può essere utilizzata per lo scrub sulla clip. Le freccie poste alle estremità della linea di scrub possono essere utilizzate per andare all'inizio o alla fine della clip.

La linea gialla al di sotto della linea di scrub mostra i tempi di In e Out (le linee rosse) e tutti i punti indice che avete impostato (i quadratini blu). Utilizzate le frecce poste alle estremità di questa linea per muovervi da un indice ad un altro.

Per impostare un punto indice, portati sul fotogramma sul quale volete mettere l'indice e cliccate sul triangolino giallo. All'indice verrà dato il numero mostrato alla destra del pulsante. Potete evidenziare questo numero e cambiarlo su qualsiasi valore desiderato. Dopo che avete aggiunto un punto indice, il numero verrà incrementato automaticamente. Per cancellare un punto indice portatevi esso (il modo più semplice è quello di utilizzare le frecce poste alle estremità della barra gialla) e cliccate sul triangolino giallo. Una volta che avete disposto un punto indice, potete tagliare la clip nel punto dove è situato l'indice tramite il tasto *Split at Index*. Questo creerà due nuove clip e le disporrà nella gallery. In questo modo, impostando degli indici nei punti opportuni, potrete ottenere quante clip volete.

Utilizzate i controlli posti nella parte alta a destra per riprodurre la clip.

I tempi di In e Out sono mostrati al di sotto dei comandi di riproduzione. Se riproducete le clip o utilizzate la barra di scrub per muovervi sul punto in cui volete impostare il nuovo In oppure l'Out. Potete impostare dei nuovi valori anche evidenziando i tempi di In o Out e introducendo con la tastiera i valori desiderati. Per impostare l'In oppure l'Out mentre state eseguendo il trimming, utilizzate i punti verdi vicini ai tempi di In ed Out. Quando impostate dei nuovi valori, la barra gialla viene accorciata per mostrare i nuovi valori. Utilizzate i tasti a forma di freccia posti alla sinistra dei tempi di In ed Out per portarvi sull'In o sull'Out.

Potete cambiare la durata di una clip evidenziando il tempo di durata e digitandovi un nuovo numero. Potete cliccare sul punto verde vicino al tempo di durata per bloccare la durata durante le operazioni di trimming. Se avete bloccato la durata, quando cambiate il punto di In, il punto di Out verrà cambiato di conseguenza in modo da mantenere inalterata la durata. Allo stesso modo, cambiando il punto di Out, il punto di In verrà aggiornato in modo da mantenere inalterata la durata.

Una volta che avete ultimato le operazioni di trimming, cliccate su OK per uscire salvando i cambiamenti effettuati, oppure su cancel per uscire senza salvare.

Il VA Player dispone di un gran numero di funzioni richiamabili da tastiera. Cliccate con il tasto destro su qualsiasi punto del VA Player per far apparire la lista di questi tasti.

#### Utilizzo di Inscriber (Generatore di Caratteri)

Video Action viene fornito assieme ad Inscriber CG per permettervi di creare file TGA a 32bit che possono essere utilizzati come titoli fissi in tempo reale. Per aprire Inscriber CG cliccate con il tasto destro nella Gallery. Dal menù che appare selezionate **Inscriber CG**. In altro modo potete selezionare dal menù principale, quando una Gallery è attiva, **Edit> Inscriber CG**.

Quando avviate Inscriber CG da Video Action, lo sfondo che verrà mostrato mentre state impostando i titoli sarà rappresentato dal fotogramma su cui si trovava il cursore di Video Action al momento dell'apertura di Inscriber. Ciò vi sarà d'aiuto per posizionare le parole sopra le immagini che saranno mostrate quando sovraimporrete i titoli.

Quando accedete ad Inscriber CG attraverso Video Action, utti i file che salverete saranno automaticamente inseriti nella Gallery. Al file verrà automaticamente dato il nome di Ins01.tga (il numero viene incrementato ogni volta che salvate un file) e disposto nella cartella Video Action posta a sua volta nella cartella Graphics. Se volete modificare un file Inscriber che avete salvato in questo modo, cliccate con il tasto destro sulla sua miniatura e selezionate Inscriber dal menù. Se volete salvare il file con un nome a vostra scelta, selezionate **File> Export> Image** dal menù principale di Inscriber. Quando esportate file TGA a 32 bit in questo modo, sarete comunque in grado di utilizzare il file come titolo in tempo reale, ma dovrete collezionarlo all'interno della Gallery come se fosse un qualsiasi altro file d'immagine.

Quando salvate i vostri file di Inscriber come TGA a 32 bit, quesi includono le informazioni interne di canale alfa di cui avete bisogno per sovraimporli come titoli in tempo reale ai vostri file RVA ed RVD. (Consultate il Capitolo 8 per informazioni circa i titoli di Video Action.) Se salvate i titoli utilizzando un altro formato potete utilizzarli come titoli, ma il filmato avrà bisogno di essere renderizzato.

Fate riferimento al manuale di Inscriber CG (fornito come file pdf sul CD), oppure all'aiuto in liea per dettagli completi su come utilizzare Inscriber CG.

# Capitolo 5: La Timeline

# Introduzione



La Timeline di Video Action dispone di strumenti che vi permettono di arrangiare le clip in maniera temporale, in cascata, in modo che possano esser riprodotte come un filmato. Per posizionare le clip sulla timeline potete semplicemente trascinarle e lasciarle (drag and drop) dalla Gallery La Timeline può essere utilizzata per modificare le clip, visonare in anteprima differenti arrangiamenti audio/video, unire differenti clip con transizioni di vostra scelta ed effetti speciali, ed aggiungere dell'audio.

La Timeline di Video Action è costituita da tre tipi di tracce: tracce Video (V), traccia delle transizioni (X), e tracce Audio (A). Quando le clip sono posizionate sulle tracce V1 e V2, e quando c'è una sovrapposizione tra esse, automaticamente viene inserita una transizione nella traccia delle transizioni (X). Le tracce V3 e superiori sono le tracce di sovraimpressione e di utilizzo generale. A tutte le clip video e alle transizioni è possibile applicare effetti tramite i cosiddeti filtri. A tutte le tracce video è associata una traccia audio, che può essere aperta direttamente al di sotto della relativa traccia video per mostrare la parte audio di una clip. Le tracce audio A1 e superiori possono essere utilizzate per contenere file WAV.

Sebbene è possibile che più finestre Gallery siano aperte contemporaneamente, è possibile tenere aperta una sola finestra Timeline per volta.

#### Posizionamento delle Clip sulla Timeline

### Aggiunta delle Clip alla Timeline

Selezionate una clip nella Gallery e trascinatela su una traccia vuota della Timeline. Fate attenzione, la Timeline accetta video clip della durata minima di 2 fotogrammi. Posizionate le vostre clip principali sulle tracce V1 e V2, in modo che le transizioni possano essere eseguite fra esse. Posizionate delle clip di sovraimposizione sulle tracce video addizionali, e solo clip audio (file WAV) sulle tracce audio. Se una qualsiasi parte di una clip si sovrappone ad un'altra clip presente sulla stessa traccia, l'oprazione non sarà consentita. Se una clip si sovrappone a due clip presenti sulla stessa traccia, appare la finestra Insert Clip, che vi consente di decidere di quanto incrementare la dimensione della distanza tra le due clip o di diminuire le dimensioni della clip che viene inserita.

A questo punto viene inserito sulla Timeline un rettangolo che rappresenta la clip che avete appena disposto.

SUGGERIMENTO: COME RICEVERE INFORMAZIONI SULLA CLIP

E' possibile vedere informazioni su ogni clip cliccando con il tasto destro sulla clip e selezionando Clip Info. Cliccate sul pulsante OK per rimuovere la finestra di informazioni.

Potreste trovare questa funzione comoda se state utilizzando clip corte e non potete vedere l'intero nome della clip.

#### Regole di Disposizione delle Clip

La disposizione delle clip sulla Timeline segue poche e semplici regole.

- Tracce con numeri più alti sono viste prima dalla "telecamera" durante la riproduzione o durante l'operazione di Make Movie. E' come se una telecamera guardasse dal basso attraverso le tracce con numero più alto fino alla traccia V1.
- Le clip disposte sulle tracce V1 e V2 sono "Transizionabili". Ciò vuol dire che è
  possibile utilizzare transizioni per cambiare le immagini da una traccia ad
  un'altra.
- Le tracce V3 e superiori sono tracce si sovraimposizione dove la trasparenza può essere assegnata utilizzando le tracce inferiori come background (sfondo).

• E' possibile applicare effetti a tutte le clip poste sulle tracce video e sulla traccia delle transizioni, tramite filtri.

# Selezione di una Clip

Per selezionare una clip sulla Timeline, cliccate sulla clip su qualsiasi punto al di fuori del triangolino di riproduzione. Attorno alla clip apparirà una linea tratteggiata rossa e bianca. Per deselezionare la clip, cliccate su uno spazio vuoto sulla Timeline o su un'altra clip.

# **Visione delle Clip**

Per riprodurre una clip sulla timeline, cliccate una volta sola sull'icona di riproduzione della clip (il triangolino posto al centro della clip). La clip verrà riprodotta tra il punto di In e quello di Out in modo che possiate vedere la lunghezza e il contenuto di ogni clip così come sarà riprodotto dalla Timeline.



Se cliccate due volte sulla clip, questa sarà aperta utilizzando il VA Player. Il VA Player vi permetterà di riprodurre la clip, di trimmarla, e di aggiungerle punti indice. Consultate il Capitolo 4 per maggiori dettagli.

# Spostamento di una Clip o Cambiamento di Tracce

Selezionate la Clip e trascinatela nel posto desiderato della Timeline. Se una qualsiasi parte di essa si sovrappone con un'altra clip sulla stessa traccia, il movimento non sarà accettato. Durante il movimento, vengono mostrate, alle estremità destra e sinistra della clip, due linee molto sottili per l'allineamento.

Utilizzate i tasti cursori per posizionare la clip con l'accuratezza del fotogramma.

#### SUGGERIMENTO: ALLINEAMENTO

Se avete abilitato la funzione snap nella finestra **File> Preferences** è molto semplice allineare il bordo di una clip sorgente a quello di una clip di destinazione. Muovete la clip sorgente in modo che i bordi da allineare siano vicini uno all'altro. Video Action unirà le estremità automaticamente. (L'opzione snap può essere spenta/accesa nella finestra **Preferences**.)

# Inserimento di una Clip Tra due Clip sulla Stessa Traccia

Una clip può essere inserita sulla stessa traccia tra due altre clip se c'è spazio libero a sufficienza per la clip che desiderate inserire. Trascinate semplicemente la clip nel punto d'inserimento sulla Timeline.

Se la distanza tra due clip adiacenti è inferiore rispetto alla lunghezza della clip che desiderate inserire (o se le due clip adiacenti sono attaccate), potete comunque inserire la clip tra esse. Sovrapponete la clip che volete inserire sulla clip precedente e su quella successiva per far apparire la finestra Insert Clip Option.

Option:	OK OK
Insert Time Gap	<u></u>
Shift Following Clip	Cancel
Shift Earlier Clip	Help
🖱 Trim In Point	
🖱 Trim Out Point	
🖱 Trim In & Out Point	Shift clips on ALL
Trim Earlier & Following Clip	tracks forward in time to make room for
Change Speed To Fit	added clip

Questa finestra delle opzioni vi permette di aumentare la distanza tre le clip, di trimmare la clip precedente o quella successiva, di diminuire la lunghezza della clip che volete inserire. Nel riquadro in basso a destra viene data una descrizione di ogni opzione. Ogni opzione non disponibile per un particolare tipo di inserimento di clip non sarà selezionabile.

Potete anche muovere o trimmare una delle clip per dare spazio alla clip da inserire, oppure utilizzare il gap tool per spostare tutte le clip.

# Cambiare la distanza tra due Gruppi di Clip

Il gap tool muoverà contemporaneamente tutte le clip poste sopra o alla destra della linea blu di gap (distanza). Ciò permette la creazione o l'eliminazione di distanze contemporaneamente su tutte le tracce della Timeline, senza intervenire sulle loro posizioni relative. Ciò preserverà tutte le transizioni preesistenti.



Per utilizzare il gap tool, cliccate sul pulsante relativo a questo comando che si trova sulla barra degli strumenti. Portate il cursore sulla Timeline. Appare una linea blu. Se volete incrementare una distanza, posizionate la linea blu dove vorreste che la nuova distanza abbia origine, mantenete la pressione sul tasto sinistro del mouse, e trascinate la linea blu alla destra sulla Timeline. Se volete diminuire una distanza, piazzate la linea blue alla fine dello spazio da rimuovere, e trascinate la linea alla sinistra sulla Timeline. Se posizinate la linea su una clip, anche questa clip verrà spostata. Nel momento in cui trascinate la linea, appare un menù che vi informa sulla lunghezza della nuova distanza, assieme ad un'anteprima che vi mostra dove verranno posizionatele le clip influenzate dallo spostamento.

Il gap tool vi permette di inserire delle clip in un qualsiasi punto della Timeline spostando un gruppo di clip nel punto desiderato. Utilizzate il gap tool assieme al Lock track Tool (strumento per il bloccaggio delle tracce) per riposizionare delle clip senza muovere le altre.

#### Bloccare/Sbloccare una Traccia

Bloccare una traccia fa si che non è possibile effettuare alcun cambiamento su essa. Una volta che una clip è bloccata non è possibile modificarla o riarrangiarla in nessun modo. L'unica eccezione è la possibilità di cancellare una traccia bloccata se è vuota. Bloccare una traccia può rivelarsi molto utile se volete proteggerla da cambiamenti accidentali, o se volete utilizzare un'operazione (come ad esempio il gap tool) che influenzerà tutte le tracce, ma volete proteggere alcune tracce da questa operazione.

Per bloccare o sbloccare una traccia, cliccate sul pulsante contrassegnato da un catenaccio, posto sulla barra degli strumenti (oppure il tasto <U>). Il cursore si trasformerà in un catenaccio. Spostate questo catenaccio sulla traccia che volete bloccare o sbloccare e cliccate con il tasto sinistro del mouse.



Una traccia bloccata è rappresentata da un catenaccio chiuso sull'etichetta della traccia che si trova all'estrema sinistra della traccia stessa.

#### Opzioni di Visualizzazione della Timeline

#### Scala della Timeline (Time Scale)

La Time Scale è la scala orizzontale della Timeline. Per cambiarla, utilizzate il regolatore apposito che si trova nell'angolo in alto a sinistra della timeline.

Un metodo alternativo cambiare la scala del tempo è quello di utilizzare il menù principale per selezionare **View> Time Scale**. Selezionate una scala tra le numerose disponibili.



# Altezza delle Tracce

L'altezza delle tracce è la scala verticale della timeline. Per cambiare l'altezza delle tracce, selezionate **View> Track Height**. Slezionate small, medium, o large dal submenù.

# Zoom In/Out

La funzione di Zoom In/Out permette una modifica alternativa della scala del tempo e dell'altezza delle tracce. Questo strumento vi consente di cambiare la scala della Timeline zoommando sul punto preciso su cui state cliccando. Per cominciare la procedura di Zoom, selezionate dal menù principale **View> Zoom** oppure cliccate sul pulsante con la lente di ingrandimento posto sulla barra degli strumenti. Per incrementare la scala cliccate con il tasto sinistro del mouse. Per decrementare la scala, cliccate con il tasto destro del mouse. Per aumentare l'altezza delle tracce, mantenete la pressione sul tasto <Shift> della tastiera e cliccate con il tasto sinistro del mouse. Per diminuire l'altezza delle tracce mantenete la pressione sul tasto <Shift> della tastiera e cliccate con il tasto destro del mouse. Per deselezionare la modalità Zoom, premete il tasto <Esc>, oppure cliccate da qualche parte al di fuori della Timeline.

### Mostra la Traccia Audio

Per mostrare la traccia audio associata ad una traccia video, cliccate sul pulsante della traccia posto all'estremità sinistra della traccia stessa. Questa operazione farà aprire la traccia audio giusto al di sotto della traccia video. Per nascondere la traccia audio cliccate nuovamente sul pulsante della traccia video.



Le opzioni di formato della traccia definiscono se mostrare la traccia audio associata alla traccia video, e quale formato utilizzare per mostrare le tracce audio, tra volume, forma d'onda e grafico di bilanciamento dei canali destro/sinistro.

Per selezionare le opzioni del formato della traccia audio, cliccate con il tasto destro sul pulsante della traccia. Ciò farà apparire la finestra delle opzioni. Selezionate l'opzione che meglio soddisfa i vostri bisogni e cliccate su OK.

Video Track Option	Audio Track Options	×
View () Video Only () Show Audio: () Volume Balance Actual Waveform	K Show Audio	<u>OK</u>



# **Divisione della Finestra Timeline**

Per evitare lo scorrimento continuo sopra/sotto durante l'editing su tracce multiple, potete dividere la Timeline per vedere più tracce contemporaneamente. Per dividere la Timeline, cliccate e trascinate il rettangolo piatto che si trova sopra la freccia dello scorrimento della finestra all'estrema destra. Il Cursore cambierà, ed apparirà una sottile linea grigia. Quando rilasciate il cursore, la Timeline viene divisa in due parti dalla linea grigia. Ogni modifica fatta in una finestra sarà automaticamente aggiornata nelle altre finestre.



# Durata della Timeline

Le Timeline vengono create con la durata di un'ora. Se volete cambiare questa durata potete selezionare **Edit> Timeline> Timeline Duration** dal menù principale. Potete utilizzare una qualsiasi durata fino a 24 ore.

# Andare ad un Punto della Timeline

Se volete portarvi su una specifica locazione di timecode sulla vostra Timeline, potete utilizzare il menù per selezionare **Edit> Go To** oppure potete premere CTRL+G. Si aprirà una finestra che vi permetterà di immettere il timecode dove desiderate andare. Il cliccare su OK in questa finestra fa sì che la linea di anteprima del Timecode si muova sul valore che avete immesso e sposta la vista su quesll'area.



	🚆 Untitled.t	le					
ſ						00.00.00	
	[≪] Scale [≫] four seconds	00:00	0:00:4.00	- <mark>2</mark> .00: r	<mark>3</mark> .u∲ 00:6	24:00	
	V1		1 clip.rva	2	<del>3</del> 7	-	
	A						
	53		•				
L	22						

Gli indici vi permettono di posizionare etichette sulla timeline, sulle clip video, e su quelle audio. Questo è utili per marcare dei punti dove dovrebbero avvenire degli eventi. Una volta che un indice viene posizionato su una clip o sulla Timeline, le altre clip o altri indici vengono attratti da questi indici per l'allineamento.

Per creare un indice:

1. Selezionate la clip video o audio che volete contrassegnare con un indice. Se non selezionate nessuna clip, l'indice sarà posizionato all'interno della Timeline stessa.

- Potete sia premere il pulsante indice posto sulla barra degli strumenti (il triangolino giallo), sia selezionare Edit> Create Index dal menù principale.
- Muovete il cursore sulla posizione desiderata con il mouse. Una volta che siete sulla zona prescelta, utilizzate i tasti cursori per ottenere regolazioni con l'accuratezza al fotogramma.
- 4. Una volta che avete posizionato l'indice all'interno di una clip o sulla Timeline, appare una finestra di dialogo che vi permette di assegnare un numero e una descrizione all'indice. Cliccate su OK per creare l'indice, o su Cancel per annullare l'operazione. L'indice apparirà come un piccolo triangolo giallo con un numero.

Per muovere un indice, potete trascinarlo a destra e sinistra con la pressione continua del tasto sinistro del mouse. Per modificare un indice, cliccate due volte su esso per far apparire un riquadro di dialogo che vi permetterà di cambiare il suo numero e la sua descrizione. Da questo riquadro è possibile cancellare permanentemente l'indice cliccando sul tasto **Delete**.

Potete aggiungere e cancellare punti indice alle clip anche tramite il VA Player. Cliccate due volte sulla clip per far apparire il VA Player, e utilizzatene il pulsante index. (Consultate il Capitolo 4 per maggiori informazioni sul VA Player.)

Potete anche aggiungere punti indice ad una clip sulla timeline mentre viene riprodotta. Cliccate sul pulsante di riproduzione della clip (il triangolino posto al centro della clip). Durante la riproduzione della clip premete il tasto < , > della tastiera per aggiungere un punto indice.

#### SUGGERIMENTO: UNDO E REDO

Molte operazioni possono essere annullate. Per annullare un'operazione, selezionate **Edit> Undo** dal menù principale. Una volta che un'operazione è stata annullata, può anche essere rispristinata. Per ripristinare un'operazione annullata selezionate **Edit> Redo** dal menù principale. Il numero massimo di annullamenti consentiti dipende dalla memoria di sistema del computer. Per cambiare il numero di livelli di Undo, selezionate **File> Preferences** dal menù principale.

#### **Modifica delle Clip**

Video Action vi fornisce una piena disponibilità di funzioni di editing che sono accessibili dalla Timeline. Potete accedere ad esse utilizzando la barra degli strumenti, tramite il menù principale o tramite tastiera. Molte funzioni sono accessibili tramite la pressione del tasto destro del mouse sulla clip.

Quando muovete una clip, aiutatevi nel posizionamento tramite la barra delle informazioni posta sul fondo della finestra di Video Action. Le locazioni dei timecode del punto di partenza e di fine della clip, e del tempo di ogni transizione fatta con la clip stessa, sono indicate in Ore : Minuti : Secondi : Fotogrammi.

Alcune procedure di modifica come il trimming, utilizzano lo scrubbing video ed audio per fornire un utile aiuto. Potete rendervi conto anche degli effetti renderizzati tramite l'uscita per il monitor video della sceda di cattura. Potete rendervi conto delle sequenze non renderizzate tramite la finestra di anteprima (preview) nello schermo del computer.

### Trimming di una Clip sull Timeline

Spesso avrete necessità di regolare con esattezza il punto di partenza e di fine di una clip. Video Action vi permette di fare ciò in numerosi modi.

- Per cambiare il punto di In di una clip, posizionate il cursore sul bordo sinistro della clip. Il cursore si trasforma nella bandierina IN ed una freccia. Premete il tasto sinistro del mouse e trascinate il punto di IN nella posizione che desiderate. Quando cambiate il tempo di IN, eliminate i primi fotogrammi della clip. Non potete incrementare la lunghezza originale di una clip in questo modo (per fare ciò dovreste cambiare la velocità della clip).
- 2. Per cambiare il tempo di OUT di una clip, posizionate il cursore sul bordo destro della clip stessa. Il cursore si trasforma nella bandierina OUT e in una freccia. Premete il tasto sinistro del mouse e trascinate il tempo di OUT nella posizione che desiderate. Quando cambiate il tempo di OUT, eliminate dalla clip gli ultimi fotogrammi della clip. Non potete incrementare la lunghezza originale della clip in questo modo.
- Cliccate sull'icona di riproduzione della clip (il triangolino posto al centro della clip stessa) per riprodurre la nuova versione della clip, dal punto di In a quello di Out.

Durante il trimming di una clip, una piccola finestra a comparsa mostrerà il timecode del frame in cui si sta effettuando il trimming. Dopo aver attivato il trimmer con il mouse potete utilizzare i tasti cusori per ottenere modifiche con la precisione al fotogramma.

# Trimming di una Clip Tramite il VA Player

La finestra VA Player può anche essere utilizzata per impostare i punti di In ed Out. Cliccate due volte sulla clip da trimmare per aprirla con il VA Player.



5. Se avete una clip sulla Timeline cui avete bisogno di assegnare una lunghezza specifica (ad esempio se dovete riempire lo spazio esistente fra altre due clip presenti sulla Timeline, oppure se debba combaciare con un segmento musicale), potete cliccare sul piccolo pulsante verde posto alla fine del tempo di durata. In questo modo blocchere la durata della clip. Cambiando il punto di In (oppure quello di Out), il punto di Out (oppure quello di In) sarà aggiornato in modo da mantenere la stessa durata alla clip.

Fate attenzione, il VA Player non viene utilizzato per trimmare immagini statiche. Esse possono essere modificate unicamente dalla Timeline tirando e spingendo i bordi della clip tramite il puntatore del mouse o tramite i tasti cursori della tastiera.

# **Move Edit**

Questa funzione viene abilitata con la pressione del tasto <Ctrl> mentre si effettua un'operazione di trimming sulla Timeline. Questa funzione fa sì che tutte le clip successive a quella che si sta modificando, adeguino la loro posizione in modo da mantenere inalterata la loro distanza dal punto di Out della clip che state modificando.

# **Edit Simultaneo**

Un "edit simultaneo" può essere attivato solo tra due clip che si trovino "al taglio", l'una accanto all'altra, sulla stessa traccia video. Questa funzione vi permette di trimmare simultaneamente, con pari ammontare, il punto di Out della prima clip e il punto di In della seconda clip. Se avete un secondo monitor video collegato all'uscita di Preview/Key del breakout box, vedrete il punto di Out della prima clip attraverso il monitor collegato all'uscita principale (main output) e il punto di In della seconda clip attraverso il monitor collegato all'uscita di Preview/Key.

# Taglio di una Clip

Tagliare una clip fa si che questa venga eliminata dalla Timeline. Quando una clip viene eliminata, l'area che questa occupata viene lasciata libera. Per tagliare una clip, selezionatela e poi cliccate sul tasto con le forbici sulla barra degli strumenti, oppure selezionate **Edit> Clip> Cut** dal menù principale, oppure premete il tasto <Canc> della tastiera.

# Copia di una Clip

Selezionate la clip da copiare e poi premete sull'icona Copy posto sulla barra degli strumenti, oppure selezionate dal menù principale **Edit> Clip> Copy**, oppure premete Ctrl+C.

# Incollare una Clip

Prima che possiate incollare una clip, è necessario che una copia della clip venga salvata all'interno del buffer utilizzando le funzioni di taglio o di copia. Per copiare una clip potete premere sull'icona paste che si trova sulla barra degli strumenti o selezionate **Edit> Clip> Paste** dal menù principale.

Muovete il cursore sul posto desiderato della Timeline. Apparirà il perimetro della clip che vi aiuterà nel posizionamento. Cliccando con il tasto sinistro del mouse la



Ж.

)ption:	OK OK
Insert Time Gap	
C Shift Following Clip	Cancel
🔿 Shift Earlier Clip	Help
🖱 Trim In Point	
Trim Out Point	
🖱 Trim In & Out Point	Shift clips on ALL
C Trim Earlier & Following Clip	tracks forward in time to make room for
Change Speed To Fit	added clip

clip viene incollata nella posizione attuale. Se la locazione prescelta è più piccola della lunghezza della clip apparirà una finestra contenente delle opzioni.

Questa finestra è molto simile a quella che appare quando si effettua un insert in una spazio più piccolo della clip da inserire. Vi permette di inscrementare la distanza tra le clip, di trimmare la clip precedente o la successiva, o di diminuire la lunghezza della clip che state incollando. Nel riquadro in basso a destra viene data una descrizione per ogni opzione. Ogni opzione non disponibile per la particolare operazione di incollamento viene disabilitata.

Se volete potete anche muovere o trimmare le clip presenti sulla Timeline in modo da fare spazio alla clip da incollare.

### **Rimpiazzare una Clip**

Selezionate la clip da rimpiazzare e selezionate **Edit> replace Clip** dal menù principale. Apparirà una finestra che vi permette di selezionare una clip tra quelle contenute all'interno del computer. Scegliete quella con la quale volete rimpiazzare la clip selezionata correntemente e premete **Replace**.

# Copia/Incolla degli attributi di una Clip

Gli attributi di una clip sono la lista degli effetti o delle impostazioni audio che vengono applicate ad una clip.

Selezionate la clip di cui volete copiare gli attributi, Dal munù scegliete Edit> Clip> Copy Clip Attributes. Slezionate la clip su cui volete copiare gli attributi. Dal menù scegliete Edit> Clip> Paste Clip Attributes.

# Divisione di una Clip in Segmenti Multitpli



Selezionate lo strumento Rasoio dalla barra degli strumenti. Il cursore si trasforma in un rasoio che potete utilizzare per tagliare le clip. Portate il rasoio nella posizione desiderata con il mouse. Una volta che siete nell'area prescelta potete anche utilizzare i tasti cursori per avere la precisione al fotogramma. Una piccola finestra a comparsa vi mostra il timecode del fotogramma che il monitor video sta mostrando attualmente per aiutarvi a capire dove state tagliando. Attraverso l'uscita principale (main) viene mostrato il fotogramma alla destra della linea di taglio. Se avete collegato un secondo monitor video all'uscita Preview/key, in questo verrà mostrato il fotogramma immediatamente alla sinistra del punto di taglio. Per tagliare la clip, premete il tasto sinistro del mouse o il tasto Invio. Premete un qualsiasi altro tasto per uscire da questa operazione.

Una volta che la clip è stata tagliata, il punto di out della clip sarà rappresentato dal punto in cui è stata tagliata. Il punto di In della seconda clip si trova alla fine della prima clip. La seconda clip ha come fine il punto di Out della clip originale.

#### Cambiare la Velocità della Clip



Per cambiare velocità ad una clip, selezionatela, poi potete sia cliccare sul pulsante di **Speed Change** (cambiamento della velocità) posto sulla barra degli strumenti, sia cliccare sulla clip con il tasto destro e selezionare **Clip Speed**.

Quando premete il pulsante **Speed Change** il cursore cambia forma per permettevi di cambiare la velocità di riproduzione della clip trascinando il bordo sinistro o destro della clip. Potete ridurre la velocità sino all'1% o accellerarla sino al 50.000% (se la cli è lunga a sufficienza). Il risultato finale sarà una clip più lunga o più corta. Quando selezionate **Clip Speed** dal menù, appare una finestra che vi permette di incrementare o ridurre la velocità corrente della clip.

### **RT Fade From/To Black**

Quando state lavorando con i file RVA od RVD potete cliccare con il tasto destro sulla clip e selezionare **RT Fade**. Apparirà una finestra che vi permetterà di assolvere e dissolvere da/a nero con il numero di fotogrammi mostrati. Potete cambiare il colore da/a cui assolvere/dissolvere cliccando due volte sul riquadro colorato. Potete anche selezionare il riquadro "Apply to Full Clip" per avere l'assolvenza o la dissolvenza sull'intera clip.

Fade From Color	Color	Fade to Color
30		30 +
Frames		Frames
Note: This RT filter is	s only active if	no other filter / effect in the same segmen

E' possibile disabilitare questo effetto cliccando con il tasto destro sulla clip per poi selezionare **No Effects**. Fate attenzione al fatto che se sulla stessa porzione di clip è presente un altro effetto, l'RT Fade non verrà attivata.

### Audio sulla Timeline

# Separazione/Sincronizzazione Audio/Video

Questa funzione vi permette di separare e riunire la porzione sonora di una video clip. La clip contenente il video rimane nella sua posizione originale, mentre la sua parte audio viene disposta come clip audio su una traccia audio. Ciò conferisce maggiore flessibilità per combinazioni Audio/Video sul filmato finale, lasciandovi editare e modificare l'audio separatamente dal video. \*\*\*

\*\*\*Cliccate sul pulsante **A/V Split** posto sulla barra degli strumenti, oppure selezionate **Edit> Clip> Split Audio/Video** dal Menù principale.



Per riunire l'audio alla sua clip video originale, selezionate la clip audio e poi cliccate sul pulsante **A/V Split**. Quando l'audio viene riunito al suo video originale, tutte le funzioni di editing assegnate alla porzione audio, come il trimming e il cambiamento della posizione, vengono annullate. Possono essere fatte copie multiple della parte audio, ma solo l'originale può essere riunita al video.

Dopo aver mosso l'audio che è stato separato da una clip, potreste desiderare di sincronizzare nuovamente l'audio al video (ad esempio per riottenere il sincronismo labbiale) senza riunirle. Ogni qualvolta che che muovete una clip audio che è stata separata da una clip video, sulla Timeline appaiono due linee di sincronismo con un punto. La prima appare nel centro della clip audio mossa, mentre la seconda appare nel punto di sincronizzazione equivalente della porzione video. Se allineate questi riferimenti otterrete di nuovo il sincronismo desiderato. Una volta che sono state sincronizzate, il sincronismo sarà visualizzato su entrambe le clip in lettere rosse. Se vengono fatte copie multiple dell'audio, solo l'originale mostrerà linee di sincronismo.

#### Regolare il Volume di una Clip

Video Action fornisce un per regolare il volume della porzione audio della vostra clip. Il Capitolo 10 contiene maggiori dettagli sull'editing audio.

- 1. Selezionate la clip audio e posizionate il puntatore sulla linea mediana nella sezione di controllo audio. Il puntatore si trasforma in nel dito di una mano.
- Cliccate sul tasto sinistro del muose per creare una maniglia (un punto rosso). Potete creare quante maniglie volete. (Per cancellare una maniglia cliccate due volte su essa.)
- 3. Trascinate lemaniglie sopra o sotto per definire come l'audio assolva o dissolva. La linea tra due maniglie indica se la clip assolva o dissolva: una linea ascendente indica audio in assolvenza; una linea discendente indica audio in dissolvenza. Utilizzate i tasti cursori per regolare il volume di un punto percentuale per volta. La pressione del tasto Shift e il trascinamento della linea audio tra due maniglie fa si che quest'area venga spostata in maniera uniforme.

#### Aggiungere e Cancellare Tracce

#### Aggiungere una Traccia

Selezionate Edit> Track> Add Track dal menù principale, oppure cliccate con il tasto destro sulla Timeline e selezionate Add Track. Appare il riquadro di dialogo Add Track. Selezionate il tipo di traccia, il numero di tracce da aggiungere, e cliccate su OK. Una traccia del tipo selezionato viene aggiunta sul fondo della Timeline. Il numero delle traccia appena aggiunta è superiore di un'unità rispetto alla traccia adiacente dello stesso tipo. Ad esempio, se ci fossero 4 tracce video, la traccia appena aggiunta sarebbe la V5.

#### **Cancellare una Traccia**

Potete cancellare tracce audio e video. Solo l'ultima traccia audio o video può essere cancellata, e deve essere necessariamente vuota. Selezionate **Edit>Track> Delete Track** dal menù, o cliccate con il tasto destro sulla Timeline e selezionate **Delete Track**. Appare il riquadro di dialogo **Delete Track**. Selezionate il tipo di traccia e cliccate su OK. V1 e V2 non possono essere cancellate.

#### Import/Export Timeline

Il comando Import/Export Timeline vi permette di "copiare ed incollare" una porzione di una timeline su un'altra, salvandola (export) e poi inserendola (import).

#### **Esportare una Timeline**

- 1. Evidenziate la parte di Timeline desiderata (trascinando il puntatore sul timecode della timeline). Premete Esc per fermare il Preview.
- 2. Selezionate **Edit> Export** dal menù principale. Apparirà il riquadro di dialogo "Save as Timeline File".
- Immettete un nome e cliccate su OK. Ora potete aprire la nuova timeline selezionando File> Open Timeline dal menù.

#### Importare una Timeline

- 1. Posizionate la linea di Preview nel punto (vuoto) della Timeline dove volete inserire la Timeline da importare.
- 2. Selezionate **Edit> Import** dal menù e scegliete per selezionare un file Timeline per eseguire l'inserimento.
- 3. Cliccate su OK per inserire la timeline selezionata dalla linea di Preview. Le clip inserite spingono oltre le clip preesistenti in modo da creare spazio a sufficienza per l'inserimento.

#### Copiare ed Incollare Sezioni della Timeline

Potete copiare ed incollare sezioni della Timeline in differenti aree della stessa Timeline. Qunado state copiando sezioni della Timeline, verranno copiate solo clip intere (non verranno copiate sezioni di clip) per questo motivo la vostra selezione deve includere clip intere. Non dovete essere particolarmente precisi quando effettuate una selezione; le clip parzialmente selezionate saranno ignorate nell'operazione di copia.

Selezionate l'area della Timeline che volete copiare muovendo il cursore all'inizio dell'area che vi interessa e trascinate il cursore. L'area sarà evidenziata. (L'area sarà automaticamente riprodotta quando rilasciate il pulsante del mouse. Premete Esc per fermare la riproduzione.)

Considerate i seguenti tre esempi:

Se selezionate l'area mostrata in basso solo il file TGA posto nella traccia V3 sarà copiato:



Se avete selezionato l'area mostrata in basso, saranno copiate la prima clip sulla traccia V1 e il file TGA posto sulla traccia V3, mentre al transizione e la clip sulla traccia V2 saranno escluse.



Se avete selezionato l'area mostrata in basso, saranno copiate: la prima clip sulla traccia V1, il file TGA sulla traccia V3, la prima transizione, e la clip posta sulla traccia V2.



Una volta che avete selezionato l'area desiderata potete copiarla utilizzando il pulsante di copia posto sulla barra degli strumenti, o cliccare con il tasto destro del mouse all'interno dell'area evidenziata e selezionare Copy, o premere Control+C. Muovete il cursore sull'area vuota della Timeline dove volete incollare le clip. Premete il pulsante incolla posto sulla barra degli strumenti o cliccate con il tasto destro sulla Timeline e selezionate Paste Clip oppure premete Ctrl+V. La Timeline verrà incollata a partire dalla posizione del cursiore, e tutte le clip copiate verrano incollate sulla Timeline.

# **Trovare delle Clip**

Una volta che avete collocato molte clip sulla Timeline potreste avere dei problemi nel trovare e spostare una clip specifica. Utilizzate il menù principale per selezionare **Edit> Find Clip**, oppure premete Ctrl+F. Sarà generata una lista di tutte le clip presenti sulla Timeline. Evidenziate la clip su cui vi volete muovere e cliccate su OK, o più semplicemente cliccate due volte su essa.

#### Preferenze – Impostazioni

Sono a vostra disposizione numerose impostazioni per la Timeline e per le clip presenti su essa. Queste possono essere cambiate per assecondare le vostre preferenze. Dal menù principale, selezionate **File> Preferences> Settings**.

General Settings
Preferences Tone_Color Bar Capture Type VU Meter
🔽 Snap to clip edge. <ctrl>toggles. Strength: 8 🍂</ctrl>
🔽 Snap to index. <ctrl>toggles. Strength: 8 🍝</ctrl>
Show warning when deleting transitions
Show miniatures / video feedback when editing
✓ Enable audio scrubbing Scrub Resolution: 1/25 Sec ▼
Save timeline before making movie
Auto save timeline to "timeline.bak" (Video Action dir) every 5 mins (also auto saves during segment rendering)
🔽 Audio auto cross fade at transitions
Playback loop
Use field handling defaults for AVI AVI Field Defaults
TGA Fade In/Out Defaults Undo Levels: 1
Cropping - All Clips Audio Interpolation Quality: 4
Temporary Directory
D:\TEMP\Untitled_tmp\ (based on timeline location)
Initial temp directory (used by "untitled" timelines):
Change D:\TEMP\
Timeline Time Base: 25 fps (PAL)
OK Annulla

#### Preferenze della Timeline

- Snap to clip edge when moving clips Quando questa opzione è selezionata, il bordo di una clip che viene mossa sarà attratto automaticamente dal bordo di qualsiasi altra altra clip che incontra sulla Timeline. Ciò è particolarmente pratico quando volete allineare due clip senza lasciare alcuno spazio tra esse.
- Snap to Timeline/Clip index when moving clips II bordo di una clip che muovete sarà automaticamente attratto da un qualsiasi punto che è stato marcato da un indice. Ciò include sia gli indici posizionati sulla Timeline, sia quelli posizionati direttamente sulle altre clip. Ciò è utile specialmente quando avete un indice specifico che segna un tempo specifico e volete che una o più clip partano in questo punto.
- Show warning when deleting transitions Se una clip posta su V1 forma una transizione con una clip su V2, portando via una delle clip, la transizione verrà cancellata. Quando questa opzione è selezionata, Video Action vi avvertirà ogniqualvolta siete sul punto di rimuovere una transizione. Potete sempre utilizzare la caratteristica Undo presente nel menù Edit per ripristinare la transizione (e le originali posizioni delle clip).
- Show miniatures / video feedback when editing Quando questa opzione è selezionata, il frame corrente sarà mostrato nel monitor video mentre effettuate le operazioni di trimming, di indicizzazione e di taglio tramite rasoio su una clip RVA/RVD. Durante le stesse operazioni su una clip AVI, una piccola finestra "appesa" al cursore del mouse vi mostrerà il fotogramma su cui state intervenendo. Normalmente è pratico disporre di questo strumento, ma dovete tener presente può rallentare le operazioni se lavorate su fotogrammi di grandi dimensioni o se lavorate con una macchina lenta. Se la macchina su cui lavorate è lenta, potete disabilitare questa opzione.
- Enable audio scrubbing Disablita lo scrub audio durante le operazioini di editing sulla Timeline. Lo scrub è la riproduzione istantanea di audio e video quando il cursore si muove sulla Timeline. Normalmente dovreste tenere abilitata questa funzione, ma se il vostro sistema non è veloce a sufficienza, o se volete un responso immediato in fase di editing, disabilitatelo.
- Scrub resolution Imposta l'intervallo di riproduzione tra ogni punto di riferimento. Impostate la risoluzione di scrub sul migliore valore che il vostro sistema riesce a gestire. Cominciate con 1/8 di secondo e variate in base ai risultati della qualità dello scrub. Se la risoluzione di scrub sarà troppo piccola, il suono sarà scoppiettante. Se la risoluzione di scrub sarà troppo piccola, l'audio avrà un effetto eco e rallenterà le operazioni di editing.

- Auto save Salva automaticamente la Timeline attiva con l'intervallo di tempo selezionato. Se alla Timeline non è stato dato un nome, automaticamente le viene assegnato il nome timeline.bak; questo file viene inserito nella directory Video Action. Se la Timeline è stata salvata con un nome, verrà aggiornata utilizzando lo stesso nome.
- Audio auto Cross Fade at Transitions Quando create una transizione tra le clip poste tra le tracce V1 e V2, l'audio tra le transizioni dissolverà dall'una all'atra traccia. Per esempio, durante una dissolvenza incrociata, l'audio della traccia V1 si abbasserà mentre quello della traccia V2 si alzerà progressivamente.
- Use field handling defaults for AVI Se questa opzione è selezionata, tute le clip AVI posizionate nella Timeline adotteranno le opzioni di rappresentazione dei semiquadri (fields) che sono stati definiti utilizzando il pulsante AVI Field Defaults. Questa è solo l'impostazione di base. L'ordine di rappresentazione dei semiquadri delle clip può essere alterato utilizzando andando sul menù Edit e selezionando AVI Clip Field Option.
- TGA Fade In/Out Defaults Se state utilizzando file TGA a 32 bit come titoli in tempo reale, potreste volere che questi assolvano e dissolvano automaticamente. Cliccate su questo pulsante per impostare i tempi di dissolvenza utilizzati quando cliccate con il tasto destro sulla clip e selezionate dal menu che vi appare TGA Fade In/Out.

TGA Auto Fade Defaults 🛛 🗙		
Fade In Frames:	Fade Out Frames:	
<b>30</b>	30 -	
Set default auto fade ir Applies to 32 Bit TGA f Fade In / Out is activa	n / out duration. iles when TGA Auto ted. <u>Can</u> cel	

 Undo Levels – Definisce quanti livelli di Undo (annullamento dell'ultima operazioine effettuata) devono essere presi in considerazione da Video Action. Questo numero è limitato solo dalla quantità di memoria di cui dispone il vostro computer. Video Action mostrerà un messaggio d'errore se non è disponibile abbastanza memoria disponibile per il numero di livelli di Undo selezionati.

- Temporary Directory Video Action crea dei file temporanei durante le normali operazioni di editing per effettuare il salvataggio automatico e per il rendering audio in background. L'ammontare di spazio necessario per il salvataggio della Timeline è abbastanza piccolo. L'ammontare di spazio necessario per il rendering audio in background dipende dal progetto specifico, ma è anch'esso, di solito, piccolo. Questi file vengono cancellati quando uscite da Video Action.
- Cropping All Clips Rimuove zone non desiderate dai fotogrammi video. Alcuni ingressi video hanno delle poco desiderate bande nere ai bordi dell'immagine II cropping può essere utilizzato per rimuoverle. (Nei paragrafi seguenti l'argomento sarà trattato più specificamente.)
- Timeline Time Base Questa è la base dei tempi standard utilizzata per la Timeline. Potete scegliere tra 30, 29.97 DF, 29.97 NDF, 25 o 24 fotogrammi per secondo. Scegliete una base dei tempi di 29.97 DF/NDF per l'NTSC o di 25 FPS per il PAL.

#### AVI Field Handling Defaults (Rappr. Dei Semiquadri per i File AVI)

In modo da processare clip AVI in movimento a 50/60 semiquadri al secondo, Video Action permette all'utilizzatore di assegnare la rappresentazione dei semiquadri in base al particolare tipo di codec che state utilizzando. Sono forniti molti preset per gestire file AVI generati da schede come la DPS Personal Animation Recorder/Perception Video recorder e le Truevision Targa 2000/1000.

Premete il pulsante AVI Field Defaults posto sulla parte destra della finestra Preferences.

MUFICI	- Select Field Handling for Clip Type;
	Interlaced, Field Order B
l	Add Clip Type <u>R</u> emove Clip Type

Selezionate il tipo di compressore che state utilizzando e poi impostate la corrispondente opzione di Field Handling (No fields, Interlaced order A o interlaced order B). Se non siete sicuri su quale impostazione di semiquadro (field) utilizzare, consultate la documentazione del codec oppure sperimentate se il risultato su una

transizione è buono (come una semplice tendina), cioè se la transizione è fluida. Un bordo che prosegue a scatti per la transizione indica che la transizione è stata effettuata con l'ordine dei semiquadri invertiti o che i semiquadri non sono stati impostati. Cambiate opzione e provate ancora.

Per aggiungere un nuovo tipo di codec per la gestione dei semiquadri, utilizzate il pulsante Add. Ciò fa aprire una finestra che vi permette di selezionare una clip campione creata con il codec. Video Action estrarrà le informazioni necessarie per identificare il tipo di codec utilizzato e permetterà all'utilizzatore di di selezionare il tipo di gestione dei semiquadri di base che desidera. Fate attenzione al fatto che la maggior parte dei codec non supportano la gestione dei semiquadri.

La gestione dei semiquadri può anche essere cambiata in modo individuale sulle clip, utilizzando la voce **AVI Clip Field Option** presente nel menù **Edit**.

# Cropping

Molte telecamere ed altre sorgenti video non forniscono una risoluzione orizzontale piena di 720 pixel. Il risultato è costituito da due bordi neri, posti uno sul lato destro e una su quello sinistro dell'immagine. In modo da rimuovere questi bordi neri, viene fornita una funzione che viene utilizzata ogniqualvolta un effetto speciale mostra i bordi estremi di un fotogramma.

Nell'angolo in basso a sinistra troverete un pulsante **Cropping – All Clip**. Premete questo pulsante per far apparire la finestra Cropping.



Il numero esatto di pixel che necessitano di essere "croppati" varia in base al segnale di ingresso. Cominciate con il crop di 15 pixel, sia dal lato destro che da quello sinistro. Controllate che questo valore si a appropriato renderizzando un effetto come un voltapagina che mostra il bordo della pagina. Assieme al Video

Screen Animation (effetto DVE) è fornita un'altra funzione di cropping, che consente anche di variare l'aspetto dell'immagine.

Il cropping è un effetto da renderizzare. Non vedrete alcun risultato sul cropping finchè non renderizzerete il vostro filmato.

#### Salvataggio delle Impostazioni

Quando uscite dalla finestra delle preferenze di Video Action, i cambiamenti che avete effettuato vengono salvati automaticamente. Non avete bisogno di doverli reimpostare ogni volta che avviate Video Action.

#### Preferenze - Opzioni RT

Ci sono numerose opzioni per la Timeline e per le clip video presenti sulla Timeline che influenzano le clip e gli effetti in tempo reale. Queste possono essere cambiate per rispondere alle vostre esigenze. Dal menù principale, selezionate **File> Preferences**.

#### **RT Settings**

- Default Image File Handling Center		in olutput A	After Scrubbin	ŋg
- Real Time Audio Mix Channels	efault Image enter	File Hand	ling	
	eal Time Au	dio Mix Ch }	annels	
- Show Warnings	now Warnin	gs ate Overru	in Warning	

In questa finestra sono disponibili quattro impostazioni. La prima vi consente di selezionare o meno l'aggiornamento dell'uscita principale (main output) dopo aver effettuato lo scrubbing di una parte non renderizzata della Timeline. Per processare

un fotogramma della parte di Timeline non renderizzata, destinato all'uscita principale, sono necessari alcuni secondi (i tempi variano a seconda della complessità dell'effetto). Disabilitando questa opzione, l'operazione di scrubbing su aree non renderizzate risulterà più veloce.

Potete anche selezionare il modo in cui vengono processati file d'immagine più grandi o più piccoli della dimensione standard dello schermo, quando vengono mandati alla Timeline. Di solito le immagini sono ridimensionate per riempire lo schermo, anche se ciò distorce le proporzioni originali. Se volete mantenere lo stesso rapporto tra le dimensioni potete scegliere una tra le opzioni disponibili, inclusi il ridimensionamento per rimepire lo schermo nel miglior modo possibile, o il riposizionamento dell'immagine sullo schermo senza cambiare le dimensioni. Se l'immagine non riempe lo schermo, la parte inutilizzata di quest'uttimo resterà nera. Se parte dell'immagine fuoriesce dallo schermo, non verrà rappresentata. Fate attenzione al fatto che vedrete il risultato del cambiamento di questa opzione solo dopo aver renderizzato la sezione della Timeline che contiene la clip d'immagine.

Potete anche selezionare quanti canali audio debbano essere utilizzati in tempo reale durante la riproduzione dalla Timeline. Per dattagli completi su questa opzione, consultate il Capitolo 10: Audio.

Potete anche selezionare di mostrare un avvertimento di superamento delle possibilità di riproduzione del vostro sistema (Data Rate Overrun Warning). Se questa opzione è abilitata, vi sarà dato un avvertimento se il volume di dati è più alto di quello supportato dai vostri hard disk.

### **RT Genlock**

Internal	-
	Constant 1

Se state utilizzando un segnale di Genlock con il vostro hardware Perception RT potreste utilizzare questa finestra per cambiare la temporizzazione del segnale da interna ad una esterna analogica o ad un segnale di genlock D1.

### **RT Output Proc Amp**

Potete regolare le impostazioni del processore di amplificazione del segnale per l'intera Timeline, utilizzando queste impostazioni. Utilizzate il pulsante Default per ripristinare i cursori nella posizione iniziale (senza regolazioni). Utilizzate il pulsante Restore per riportare i cursori sull'ultima posizione salvata.

Gain Y (Contrast)	128	Offset Y (Brightness)	0
 Gain U (Blue)	128	Offset U (Blue)	0
 Gain V (Red) j	128	Offset V (Red)	0
	- r		

# **RT Rendered Outputs**

	RT Target Render Directories	×
	Hender Directories (in order of use)	
	1st p:\RVD\Atlantic\Dogs	
	p:\RVD\Atlantic\Dogs	
	p:\RVD\Atlantic\Dogs	
	p:\RVD\Atlantic\Dogs	
	p:\RVD\Atlantic\Dogs	
	p:\RVD\Atlantic\Dogs	
	p:\RVD\Atlantic\Dogs	
	Last p:\RVD\Atlantic\Dogs	
E' molto importante verificare questa impostazione prima di iniziare il rendering	Quality (MB/S)	Ж

Utilizzate questa finestra per impostare i dischi e le directory utilizzate dalla Perception RT per i file renderizzati di uscita. Possono essere selezionate fino ad 8 destinazioni, ognuna delle quali viene utilizzata quando la precedente è piena.
Potete anche impostare la qualità dei file renderizzati, espressa in MB/s. Prima che cominciate un progetto dovreste prima controllare questo valore; dovrebbe rispecchiare il data rate che intendete utilizzare per la vostra uscita finale. Per esempio, se state utilizzando clip catturate a 6MB/s, dovreste impostare anche questo valore a 6MB/s. In altra maniera potreste notare un decadimento della qualità nelle sezioni della Timeline che hanno necessitato di essere renderizzate.

### **RT Manager**

General Media Drive Info Optimize Volume File System   OPS Perception RT Manager Copyright © 1998 Software Update   http://www.dps.com Video Standard.   Perception RT Manager Version: 2.0.1 (Build 20)   RDR2.PLL: 2.0.1 (Build 20)   RDR2KD.SYS: 2.0.11 (Build 20)   Microcode Version: 1.0   ~ RI02.P. 2.0.2 (Build 20)   RI02MMKD.SYS: 2.0.2 (Build 20)   RI02MMKD.SYS: 2.0.1 (Build 20)   Microcode Version: 1.0   ~ RI02.P. 1.0 (Build 20)   Microcode Version: 1.0   ~ RI02.LL: 2.0.1 (Build 20)   Microcode Version: 1.0   ~ RI02.LL: 2.0.1 (Build 20)   Microcode Version: 1.0   ~ RIO2.MED.SYS: 2.0.1 (Build 20)   Microcode Version: 1.17	Disk Performa	ince Volu	ume Performance	Advanced
Perception RT Manager Copyright © 1998 http://www.dps.com Video Standard Perception RT Manager Version: 2.0.1 (Build 20) - RDR2 RDR2 RDR2 LL: 2.0.1 (Build 20) RDR2KD.SYS: 2.0.11 (Build 20) Microcode Version: 1.0 RI02 RI02 PC RI02	General	Media Drive Info	Optimize Volume	File System
Perception RT Manager Version:   2.0.1 (Build 20)     RDR2 RDR2.DLL:   2.0.1 (Build 20)     RDR2KD.SYS:   2.0.11 (Build 20)     Microcode Version:   1.0     RIO2 RIO2KD.SYS:   2.0.2 (Build 20)     RIO2MKD.SYS:   2.0.2 (Build 20)     RIO2MMKD.SYS:   2.0.2 (Build 20)     RIO2MMKD.LL:   2.0.1 (Build 20)     Microcode Version:   1.17		Perception Copyright @ <u>http://www</u>	RT Manager > 1998	Software <u>U</u> pdate ⊻ideo Standard
	Perception RT M - RDR2 RDR2.DLL: RDR2KD.SYS: Microcode Versio - RI02 RI02KD.SYS: RI02KM.KD.SYS RI02MMKD.SYS RI02MM.DLL: Microcode Versio	anager Version: 2.0.1 (Build 20) 2.0.11 (Build 20) n: 1.0 2.0.2 (Build 20) 2.0.0 (Build 20) 2.0.1 (Build 20) n: 1.17	2.0.1 (Build 20)	_

L'RT Manager si apre slezionando l'omonima voce nel menù. (Queta funzione è disponibile attraverso il Pannello di Controllo di Windows.) Il Perception RT Manager vi permette di gestire i vostri dischi della Perception RT, incluse operazioni a basso livello come formattazione, striping ed ottimizzazione. Per maggiori informazioni consultate la *Guida Utente Perception RT*.

#### **RT Cleanup**

Durante la normale operatività di Video Action, vengono creati file temporanei di lavoro sui dischi della Perception RT. Questi file potrebbero essere creati se ottimizzate una transizione in tempo reale, o per del rendering video normale. Alcuni di questi file vengono rimossi quando chiudete Video Action, mentre altri vengono salvati per permetterne un utilizzo futuro.

Ci sono numerosi casi in cui i file temporanei vengono lasciati su vostro disco anche quando non sono più necessari. Se utilizzate il Perception RT Manager per cancellare un file RVD, tutti i file temporanei che sono stai creati utilizzando questo RVD non saranno cancellati. Se Video Action viene chiuso in maniera anormale (ad esempio se viene a mancare la corrente elettrica), questi file non verranno rimossi. Per poterli cancellare eseguite la funzione RT Cleanup. Questa troverà tutti i file temporanei che non sono utilizzati da file esistenti e vi permetterà di cancellarli.

CVING VIEW	Cover som Mit film fill an of Twwei pary (HLIGDCUT, RVD		
		 -	

#### **Auto Color Bars/Tones**

Questa opzione vi permette di riprodurre delle barre colore standard assieme a dei toni e delle regioni di nero per 2-20 secondi prima che cominci la riproduzione delle clip dalla Timeline.

	Enable Auto Color Bar <hotkey: b=""></hotkey:>
	Duration:
	5 sec 💌
	Pattern:
	Pattern 0
	Frequency:
	400 Hz
- Add I	Black Regions
Bej 2 s	ginning: End: sec ▼ 5sec ▼

Barre colore Automatiche e toni vengono eseguite quando riproducete la Timeline attivando il cursore e premendo la barra spaziatrice o quando risproducete una parte evidenziata della Timeline. Le barre e i toni non saranno mostrate prima della rispoduzione di una clip tramite la pressione del tasto play posto al centro di ogni clip video.

#### **Creazione dello Storyboard**

Uno storyboard è un sommario su carta del filmato. Questo mostra il primo e l'ultimo fotogramma di una clip e/o le immagini definite da anteprima di un filmato. Uno story board di Video Action viene salvato come una gallery speciale, con le immagini mostrate come miniature. Questa Gallery può contenere note associate alle immagini e alla durata delle clip all'interno del filmato.

Edit Snapshot	×	
No:e Field:	Time: 00:00:06:00	Snapshot mark on the green render bar
	Cancel	
	Delete	

Prima di creare uno story board potreste voler segnare delle posizioni di snapshot. Una snapshot definisce un fotogramma sulla Timeline da essere posizionato nello story board.

Per creare uno Snapshot, premete con il tasto destro su una zono vuota della barra di rendering posta al di sopra della Timeline. Si apre la finestra Edit Snapshot. Potete immettere qualunque nota che volete salvare assieme allo Snapshot. Se cliccate su OK, viene creato un simbolo Snaphot sulla Timeline. Per cancellare uno Snapshot, cliccate con il tasto destro su di esso e cliccate su delete. Per muovere uno Snapshot, trascinate lo Snapshot su una nuova posizione sulla barra di rendering.

Per creare uno story board:

- Selezionate Tools> Story Board Settings dal menù. Apparirà la finestra Story Board Option. Potete selezionare le Opzioni di Cattura di Snapshot Only, Clip Edge Only o Snapshot & Clip Edge. Potete slezionare le Time Option del filmato (Movie) o dell'intera Timeline. Se viene selezionato Movie come Time Option, il timecode mostrato è relativo alla lunghezza contrassegnata dalla banda gialla movie posta al di sopra della timeline. Se viene selezionata la time option Entire Timeline, verrà mostrato il Timecode relativo all'intera timeline.
- 2. Selezionate Tools> Convert to Story Board dal menù.

- 3. Apparirà una finestra *Save as Gallery File* che chiederà il nome di un file. Dal momento che uno Story Board è un tipo speciale di Gallery, che ne utilizza anche l'estensione del file (.gy). Il suo contenuto includerà le immagini così come richieste nella finestra *Story Board Settings*.
- 4. Durante la creazioine dello Story Board appare un indicatore di completamento in percentuale.
- 5. LE note che avete immesso quando avete creato lo Snapshot possono essere mostrate cliccando con il tasto destro all'interno della Gallery e selezionando "Tumbnail and Note". Per modificare queste commenti collegati ad una clip, cliccate con il tasto destro sulla sua miniatura nella Gallery e selezionate Edit Clip Info. Apparirà una finestra conenete le inforamzioni di modifica di una clip. Potete aggiungere commenti nel riquadro Description.
- Potete visionare in anteprima lo Story Board prima di stamparlo selezionando File> Print Preview. Lo Story Board stampato sarà costituito dalle miniature delle immagini e dai relativi timecode.
- 7. Per stampare lo Story Board, selezionate **File> Print** dal menù. Selezionate le opzioni di stampa che desiderate e cliccate su **OK**.

#### Impostazioni del Make Movie

Una volta che avete terminato tutte le operazioni di modifica delle clip inserite sulla Timeline, e che avete inserito gli effetti e le transizioni, avete la possibilità di realizzare un file unico per registrare il prodotto finito. Se avete utilizzato solo clip e transizioni in tempo reale, sarete in grado di visionare il filmato in tempo reale e di poi fare il fimato finale con un processo di elaborazione molto breve. Se avete utilizzato alcune transizioni ed effetti da renderizzare, o delle clip multimediali, il tempo necessario ala realizzazione del filmato finale potrebbe essere anche molto lungo. Potete avvalervi dei vari metodi di anteprima disponibili per fare in modo che il risultato sia quello da voi desiderato.

Video Action vi offre numerose opzioni per il salvataggio del progetto finale. Le impostazioni di base salveranno il vostro filmato utilizzando quelle della Perception RT. Queste tuttavia possono essere cambiate per darvi una gran varietà di finalizzazioni.

#### **Movie Output Settings: Video**

Selezionate **Movie> Movie Settings** dal menù principale. Queste impostazioni determinano il modo in cui il vostro filmato verrà finalizzato quando utilizzate le funzioni di **Make Movie** di Video Action. Notate che alcune impostazioni sono disponibili solo per alcune selezioni di compressioni; per altre impostazioni di compressione sono disabilitate.

	Movie Output Setti	ing	×
	Settings File:	]	Cancel
Questi bottoni selezionano il pannello relativo alle impostazioni per Video, Audio, Immagini e Animazioni.	Load	<u>S</u> ave deo © Audio	<u>H</u> elp
, ig i i i i i i i i i i i i i i i i i i	Frame Rate (fps)	25 💌	E Sub-Pixel
	Video Width:	720	– Pixels
	Video Height:	576	Pixels 4 : 3 Aspect Ratio
	Compression:	Perception I	RT
	Color:	24 Bits	
	Playback Platform:	Default	<b>*</b>
	Field Handling:	Interlaced, F	Fld Order A 🗾 💌
	Additional Option	s	Compression Options

- Frame Rate: Questo riquadro mostra il numero di fotogrammi per secondo dei file video di uscita, sequenze di immagini, e file di animazione (FLC). A numeri di fotogrammi per secondo maggiori corrispondono tempi di calcolo e maggiore spazio di immagazzinamento negli Hard Disk. Per lo standard PAL utilizzate 25 Fps, per lo standard NTSC 29.97.
- Sub-Pixel Rendering: L'attivazione di questa opzione fa sì che venga utilizzata la modalità di rendering ad elevatissima risoluzione. Elaborazioni effettuate in questa maniera danno come risultato immagini estremamente uniformi. E' molto utile utilizzare questa opzione per rimuovere bordi squadrati (specialmente quando sono presenti linee seghettate), ma non è utile per immagini che richiedono bordi netti, come immagini geometriche. Quando questa opzione è selezionata, il fabbisogno di RAM sale di 4 volte, come del resto il tempo necessario per l'elaborazione.

- **Recompress Output:** Quando questo riquadro è selezionato, costringe l'uscita ad essere sempre ricompressa. Normalmente, il video non viene ricompresso se i parametri di ingresso ed uscita sono gli stessi (come dimensione di fotogramma, numero di fotograami per secondo, etc.)
- Video Width and Video Height: Questi riquadri mostrano la dimensione dei fotogrammi, larghezza ed altezza dell'uscita dell'immagine in pixel. (Notate che la dimensione dei fotogrammi in uscita è indipendente per Video, Immagini ed Animazioni.) Per una normale uscita nel formato PAL dovete impostare la larghezza (width) su 720 e l'altezza su 486 pixel. Per una normale uscita NTSC dovete impostare la larghezza su 720 e l'altezza su 486 pixel.
- Lock at 4:3 Aspect Ratio: Quando questa opzione è abilitata, ad una regolazione della larghezza del fotogramma corrisponde una regolazione dell'altezza in modo tale che il loro rapporto rimanga costante sui 4:3. Vale il viceversa.
- Compression: Questo riquadro mostra il tipo di compressione utilizzato. Per filmati RVA/RVD utilizzate il codec Perception RT. Le opzioni di compressione disponibili dipendono dai codec installati sul vostro sistema. Video Action dispone dei compressori più popolari. Se nel vostro sistema sono installati codec aggiuntivi, questi saranno mostrati in questo riquadro. Per alcuni tipi di compressione video potete utilizzare il pulsante Compression Options posto nella parte bassa della finestra, per regolare la compressione al livello e alla qualità desiderati.
- **Color:** Questo riquadro mostra il numero di bit utilizzati per rappresentare le informazioni del colore. Possono essere effettuate diverse impostazioni di uscita per video, immagini e animazioni.
- **Playback Platform:** Questo riquadro mostra il tasso di riproduzione supportato dalle periferiche di riproduzione che riprodurranno il filmato generato. Video Action utilizza le impostazioni di base.
- Field Handling: I fotogrammi video sono solitamente costituiti da due . semiquadri, quello dispari è costituito dalle linee orizzontali numerate con numero dispari, e quello pari costituito dalle linee verticali numerate con numero pari. Per avere un'uscita video fluida è necessario che sia impostato l'ordine corretto di rappresentazione dei semiguadri. Potete impostarlo su "No Field", "Interlaced Field Order A", (per avere una dominante dei semiguadri pari, dove le linee pari vengono rappresentate prima), o "Interlace Field Order B" (per avere una dominante dei semiguadri dispari). Il Sistema Perception RT utilizza "Interalced Field Order B". Per controllare la rappresentazione dei semiguadri, finalizzate una breve transizione (come una semplice tendina) e controllatene visivamente la fluidità. Un andamento a scatti del bordo della transizione indica che l'uscita è stata realizzata con un ordine inverso dei semiquadri o che è stata realizzata senza considerare i semiquadri. Cambiate su una differente rappresenzazione dei semiguadri e provate ancora. Consultate anche il Capitolo 4 alla voce Collezione delle Seguenze di Immagini.

 Additional Options: Questo pulsante apre una finestra che fornisce impostazioni per l'interlacciamento audio/video utilizzato per la creazione di file AVI. Di solito per la migliore qualità questo valore dovrebbe essere impostato su 1. Consultate la documentazione del vostro codec per raccomandazioni specifiche.

#### **Movie Output Settings: Audio**

Settings File:	<u>C</u> ancel <u>O</u> K
Description	
Load	<u>S</u> ave <u>H</u> elp
Settings for: 🧿 V	/ideo 🖲 Audio 🔿 Images 🔿 Animatio
Frame Rate (fps)	25 💌
	🔽 Enable Audio
Sample Size:	16 💌
Sampling Rate:	44100
Channala	Stereo 2 Channels

- **Frame Rate:** Questo parametro è uguale in tutte le finestre di impostazione, pertanto avete bisogno di impostarlo una volta sola.
- Enable Audio: Assicuratevi di attivare l'opzione Audio se volete registrare del suono assieme alle vostre clip.
- Sample Size, Sampling Rate, e Channels: Queste opzioni possono essere regolate per ottenere la qualità del suono che desiderate. Le impostazioni mostrate in figura (16 bit, 44100 Hz, Stereo) sono quelle della qualità CD.

#### **Movie Output: Images**

Movie Output Set	tting	×
Settings File:	<u>C</u> ancel <u>D</u> K	
Description		
Load	<u>S</u> ave <u>H</u> elp	
Settings for: C V	/ideo 🧿 Audio 🙃 Images 🗘 Animation	
Frame Rate (fps)	25 🔽 Sub-Pixel	
Image Width:	720 Pixels	
Image Height:	576 Pixels	
	🔲 Lock at 4 : 3 Aspect Ratio	
Image Type:	BMP (Windows Bitmap)	
Color:	24 bits	
Sequence Field:	No Fields	
Still Field:	Frame 💌	
	Option	

Le impostazioni delle Immagini specificano il modo in cui il vostro filmato verrà finalizzato come sequenza di immagini, ed il modo in cui il programma esporterà un fotogramma in un file d'immagine.

- Frame Rate: Questo sarà lo stesso in tutte le pagine d'impostazione pertanto avrete bisogno d'impostarlo una volta sola.
- **Image Width/Image Height:** Potete impostare qualsiasi larghezza ed altezza ad i vostri file d'immagine (se il vostro codec supporta questa possibilità).
- Lock at 4:3 Aspect Ratio: Quando questa opzione è abilitata, ad una regolazione della larghezza del fotogramma corrisponde una regolazione dell'altezza in modo tale che il loro rapporto rimanga costante sui 4:3. Vale il viceversa.
- Sequence Type: Questa impostazione determina il formato utilizzato per salvare sia i fermi immagine e le sequenze d'immagine. Potete cambiare il tipo di sequenza tra i tipi di file disponibili, a seconda dell'utilizzo che volete farne. Video Action vi permette di salvare i vostri file d'immagine nei formati BMP, TIF, JPG, GIF, PCT PCX e TGA. Per alcuni formati di file impostazioni addizionali saranno disponibili tramite il tasto "Options" posto nella parte bassa della finestra.

- Color: Il colore dovrebbe essere impostato su 24 bit o maggiore per avere i migliori risultati.
- Field Handling: Per i fermi immagine, l'ordine di rappresentazione dei semiquadri dovrebbe essere "No Fields" come mostrato sopra. Per la finalizzazione di sequenze di immagini avete bisogno d'impostare il tipo di rappresentazione che volete utilizzare. (Consultate la sezione sulla Sequenza di Immagini nel Capitolo 4: Cattura.)

#### **Movie Output: Animation**

Settings File:	<u>C</u> ancel <u>D</u> K
Description	
Load	<u>Save H</u> elp
Settings for: 🤁 V	ideo  Audio 🤍 Images 🖲 Animation
Frame Rate (fps)	25 🔽 Sub-Pixel
Animation Width:	720 Pixels
Animation Height:	576 Pixels
	Lock at 4 : 3 Aspect Ratio

Potreste aver bisogno di modificare le impostazioni di animazione per la finalizzazione in file FLC. Le impostazioni di basesaranno quelle degli standard PAL od NTSC.

- **Frame Rate:** Questo sarà lo stesso in tutte le pagine d'impostazione pertanto avrete bisogno d'impostarlo una volta sola.
- **Sub-Pixel Rendering:** L'attivazione di questa opzione fa sì che venga utilizzata la modalità di rendering ad elevatissima risoluzione. Elaborazioni effettuate in questa maniera danno come risultato immagini estremamente uniformi. Quando questa opzione è selezionata, il fabbisogno di RAM sale di 4 volte, come del resto il tempo necessario per l'elaborazione.
- Animation Width/Image Height: Potete impostare qualsiasi valore per la larghezza e l'altezza dei vostri file d'immagine.

• Lock at 4:3 Aspect Ratio: Quando questa opzione è abilitata, ad una regolazione della larghezza del fotogramma corrisponde una regolazione dell'altezza in modo tale che il loro rapporto rimanga costante sui 4:3. Vale il viceversa.

#### Salvataggio delle Vostre Impostazioni

Se cambiate una qualsiasi delle impostazioni di Make Movie, assicuratevi di salvarle con un nome differente (Esempio: Mieimpostazioni.ost e non PAL.ost o NTSC.ost) se pensate di utilizzarle nuovamente.

#### Impostazioni di Anteprima (Preview)

Le impostazioni di anteprima influenzano il modo in cui filmato AVI di anteprima verrà realizzato. Potete ad esempio voler effettuare un filmato di Preview se state lavorando ad un progetto con transizioni ed effetti da renderizzare.

Cliccate su un punto qualsiasi della Timeline. Dal menù principale selezionate **Movie> Preview Settings**. Le impostazioni corrispondono perfettamente a quelle di Movie Output. Per creare un filmato di anteprima molto rapido potete volere realizzare un filmato con numero di fotograammi per secondo inferiore o con una dimensione di immagine ridotta. Le impostazioni di Anteprima (Preview) non influenzeranno il filmato finale.

#### Modifica dell'Area del Filmato

Molte volte, quando vorrete finalizzare un filmato, probabilmente vorrete riprodurre solo parte della Timeline. Per fare ciò potete definire la parte di Timeline che vi interessa con la barra gialla posta nella parte alta della finestra. Tutte le clip video e audio e tutti gli effetti speciali inclusi in quest'area saranno inclusi nel filmato finale.

- 1. Per regolare il tempo di IN del filmato muovete il cursore alla sinistra della banda gialla e spostate il triangolo dell'IN. Per semplificare l'allineamento, viene rappresentata una linea sottile.
- Per regolare il punto di Out del filmato, muovete il cursore alla destra della banda gialla e spostate il triangolo dell'Out. Per semplificare l'allineamento, vengono rappresentate due linee sottili.
- 3. Per muovere la banda gialla mantenendo i tempi di In e Out relativi invariati (senza cioè cambiare la lunghezza del filmato), muovete il cursore sulla banda Movie, e cliccate e trascinate la sua area compresa tra i triangoli di In ed Out. Per semplificare l'allineamento, vengono rappresentate due linee sottili.

In modo alternativo, cliccate due volte su un punto qualsiasi della riga dove si trova la banda gialla; si aprirà una finestra di dialogo che permette la definizione, con l'accuratezza del fotogramma, dei tempi di In ed Out. Il box di dialogo vi permetterà di definire in quale Ora, minuto, secondo e fotogramma il filmato deve avere inizio e fine.

#### **Timeline Playback and Preview**

Questa funzione fornisce un veloce riscontro visivo dei risultati del vostro editing. Dalla Timeline sono presenti cinque modalità:

- 1. Riproduzione dell'intera Timeline dalla posizione corrente del cursore in avanti. Vengono mostrate tutte le transizioni renderizzate e gli effetti in tempo reale. Le sezioni non renderizzate vengono mostrate come "tagli".
- Riproduzione di una parte della Timeline. Vengono mostrate tutte le transizioni renderizzate e gli effetti in tempo reale. Le sezioni non renderizzate vengono mostrate come "tagli".
- 3. Rappresentazione del singolo fotogramma sul monitor del computer.
- 4. Creazione di un file di riproduzione di una parte della Timeline. Questo file può essere un file video AVI, un file audio WAV, una sequenza di immani o un file d'animazione.
- 5. Un rapido preview mostrato ad un basso numero di fotogrammi al secondo in una piccola finestra di anteprima nel monitor del computer, nel quale vengono mostrati tutte le transizioni e gli effetti. Ciò è utile se volete vedere rapidamente effetti e transizioni non renderizzate.

#### Suggerimento: Riproduzione della Timeline

Cliccate su un punto della Timeline o premete il tasto Esc per interrompere in qualsiasi momento la riproduzione.

Premete la barra spaziatrice per riprodurre tutte le clip video presenti sulla Timeline (un'anteprima a "taglio" per sezioni non renderizzate) dalla posizione del cursore in poi. Premete la barra spaziatrice durante la riproduzione per arrestarla.

Una volta che avete riprodotto una parte evidenziata, premete il tasto "p" per riprodurre nuovamente la stessa parte.

Se premete il tasto <Shift> mentre selezionate una parte evidenziandola, la riproduzione non comincerà automaticamente quando rilasciate il tasto del mouse.

### **Riproduzione dell'Intera Timeline**

Posizionate il cursore della Timeline sul primo fotogramma che volete riprodurre. Premete la barra saziatrice. Tutte le clip presenti sulla Timeline saranno riprodotte dalla posizione del cursore in avanti. Tutte le transizioni renderizzate e gli effetti vengono mostrati, mentre le le sezioni della timeline non renderizzate vengono mostrate al "taglio". Se il vostro progetto è stato completato e avete renderizzato tutte le sezioni della parte di Timeline da riprodurre, in questo modo potrete registrarlo (il progetto) su una videocassetta.

### Riproduzione di Una Parte della Timeline

- Posizionate il cursore sull'indicatore del tempo nel punto in cui volete dare inizio alla riproduzione e trascinate il puntatore del mouse orizzontalmente per creare un intervallo di riproduzione. La parte della Timeline interessata viene evidenziata.
- Tutte le sezioni renderizzate dell'intervallo di riproduzione vengono riprodotte con i loro effetti e le loro transizioni. Le sezioni non renderizzate vengono riprodotte senza effetti o transizioni (al "taglio"). Se avete renderizzato tutte le transizioni dell'intervallo di riproduzione, potrete utilizzare questa funzione per come filmato finale da registrare su videocassetta.
- Premete il tasto"p" della vostra tastiera per riprodurre nuovamente l'intervallo di riproduzione, oppure selezionate Movie> Preview> No Effect Preview dal menù principale.

## Anteprima di un Fotogramma Singolo

Ogni qualvolta che la linea di preview viene mossa, il fotogramma corrente viene mostrato nel monitor video (per i fotogrammi renderizzati) o nella piccola finestra di anteprima (per i fotogrammi da renderizzare). Se volete vedere l'anteprima del fotogramma nel monitor del computer nel Clip Player/Trimmer:

- 1. Cliccate con il tasto sinistro del mouse sul righello del tempo per ottenere la linea rossa di preview. Muovete la linea di preview sul fotogramma desiderato.
- Selezionate Movie> Preview> Preview Single Frame, Display Only dal menù, o premete sul pulsante "single frame preview posto sulla barra degli strumenti.



3. Il preview del singolo fotogramma appare nella finestra Clip Player/Trimmer. Premete il tasto "Full Scrn" per allargare la finestra a pieno schermo. Premete il tasto <Esc> per tornare al programma.

## Creazione di un Filmato di Anteprima (Preview)

Se create un filmato contenente numerosi effetti e transizioni da renderizzare, avete la possibilità di visionare un preview prima di lanciare il rendering finale, selezionando **Movie> Preview> AVI File Output**. Di solito le impostazioni di Anteprima (Preview Options) vengono configurate con un numero di fotogrammi secondo ed una risoluzione inferiori rispetto a quelle effettive, in modo da rendere molto rapida la creazione del preview. Ovviamente c'è una relazione tra qualità del preview ed il tempo necessario a realizzarlo. Pre dettagli su come cambiare le impostazioni di Preview, consultate le pagine precedenti di questo capitolo.

- Posizionate il cursore sul righello del tempo nel punto in cui volete che inizi il preview e trascinate il mouse lungo lo stesso righello in modo da evidenziare la parte che vi interessa della Timeline. Automaticamente verrà riprodotta questa parte della Timeline "al taglio" senza cioè effetti e transizioni renderizzate. Se non volete che quest'area venga riprodotta automaticamente, premete il tasto <Shift> mentre evidenziate l'area. Quando selezionate l'intervallo di preview, tenete presente che ad intervalli più lunghi corrispondono tempi di rendering maggiori.
- 2. Selezionate **Movie> Preview** dal menù e scegliete una delle quattro opzioni dal submenù. Il file finale di preview utilizzerà le Impostazioni di Preview.
- 3. Vi apparirà una finestra per permettervi la selezione del nome del file e di stabilire la locazione del file. Durante la creazione del file, appare un indicatore di progresso in percentuale.
- 4. Una volta che Video Action ha creato il file di Preview, questo viene mostrato nella finestra Clip Player/Trimmer.

#### **Preview Rapido**

Se volete visionare in anteprima sezioni non renderizzate della vostro filmato, l'opzione **Display Only Preview** è la più rapida, ma comporta la perdita di fotogrammi e il mancato supporto dell'audio. Per realizzare un tale Preview:

- Posizionate il cursore sul righello del tempo nel punto in cui volete che inizi il preview e trascinate il mouse lungo lo stesso righello in modo da evidenziare la parte che vi interessa della Timeline. Automaticamente verrà riprodotta questa parte della Timeline "al taglio" senza cioè effetti e transizioni renderizzate. Se non volete che quest'area venga riprodotta automaticamente, premete il tasto <Shift> mentre evidenziate l'area.
- Premete il tasto Display Only Preview posto sulla barra delle applicazioni, o selezionate Movie> Preview> Display Only dal menù.



3. Nel monitor del vostro computer sarà mostrata una piccola finestra che mostra il vostro Preview. Premete il tasto <Esc> una volta per interrompere il Preview e per chiudere la finestra.



#### Finestra di Anteprima

La finestra di anteprima standard che viene aperta quando lanciate Video Action vi fornisce una visione istantanea della vostra clip nel punto della linea di preview. Per attivare o disattivare questa caratteristica, selezionate **View> Preview Window** dal menù. Potete chiudere la finestra di Preview anche cliccando sulla X posta nell'angolo in alto a destra della finestra. Per cambiare le dimensioni della finestra di Preview, prendetene un bordo e trascinatelo sino ad ottenere la dimensione desiderata. Cliccate sull'icona locata nell'angolo in alto a destrea della finestra di preview per potere utilizzare le opzioni addizionali di questa finestra.

#### Realizzazione di un Filmato Finale

Dopo le operazioni di montaggio, potete assegnare a Video Action di processare le clip secondo le vostre decisioni, e di produrre un file finale singolo che utilizza le impostazioni predefinite in Movie Settings. Potete realizzare il vostro filamto finale come: file RVA, file AVI, fermo immagine, sequenza di immagini, un file di animazione (FLC) o file wav.

### Realizzazione di un Filmato RVA o AVI

 Selezionate Movie> Make Movie dal menù e scegliete RVA o Avi dai tipi differenti che è possibile realizzare (video, audio, sequenza di immagini o file di animazione), o premete il sulsante make movie posto sulla barra degli selezione strumenti per creare un filmato RVA. Appare una finestra che permette la selezione del nome e della locazione del file.

- 2. Dopo aver immesso nome e locazione del file, cliccate su **OK** per dare inizio all'elaboarazione. Appare un indicatore di avanzamento espresso in percentuale.
- Quando Video Action processa il filmato, l'indicatore di avanzamento cambia da 0% a 100%. Premete il tasto <Esc> per interrompere in qualsiasi momento l'elaborazione. Video Action si fermerà comunque solo dopo aver processato il fotogramma corrente.

## Realizzazione di un File d'Immagine Singolo

- Selezionate Movie> Make Single Frame dal menù. Apparirà una finestra che vi permetterà di selezionare nome e locazione del file. IL tipo di file sarà quello che avete imposta nella finestra Movie> Movie Settings nell impostazioni per le immagini.
- 2. Dopo aver immesso il nome e la locazione del file, cliccate su **OK** per cominciare a processare il filmato.

Fate attenzione che quando Video Action crea un file RVA, il file system virtuale vi dà immediatamente accesso a al video come sequenza d'immagini. Ciò vi permette di di accedere a fotogrammi individuali dei vostri file BMP, IFF, PIC, SGI, TGA, o TIF. Consultate la *Guida della Perception RT* per maggiori informazioni in proposito.

Prima che realizziate un file un singolo fotogramma, partendo da un file AVI, dovreste controllare le impostazioni di rappresentazione dei semiquadri. Per fare ciò, cliccate sulla clip (attorno ad essa appare una ilnea tratteggiata), e poi andate alla barra del menù e aprite Edit> Clip> AVI Field Options.

AVI Clip Field Handling	X
Field Handling; d:\faceoff.avi	Help
Interlaced, Fld Order B	Cancel
	ОК

Codec differenti utilizzano differenti rappresentazioni dei semiquadri. L'utilizzo della corretta rappresentazione dei semiquadri può produrre miglioramenti notevoli nell'aspetto di qaulsiasi file d'immagine che create da un fotogramma singolo, specialmente che catturano un soggetto in movimento.

#### Realizzazione di una Sequenza di Immagini

- Selezionate Movie> Make Image Sequence dal menù. Appare una finestra che consente di selezionare la locazione e le prime quattro lettere del nome dei file della sequenza di immagini. Gli ultimi quattro caratteri saranno numeri che verranno incrementati automaticamente incrementati quando viene creata la sequenza di immagini. Il tipo di formato di file sarà quello che avete impostato nella finestra Movie> Movie Settings.
- Dopo aver immesso il nome e la locazione del file, cliccate su OK per per cominciare l'elaborazione. Quando Video Action processa il filmato, un indicatore di progresso mostra l'avanzamento in percentuale.

Fate attenzione al fatto che quando Video Action crea un file RVA, il Virtual File System vi fornisce un accesso immediato al video come sequenza di immagini. Consultate la *Guida Utente della Perception RT* per maggiori informazioni.

# Realizzazione di un File d'animazione (FLC/FLI)

Selezionate **Movie> Make Image Sequence** dal menù. Appare una finestra che vi permette la selezione della locazione e del nome del file d'animazione. Potete anche selezionarte il formato di file FLC o FLI.

### Realizzazione di una Clip Sonora (WAV)

Slezionate **Movie> Make Movie> WAV File Output** dal menù se volete salvare la traccia sonora del filmato come file WAV. Appare una finestra che permette la selezione della locazione e del nome del file WAV.

Fate attenzione al fatto che potete elaborare la porzione audio del file RVA utilizzando Sound Forge senza salvare il filmato come file WAV. (Consultate il Capitolo 10 per maggiori dettagli.)

#### Edit Decision List (EDL)

#### Tipi di Elaborazione

I tipi di editing sono essenzialmente due: elaborazione online ed off-line.

La finalizzazione dell'elaborazione video online è considerata come un prodotto finito di alta qualità. L'elaborazione online richiede l'utilizzo delle videocassette originali per creare una cassetta finale di alta qualità. Per creare un prodotto finito d'alta qualità in genere vengono utilizzate attrezzature molto costose come periferiche S-VHS, Beta SP e periferiche da 1". Quando è interessato video digitale, vengono utilizzate video clip ad alta definizione (clip catturate ad un alto data rate, di solito 6MB/s o più alto).

Dalla parte opposta si colloca l'elaborazione off-line, che utilizza sorgenti video a qualità più bassa (copie delle sorgenti video originali, o clip video digitali a bassa risoluzione) per produrre un prodotto intermedio che aiuta a prendere decisioni sull'elaborazione.

L'elaboarazione analogica off-line tradizionale utilizza copie delle cassette sorgenti. Ogni volta che le videocassette vengono visionate, la loro qualità peggiora. Utilizzando delle copie mentre si effettuano le opportune decisioni, si preserva la qualità delle cassette sorgenti. La bassa qualità delle videocassette copiate non costituisce un problema, in quanto esse non saranno utilizzate per l'elaborazione finale.

L'elaboarazione off-line digitale utilizza video clip digitali a bassa risoluzione. Queste clip a risoluzione più bassa occupano meno spazio sugli Hard Disk. Inoltre quando ad esse vengono applicati effetti, i tempi di rendering sono inferiori, permettendo di risparmiare tempo mentre di effettuano decisioni.

Durante l'elaborazione off-line tutte le procedure di montaggio, come transizioni, tagli, e sovraimposizioni, vengono fatte come se fossero sul prodotto finale. In seguito una Lista delle Elaborazioni detta "Edit Decision List" (EDL) viene creta per permettere decisioni off-line da essere utilizzate per l'elaborazione online. L'EDL è un file di testo che descrive la struttura del video elaborato. L'EDL identifica il Timecode dei segmenti utilizzati sulla cassetta sorgente originale. L'EDL sincronizza i videoregistratori in modo da utilizzare le videocassette originali per realizzare il prodotto finale ad alta qualità.

Lavorare in off-line per creare un EDL prima di andare in online offre due vantaggi:

- La qualità delle cassette sorgenti è preservata perché le decisioni di montaggio vengono prese lavorando su delle copie.
- Il tempo richiesto per compilare un video in una costosa regia online viene ridotto notevolmente.

#### Esportazione di un EDL

Una volta che avete completato un progetto sulla vostra Timeline (Inclusi effetti, transizioni e tagli), potete generare un EDL con Video Action, che utilizza il formato CMX 3600.

Per generare un EDL dalla Timeline:

- 1. Quando la Timeline è attiva, selezionate **Movie> Export to EDL> CMX 3600 EDL** dal menù principale.
- 2. Nella finestra "Save as EDL File" potete cambiare:
  - Titolo Il file EDL può contenere un titolo opzionale di 16 caratteri.
  - La registrazione in tempo Selezionate il tempo espresso in timecode SMPTE in cui la cassetta comincerà la registrazione.
  - La selezione dei codici delle tendine "la finestra "Wipe code..." mostra i codici delle tendine utilizzati di solito nelle regie di alta qualità. Il codice delle wipe è costituito da 1 a 4 caratteri, codici alfanumerici che descrivono la transizione tra due clip.
- 3. Scegliete un nome per il file ela locazione, poi cliccate **OK**. Fate attenzione al fatto che un file EDL da utilizzare con un sistema online deve avere un nome essere composto da un numero massimo di 6 caratteri e deve necessariamente avere l'estensione .edl.

Il file EDL appare sul vostro schermo per la visualizzazione. Un file EDL CMX 3600 è un semplice file ASCII ("composto solo da testo") che usa un formato molto specifico. Gli altri formati di file (GVG, Sony, etc.) sono simili ma incompatibili. Se il vostro file Edl dovrà essere utilizzato da un sistema online che utilizza un formato differente, è possibile effettuare la conversione tramite programmi esterni come EDLMAX, Turbo Trace Pro o EDL Pro.

Il file EDL è composto da alcuni componenti principali.

- Header: L'header contiene il titolo che avete dato al file quando lo avete salva. Notata che questo non è il nome del file.
- FCM (Frame Count Mode): Per l'NTSC questo mostrerà quando la vostra sorgente sta utilizzando la modalità Drop Frame o Non-drop Frame.
- Note od altre informazioni.
- Linee di modifica numerate: Queste rappresentano le vostre decisioni. Un taglio utilizza una singola linea di modifica, mentre un effetto (come una dissolvenza, una tendina o un filtro) utilizza due lineee di modifica. Ogni linea è costituita da:
- Numero di modifica

- Nome del nastro (Reel) Il nome della cassetta che contiene la clip (Notate che questo in un EDL deve essere composto da un numero massimo di 8 caratteri alfanumerici, con non più di 7 caratteri per permettere l'aggiunta della "B" per B-Rolls.)
- Tipo di Modifica Mostra una clip audio (AA) e/o video (V)
- Source In/ SourceOut I timecode in cui la clip comincia e finisce sulla cassetta sorgente
- Record In/Out I timecode in cui la clip comincia e finisce sulla cassetta finale.

Un semplice taglio dal reel sorgente "Animals" alla cassetta di destinazione								
Edit#	Reel Name	Channel	Trans	Dur	Source In	Source Out	Record In	Record Out
002	Animals	AA/V	С		00:00:06:00	00:00:29:00	00:00:04:00	00:00:27:00
Una dissolvenza di 120 Fotogrammi. La linea finale è una nota EDL.								
Edit#	Reel Name	Channel	Trans	Dur	Source In	Source Out	Record In	Record Out
003	Animals	AA/V	С		00:00:29:00	00:00:29:00	00:00:27:00	00:00:27:00
003	Dogs	AA/V	D	120	00:00:40:00	00:00:44:00	00:00:27:00	00:00:31:00
EFFECT NAME IS CROSS DISSOLVE								

Fate attenzione al fatto che potete agiungere o cambiare il nome del reel e i timecode di una clip. Nella Gallery, cliccate con il tasto destro su una clip e selezionate **Timecode** dal menù che paare. Sulla Timeline, cliccate sulla clip (per selezionarla) e scegliete **Edit> Clip> Timecode Clip** dal menù principale.

#### Lavorare con i Progetti di Video Action

Ogni volta che avviate Video Action viene avviato un nuovo progett o vuoto, con una Timeline vuota ed una Gallery vuota anch'essa. Non potete tener aperto più di un progetto per volta. Ogni progetto può avere quante Gallery desiderate, ma non potete avere più di una Timeline per progetto. Inoltre non potete aggiungere una nuova Timeline se il progetto corrente ne ha già una.

Un progetto di Video Action rappresenta un collegamento tra la Timeline e le Gallery che erano aperte nel momento in cui avete salvato il progetto. Quando salvate un progetto, vi sarà chiesto di salvare anche le vostre finestre Timeline a Gallery. Dovete necessariamente salvarle se volete che il vostro progetto venga registrato nello stato corrente del vostro lavoro.

#### **Cominciare un Nuovo Progetto**

Per cominciare un nuovo progetto:

- 1. Selezionate File> New Project dal menù principale.
- 2. Vengono create una Timeline ed una Gallery nuove.
- 3. Se una Timeline ed/od una Gallery erano già aperte vi sarà data la possibilità di salvarle prima che il nuovo progetto venga creato.

#### **Caricare un Progetto**

Per caricare un progetto creato in precedenza:

- 1. Selezionate File> Load Project dal menù principale. Apparirà la finestra File Open.
- 2. Scegliete un file di progetto da aprire (con estensione .pj)
- 3. Cliccate su OK. Se il progetto corrente non è stato ancora salvato, apparirà una finestra che vi chiederà di salvare o di annullare i cambiamenti effettuati al progetto corrente. Cliccate su Yes o No per salvare o meno il progetto corrente prima di aprire il nuovo progetto. Fate attenzione al fatto che i cambiamenti effettuati nelle Gallery vengono aggiornati nel momento in cui vengono fatti, per questo motivo non possono essere ripristinate la loro stato originario anche se erano state salvate in un progetto.
- 4. Il progetto selezionato viene caricato.

## Capitolo 6 Le Transizioni



#### Introduzione

Una transizione è il passaggio da una clip ad una altra attraverso un processo di conversione come una dissolvenza o una tendina. Questo processo combina due clip in un solo flusso video.

Video Action gestisce due tipologie di transizioni: Transizioni in tempo reale (RT transitions) e Transizioni "renderizzate". Le prime sono generate instantaneamente, in tempo reale, non appena si sovrappongono le clip sulla Timeline. Esse si avvantaggiano della gestione Dual Stream della PVR RT che permette l'accesso simultaneo alle clip poste su V1 e V2 durante l'esecuzione delle transizioni.

Per ottenere ulteriori possibilità di transizione, si possono utilizzare le transizioni renderizzabili, che devono essere "pre-calcolate" prima di poter essere visionate nei filmati.

Ogni volta che sovrapporrete due clip sulle tracce V1 e V2 della Timeline, sarà creata automaticamente una dissolvenza incrociata. Questa transizione potrà essere modificata.

Potrete scegliere tra più di 200 transizioni RT preconfigurate che possono essere personalizzate usando "Keyframes", Bordi e filtri. Potrete realizzare delle proprie transizioni RT caricando un qualsiasi file di immagine. Le transizioni renderizzate già preconfigurate tra cui scegliere sono 80 e tutte sono personalizzabili. Video Action è fornito di un catalogo di oltre 1000 transizioni, garantendo la possibilità di scelta fra ulteriori transizioni renderizzabili. Grazie alla funzione Transizion Wizard combinando effetti speciali, proprie grafiche e transizioni pre-esistenti otterrete altre transizioni renderizzabili.

#### **Come Creare una Transizione**

- 1. Caricate sulla Gallery le clip da montare.
- 2. Posizionate la clip di partenza sulla traccia V1 della Timeline. Posizionate la seconda clip sulla traccia V2 della Timeline.
- Trascinate la seconda clip verso la prima clip in modo che la fine della prima si sovrapponga con l'inizio della seconda. La lunghezza della sovrapposizione determina la durata della seconda. Automaticamente, una dissolvenza sarà posizionata sulla traccia X per tutta l'area di sovrapposizione.

Animals.tle				
🐼 Scale 🗵	Movie J			
one second 00,00	00:00:02,00	00:00:04;00	00:00:06;00	00;00;00;00
V 1	buddy.rve	⊳		
X		B		
V 2		dogwatching	i.rva	

- 4. Per sostituire una transizione con un'altra presente nell'elenco delle transizioni, selezionate la transizione da sostituire. Il doppio click sulla transizione aprirà il menù delle Transizioni RT. Alternativamente cliccando col tasto destro del mouse si potrà aprire il menù a comparsa delle Transizioni o selezionando il menù Transition dal menù principale. Si potrà scegliere RT transition per aprire il menù delle transizioni in tempo reale o rendered transition per aprire il menù delle transizioni renderizzabili.
- 5. Selezionate la transizione desiderata, personalizzatela, aggiungete degli effetti e tornate alla timeline per visionare il vostro filmato.

#### Transizioni in Tempo Reale

La gestione a doppio stream(flusso) della vostra scheda permette la generazione di transizioni che non necessitano del processo di rendering prima di essere visionate. Sarete capaci di cambiare transizioni, cambiare la durata, di aggiungere effetti, e di vedere il risultato istantaneamente.

Per aprire il menù delle transizioni RT bisogna prima creare una transizione su cui lavorare. Posizionate i file RVA e RVD su V1 eV2, sovrapponeteli e effettuate un doppio click sulla transizione di base generata sulla traccia x.



#### Usare i Keyframe con le Transizioni RT

Un Keyframe è un fotogramma di una clip su cui poter impostare e salvare delle proprie impostazioni. Video Action effettua l'interpolazione tra i Keyframe, cambiando gradualmente i parametri da un keyframe al successivo. Si possono personalizzare tutte le transizioni, gli effetti e i filtri impostando dei Keyframe.

Per accedere ai keyframe delle transizioni Real Time attivate il pulsante **Customize** presente sul pannello Real Time Transitions. Apparirà un altro pannello per permettere l'inserimento dei parametri dei keyframe e il controllo dei Keyframe.

La sezione dei controlli dei Keyframes consente di determinare la Progressione della transizione, Il Bordo (lo spessore dei colori mostrati ai bordi della transizione), il colore (il colore del bordo) e il "softness" (la smussatura e trasparenza dei bordi). Spostate i selettori per cambiare i parametri del Keyframe correntemente attivo. (Il Keyframe attivo è contraddistinto da un indicatore blu sotto la barra graduata in percentuale.) Si noti che in configurazione senza scheda R3DX sono presenti dei box di attivazione alla fine dei selettori Border e Softness. Attivandoli sarà possibile impostare Keyframe per l'ampiezza del bordo e la variazione del colore e della smussatura del bordo. Se non saranno attivati verranno usati gli stessi valori per tutti i keyframe. Per cambiare il colore da usare per il bordo cliccate due volte sul rettangolo colorato, si aprirà la palette dei colori.

Prima di effettuare qualsiasi cambiamento ci saranno 2 Keyframe, uno all'inizio della transizione ed uno alla fine. Potrete aggiungere i Keyframe in qualsiasi punto della barra graduata. Quando si aggiunge un Keyframe saranno assegnati tutti i parametri correnti. Potrete modificare questi parametri finchè il cursore è posizionato sul Keyframe.

Potrete spostare un Keyframe una volta creato. Posizionate il puntatore del mouse sopra un indicatore del Keyframe che si desidera spostare, il puntatore si trasformerà in una doppia freccia orizzontale. Trascinate l'indicatore a destra o a sinistra.

Fig 1 pag97

#### Usare gli effetti RealTime(Ridefinire una Transizione)

Le transizioni Real Time sono ulteriormente personalizabili tramite un certo numero di effetti real time. Per selezionare questi effetti cliccate su Customize, si aprirà il pannello per l'impostazione dei Keyframes, quindi cliccate su Filters. Apparirà la finestra RT Effect Preview. Per alcuni effetti, sempre su questa finestra, saranno presenti delle opzioni specifiche per ciascun effetto. Userete questa finestra per aggiungere i filtri real time (Rt Filters) su molte transizioni.

#### Ricordate: Altri effetti RT

Se si desidera aggiungere un'assolvenza da/verso il nero basta cliccare con il tasto destro del mouse sulla clip prescelta e selezionare "**RT Fade**" dal menù

La finestra Design Transition

#### Impostazioni per Transizioni specifiche.

Alcune transizioni possono essere ulteriormente personalizzate tramite la funzione Filters. Queste transizioni presentano un piccolo triangolo in alto sulla parte destra delle loro icone. Sulla destra della finestra RT Effect Preview ci saranno tutti gli ulteriori controlli. Sarà possibile spostare il centro di una transizione o cambiarne l'orientamento.

Le transizioni, con il triangolino, sono:

- Split Screen (Simple, pagina 1, numero 8):orientation
- Clock Wipe Off Center (Simple: pagina 1,numero 15) Move center(Sposta il centro), start angle(angolo di partenza)
- Clock Wipe Center (Simple: pagina 1, numero 16): start angle(angolo di partenza)
- Radial Wipe Left (Simple: pagina 1, numero 17): Location of fixed point on left side, (Posizione di un punto fisso sul lato sinistro)
- Radial Wipe Right (Simple: pagina 1, numero 18): Location of fixed point on right side, (Posizione di un punto fisso sul lato destro)
- Radial Wipe Bottom (Simple: pagina 1, numero 19): Location of fixed point on bottom side, (Posizione di un punto fisso sul lato inferiore)
- Radial Wipe Top (Simple: pagina 2, numero 1): Location of fixed point on top side, (Posizione di un punto fisso sul lato superiore)
- Radial Wipe Corner (Simple: pagina 2, numero 2): Location of corner with fixed point, (Posizione dell'angolo con un punto fisso)

- Circle (Shapes: pagina 1, numero 16): Move center(Sposta il centro)
- Diamond (Shapes: pagina 1, numero 17): center(centro),angle(angolo), lenght of arms(lunghezza delle punte)
- Star(Shapes: pagina 1, numero 19): number of arms(numero delle punte), angle(angolo), lenght of arms(lunghezza delle punte),center(centro)
- Checkerboard (Pattern, pagina 1, numero 16); rows(righe), columns(colonne)
- Random Checkerboard (Pattern, pagina 1, numero 17); rows(righe), columns(colonne), seed("seme", per la casualità dell'effetto)
- Louvers (Patterns, pagina2, numero 3) number of louvers, orientation
- Slices (Patterns, pagina2, numero 6) number of Slices, orientation
- Jaw (Patterns, pagina2, numero 6) number of teeth, orientation

#### Aggiungere gli "RT Filters"

Per applicare gli RT alle proprie transizioni cliccate sul pulsante **Add Filters** posto sulla finestra di "RT Effect Preview". Si noti che gli effetti sono cumulabili, l'ordine secondo cui li applicherete risulterà significativo.

Evidenziate il filtro che volete applicare e cliccate su **Add**  Gli effetti prescelti saranno mostrati qui. Il doppio click sul filtro o cliccando su **Options** vi permetterà di cambiarne le impostazioni.

Potrete salvare una lista di filtri (con le relative impostazioni) o caricare una lista salvata precedentemente

Cliccando Cancel uscirete senza cambiamenti, OK per uscire salvando i cambiamenti. Flip (Inversione)

Questo filtro inverte la transizione orizzontalmente, verticalmente o orizzontalmente e verticalmente.

## **Mirror(Specchio)**

Questo filtro agisce sulla transizione dividendo lo schermo in due metà, specchiando una metà nell'altra. Potrete scegliere di dividere lo schermo a metà in verticale, specchiando il lato sinistro sul destro (L->R) o il lato destro sul sinistro (L<-R), oppure potrete scegliere di dividere lo schermo orizzontale, specchiando la parte superiore nella inferiore (T->B) o viceversa (B->T)

**Repetition(Ripetizione)** 

Questo filtro suddivide in più caselle lo schermo tramite righe e colonne, ripetendo l'effetto per ogni casella.

### Twirl/Lens/Rotate(Vortice/Lente/Rotazione)

Questo effetto dispone di diversi tipi di effetti da distorsione basati sulle caratteristiche di lenti ottiche. Su ogni effetto è possibile regolare la concavità/convessità, e la distanza dalla clip. Inoltre possono essere applicate una

rotazione e un vortice al tipo di lente circolare. Tramite l'impostazione di Keyframe, spostando la lente e regolandone le sue dimensioni e/o l'angolo di rotazione, è possibile generare effetti impressionanti.

#### Lens Type (Tipo di lente)

- Circular Lens Custom Size-Garantisce lo stesso risultato di una vera lente ottica di forma circolare posta di fronte ad un'immagine. Regolate le dimensioni della lente usando il puntatore del mouse e trasinando il suo bordo esterno. Spostate la lente trascinando il suo punto centrale.
- Circular Lens Fit to Frame- Queste lenti producono lo stesso risultato di Circular Lens Custom Size quando la lente è grande abbastanza da coprire tutto lo schermo.
- Pinch\_Deforma l'immagine sotto la lente mentre i bordi sono mantenuti a posto da un immaginario annello delle dimensioni dello schermo. Regolando la concavità/convessità, l'immagine può essere trasformata per sembrare come se il centro e fosse schiacciato fuori o dentro lo schermo.
- Custom Pinch\_ Questa lente produce lo stesso risultato dell'effetto Pinch con la possibilità di modificare le dimensioni e posizione della lente stessa.
- Rectangular Pinch Simile al Pinch tranne per i bordi che sono bloccati da un rettangolo. Possono essere impostate la concavità e la convessità. Questa lente non supporta la distanza o il vortice.

#### Lens Effect:

- Concavity/Convessity(Concavità/Convessità)-regola il profilo della lente. Spostando il cursore verso destra si aumenta la concavità, determinando un effetto di ingrandimento. Spostanto il selettore a sinistra si ha il risultato opposto, ad esempio aumentando la convessità si avrà un ridimensionamento. Quando questo selettore è su none (es: 50), la lente non altera la clip(Gli effetti "rotation" e "twirl" potranno essere comunque applicati ottenenendo risultati molto interessanti.) Le unità utilizzate per rappresentare la concavità ela convessità sono numeri relativi.
- Distance Definisce la distanza tra la lente e lo schermo. Aumentando la distanza per una data Convessità o Concavità si provoca un maggior ingrandimento/de-ingrandimento. Le unità utilizzate per rappresentare la distanza sono numeri relativi.

#### Rotation/Twirl

 Twirl – Regola l'entita della distorsione di un'immagine quando quest'ultima subisce una rotazione. Esistono due casi. Quando questa opzione non è attiva, angle( angolo) e turns ruotano semplicemente l'area sotto la lente. Quando questa opzione è attiva, angle e turns creano un effetto ciclone, dove partendo dal centro, è più forte la rotazione mentre diminuisce progressivamente verso l'esterno della lente. Questa opzione è attivabile solo per lenti circolari.

- Angle Determina l'angolo della rotazione all'interno di un giro completo. Spostando questo selettore verso destra, si ruota la lente in senso anti-orario con il numero di gradi indicati, fino ad un massimo di 360°. Spostando questo selettore verso sinistra, si ruota la lente in senso orario con il numero di gradi indicati, fino ad un massimo di -360°. Questa opzione è attivabile solo per lenti circolari.
- Turns Definisce il numero di giri completi della lente. Spostando questo selettore verso destra, aumenta il numero di giri in senso anti-orario mentre verso sinistra, aumenta il numero di giri in senso orario. Questa opzione è attivabile solo per lenti circolari. Cambiando il numero di giri su differenti Keyframe dà come risultato una sezione circolare rotante durante la riproduzione del filmato.

#### Wave

Questo filtro crea delle onde sulla transizione. Il tipo di distorsione dipende dal tipo di onda selezionato(es.Sinusoidale(sine),Quadrata ((square)o triangolare). Potete impostare onde multiple e l'intervallo per l'ampiezza e il periodo. L'intensità di questo effetto può essere interpolato

#### Wave Controls:

- Wave Form:- Seleziona una delle seguenti onde: Sinusoidale, quadrata o triangolare.
- Parameter For Directions:- Seleziona i controlli per le onde Orizzontali e Verticali.
- Number of Waves- Determina il numero di onde da generare nella direzione selezionata. Assegnate a zero questo selettore per non generare alcun onda nella direzione correntemente selezionata.
- Speed- Determina la velocità del passaggio delle onde sullo schermo. Può variare nell'intervallo tra 0 e 200. Il numero assegnato è un numero relativo.
- Intensity Range Determina l'intervallo di ampiezza(in altezza) permesso per la generazione delle onde.Il valore min assegna il limite inferiore, il valore max assegna il limite superiore per l'altezza delle onde.
- Wavelenght Range Determina l'intervallo di lunghezza d'onda permesso per la generazione delle onde. Il valore min assegna il limite inferiore, il valore max assegna il limite superiore di lunghezza d'onda.
- Effect Strenght Determina l'intensità dell'effetto. Al valore min 0% non c'è effetto. Spostando questo selettore verso il valore max di 100% l'effetto diviene più forte.
- Predictability Determina la precisione d'ordine di creazione e combinazione delle onde. Per un aspetto simmetrico, selezionate More. L'opzione Less fornisce uno schema di onde senza ordine.

## Esempio: Personalizzazione di una transizione RT

- 1 Mettete un RVA su V1 e un RVA su V2. Sovrapponeteli per ottenere una dissolvenza.
- 2 Il doppio click sulla transizione aprirà il relativo pannello. Cliccate su Pattern, andate sulla pagina 2, selezionate la transizione SLIME (numero14).
- 3 Cliccate sul pulsante Customize per aprire i controlli per i Keyframe.
- 4 Cliccate sul piccolo riquadro posto alla destra del selettore border (così potrete impiegare i Keyframe anche su Border).

- 5 Un Doppio click sul Riquadro Colore(Color Box), selezionate il Rosso come colore di bordo. Portate il selettore Border fino a 140.
- 6 Spostatevi sull'ultimo Keyframe(Potete cliccare sulla freccia posta alla estremità destra della barra graduata dei Keyframe.)
- 7 Cliccate sul riquadro di attivazione Reverse.
- 8 Cliccate sul pulsante **Design Transition**.
- 9 Cliccate su Add Filters. Doppio click sul filtro Wave(sul fondo dell'elenco dei filtri disponibili).
- 10 Spostate il selettore"Number of Waves" fino a 9. Nella sezione Predictability selezionate "Less". Cliccate su OK per tornare alla finestra di selezione dei filtri, ancora su OK per tornare al pannello Design Transition.
- 11 Il riquadro "apply Filters" sarà attivato automaticamente dopo aver selezionato un filtro. Accertatevi che sia abilitato. Cliccate su OK per tornare sul pannello RT Transition.
- 12 Cliccate il pulsante Play per vedere la transizione appena personalizzata.

#### Costruire delle proprie transizioni RT

Oltre alle 200 transizioni predefinite incluse con VideoAction, potrete generare delle proprie transizioni tramite un file d'immagine per definire una tendina a gradienti.

Sulla prima pagina del pannello RT Transition, in basso a destra, è posta l'icona Custom Transition. Se cliccate su questa icona vi sarà chiesto di selezionare un file d'immagine. Questo file d'immagine sarà utilizzato per generare un file WFX che sarà usato per la vostra transizione. Il file d'immagine selezionato potrà essere di qualsiasi dimensione. Se non è esssattamente delle ddimensioni di un fotogramma video(NTSC 720x486/ PAL 720x576) sarà espanso fino alle dimensioni dello schermo.

Una tendina a gradienti si basa sulla scala di grigio delle vostre immagini per determinare l'ordine di progressione in cui le aree della prima clip diverranno trasparenti fino a mostrare la seconda. Le aree nere diverranno trasparenti per prime, seguite da quelle meno scure, fino alle aree bianche che diverranno trasparenti per ultime.

Potrete utilizzare sia immagini a colori che a toni di grigio per generare le vostre transizioni a gradienti, tuttavia solo le informazioni relative alla scala di grigio sarranno usate per la generazione della transizione. Per aiutarvi a determinare l'influenza della vostra immagine a colori quando sarà usata per generare la tendina a gradienti, potreste importare l'immagine prescelta in un programma di disegno o di foto-ritocco e convertirla in scala di grigio. Quindi potreste regolarne la luminosità e il contrasto per produrre la transizione desiderata.

## Esempio: Creazione di una transizione partendo dal logo DPS

Il logo DPS è stato usato per generare la transizione presente nel gruppo delle transizioni "Shapes" (ultima riga in basso sulla seconda pagina). Questo esempio spiegherà un metoto per la sua creazione.

Per creare questa transizione sono stati impiegati due gradienti a toni di grigio.

Un gradiente sfumato è indispensabile se desiderate ottenere un bordo che si muove fluidamente. Potreste impiegare un programma di disegno per crare questi gradienti sfumati. Tuttavia, potreste decidere di impiegare il Gradient Wizard di Video Action per creare i vostri gradienti. Per questo esempio collezionate un'immagine di colore bianco nella Gallery, posizionatela sulla Timeline, quindi dopo aver applicato il Gradient Wizard(tramite il pulsante FX sulla barra degli strumenti e cliccando il pulsante Gradient Wizard) usate la funzione "Make a single frame" per creare i file tif necessari.

Per creare un gradiente circolare con una scala da nero a grigio usando il Gradient Wizard:

Trascinate della Trasparenza fino a 100%

> Una volta ottenuto il gradiente desiderato cliccate su OK e tornate sulla Timeline. Sempre sulla Timeline, posizionate il cursore sulla clip su cui è applicato l'effetto Gradient Wizard e usate la funzione usate la funzione "Make a single frame". Ricordate che le impostazioni usate(il tipo di file,dimensioni etc.)sono assegnate tramite la finestra Movie Settings nella sezione "Images". Normalmente è creato un file di tipo BMP. Noi useremo il tif.

> Nello stesso modo abbiamo creato un gradiente da bianco a grigio (tramite il pulsante "To Color" e assegnando i valori RGB a 145 per il grigio) e lo abbiamo salvato come file tif. Sappiate che non erano stati usati gli stessi valori RGB.

Nero a Grigio(RGB=110) Bianco a Grigio(RGB=145)

Successivamente questi due gradienti, insieme ad un logo nero della DPS su sfondo bianco, sono stati aperti in un programma di disegno. Il logo è stato adattato alle dimensioni dello schermo(NTSC 720x486/ PAL 720x576). Dopo aver selezionato l'area bianca, esterna al logo, l'area è stata copiata ed incollata sul gradiente da bianco a grigio. Così è stato creato il logo della DPS con il gradiente, che si evolve dal centro scuro al bordo chiaro.
DPS LOGO Ridimensionato

DPS LOGO - Gradient

Poi è stata selezionata l'area non completamente bianca del logo grigio della DPS(Selezionanando l'area bianca e invertendo la selezione) che è stata successivamente copiata e incollata sul gradiente nero-grigio. Ciò ha prodotto il file definitivo "DPS.tif" usato per creare la nostra transizione con la funzione Custom RT Transition.

Ogni volta che questo file è impiegato dalla funzione Custom RT Transition, sarà creato un file DPS.wfx. Questo file sarà a sua volta impiegato quando si esegue custom Rt transition.

Quando si riproduce questa transizione le aree scure diventano trasparenti per prime permettettendo alla seconda clip di essere visualizzata attraverso la prima

I bordi neri definiti dal file diventano trasparenti e la tendina si sposta gradualmente verso il centro lasciando visualizzare il logo DPS. C'è una breve pausa durante la visualizzazione del logo DPS(Ricordate:sono stati creati due gradienti con toni di grigio diverso) Poi il gradiente usato per creare il logo DPS spazza via dallo schermo il logo partendo dal centro più scuro verso i bordi più chiari.

Suggerimento: Il formato di file da usare con Custom RT Transition.

Usate il formato BMP,TIF o TGA per creare le vostre transizioni personalizzate. Non usate i file in formato JPG. I bordi deidelle immagini JPG presentano piccole variazioni cromatiche che possono produrre un fastidioso tremolio del bordo della transizione.

## Rendering di una Transizione RT

Potrebbe succedere di voler sovraimporre un titolo in tempo reale su una transizione RT. Un sistema a doppio stream in tempo reale può gestire 2 stream video alla volta, e non può gestirne 3, così la sezione della Timeline che presenta più di 2 stream video avrà bisogno di rendering.

Un altra possibilità è quella di ottimizzare la transizione RT. Questa funzione trasforma una transizione a doppio stream (RT) in un unico file, in modo da impegnare solo uno stream. In effetti, essa renderizza la transizione RT realizzando un nuovo file. Ciò libera il 2° stream, permettendo la sovrapposizione di un titolo in tempo reale sopra una transizione ottimizzata.

L'opzione **Optmize RT Transition** è presente nel menù a comparsa attivabile tramite la pressione del tasto destro su una transizione RT. Quando si ottimizza una transizione RT appare un punto bianco nell'angolo in alto a sinistra del rettangolo che rappresenta la transizione sulla timeline. Se si altera una transizione ottimizzata sarà necessaria una nuova ottimizzazione. Pertanto si dovrebbe ottimizzare una transizione solo quando avete finito di posizionarla o modificarla.

Durante il processo di ottimizzazione appare una barra con l'indicatore di progressione. Potrete premere il tasto ESC per interrompere il processo.

## Elenco delle Transizioni RT

Video Action dispone di 200 e più transizioni in tempo reale già predefinite. Sono state divise in 5 gruppi per aiutarvi nella loro ricerca.

## Simple

Il gruppo di transizioni "Simple" comprende la transizione di default( Dissolvenza incrociata(Fade fromA to B))e altre semplici tendine.

## Shapes

Il gruppo di transizioni "Shapes" comprende una pagina di semplici forme geometriche e una pagina di forme basate su maschere complesse.

## Patterns

Il gruppo di transizioni "Patterns" comprende una varietà di Vortici, scacchiere, zigzag, fluidi e frantumazioni.

## Misc1

Il gruppo di transizioni "Misc1" comprende due pagine di transizioni completamente differenti.

## Misc2

Il gruppo di transizioni "Misc2" comprende tre pagine di transizioni completamente differenti.

## Le Transizioni da Renderizzare

Video Action offre una vasta gamma di transizioni predefinite che necessitano di rendering prima di essere visualizzate in un filmato. Se non riusciste a trovare la transizione che cercavate nel pannello delle transizioni RT, molto probabilmente la troverete tra le transizioni da renderizzare o potreste costruirla da soli con Alpha Channel Mask Wipe o il Transition Wizard. Le transizioni RT possono essere impiegate esclusivamente con i file RVA e RVD. Le transizioni da renderizzare possono essere impiegate su qualsiasi tipo di file supportato da Video Action.

Per selezionare una delle transizioni predefinite darenderizzare cliccate con il tasto destro del mouse sulla transizione da modificare e selezionate sul menù a comparsa Rendered Transitions. Le prime quattro voci indicano i gruppi di transizioni A-D che raggruppano molte delle transizioni più comunemente usate. Cliccando su uno dei gruppi, aprirete una finestra che mostrerà le icone animate delle transizioni disponibili in quel gruppo.

Il doppio click sulla transizione prescelta aprirà la finestra Transition Viewer, permettendovi di impostare la transizione e visualizzare una rapida anteprima senza avviare il rendering della transizione.

## Transition Viewer(Transizioni da Renderizzare.)

La finestra Transition Viewer si aprirà ogni qualvolta selezionate una transizione. Per aprire nuovamente la finestra Transition Viewer, per regolare o avere una anteprima di una transizione preesistente, sono sufficienti il doppio click(Nota:il doppio click è sempre sinistro) o il click destro sulla transizione e selezionate **Rendered Transition Viewer.** 

#### Suggerimento Rapido

Potete modificare una transizione tramite il doppio click sulla transizione stessa. Aprirete il Transition Viewer dove potrete fare le vostre regolazioni. La finestraTransition Viewer permette di assegnare alcune opzioni sulla transizione prescelta e agisce come strumento di anteprima.

#### Schermate di Anteprima

Il Transition Viewer visualizza tre schermate di anteprima. La prima schermata a sinistra visualizza l'effetto che è mostrato all'inizio della transizione. L'ultima schermata a destra visualizza l'effetto che è mostrato alla fine della transizione. La schermata centrale visualizza le vari fasi della transizione stessa dall'inizio alla fine.

Sopra le schermate di anteprima sono visualizzati i tempi relativi all'inizio della transizione, al fotogramma(può essere cambiato spostando il suo selettore) mostrato nella schermata centrale e alla fine della transizione. Potete regolare il ritardo di inserimento dell'effetto(quando inizia la transizione) spostando il selettore sotto la schermata a sinistra. La percentuale indicata vicino alla voce "Start Effect" potrà variare da 0% a 50% in relazione a dove si sposta il selettore. Normalmente il selettore è completamente sulla sinistra pari a 0%, cosìcchè l'effetto inizia contemporaneamente alla transizione. Nello stesso modo è possibile regolare posto sotto la schermata destra. La percentuale indicata vicino alla voce "End Effect" potrà variare da 100% a 50% in relazione a dove si sposta il selettore. Normalmente il selettore. Normalmente il selettore destra. La percentuale indicata vicino alla voce "End Effect" potrà variare da 100% a 50% in relazione a dove si sposta il selettore. Normalmente il selettore posto sotto la terza schermata è completamente a destra, indicando 100%, cosìcchè l'effetto finisce contemporaneamente alla transizione.

#### Show Effect

Cliccando su questo pusante aggiornate la schermata di anteprima. Il punto specifico della transizione da visualizzare è basato sulla posizione di tutti i selettori posti sulle barre di scorrimento.

#### Riproduzione Veloce(Quick Play)

Cliccate su questo pulsante per creare una rapida anteprima della transizione. Un indicatore visualizzerà in percentuale l'andamento del processo. Completato il processo, l'anteprima sarà visualizzata nella schermata centrale. L'anteprima della transizione è visualizzata secondo il numero di cadenza selezionato nel riquadro **Play Steps** (Il valore predefinito è 10). Durante la visualizzazione dell'anteprima il pulsante Quick Play cambia indicazione con "Stop".

#### **Borders**

Ci sono molte transizioni che permetteno di aggiungere un bordo. Sono disponibili quattro differenti assegnazioni, attivabili nel riquadro "Border": No Border(Nesun Bordo); Border(Bordo); Edge-Antialiasing(Smussatura Bordi); Blend at Border (Sfocatura ai bordi).

Quando selezionate Border, potete cambiare lo spessore(thickness) e la sfumatura(softness) spostando i relativi selettori. Quando aumentate la sfumatura, il bordo si fonderà gradualmente nell'immagine.

Per cambiare il colore del bordo, un doppio click sul quadrato colorato. Apparirà una palette di colori che vi consentirà di sceglierne uno o di crearne altri.

#### Custom Area

Nella parte centrale della finestra potrebbero essere visualizzati delle impostazioni addizionali. Per esempio, per molte transizioni è disponibileun riquadro al centro dello schermo che permette il controllo della direzione del movimento durante la transizione(up(sopra)-down(sotto),left(sinistra), right(destra))

#### Show Actual Source

L'abilitazione di questo riquadro consente di vedere le clip nella schermata centrale di anteprima. Per aumentare la velocità di anteprima, potreste preferire di non vedere le clip sorgenti, disabilitando questa opzione. L'anteprima sarà visualizzata come le icone animate che appaiono nei vari gruppi di transizioni.

#### Backward

Questa opzione scambia le clip e inverte la direzione della transizione

#### More Anti-Aliasing

Quando questo riquadro è attivo la transizione subirà una ulteriore smussatura. Questo pulsante rimarrà scolorito se non è disponibile/attivabile.

#### Ok/Cancel

Cliccando Ok si accetta la transizione ele sue regolazioni. La nuova transizione apparirà sulla traccia Xsostituendo la precedente. Cliccando cancel si ritorna all'Timeline senza cambiamenti.

## **Rendered Transition Groups A-D**

Video action dispone di quattro grupppi di transizioni da renderizzare che sono accessibili dal menù Transition. Ogni gruppo visualizza delle icone animate per aiutarvi nella ricerca della transizione desiderata. Questi gruppi includono le transizioni più comunemente usate

## **Transition Group A**

Le icone animate del Gruppo A

Gruppo A Codici

Il gruppo A consiste di semplici tendine 2D. Si possono definire i bordi. Per molte di queste transizioni potrete definire la direzione o l'uscita. Per le transizioni a scacchiera potrete definire il numero di colonne e di righe.

A1: Squeeze to Line

A2:Shrink

A3:Shrink and Fly Away

A4:Shrink at Center

A5:Shrink Vertically

A6:Shrink Horizzontally

A7:Slide Out

A8:Line Wipe Diagonal

A9:Line Wipe

A10:Wipe and Shrink

A11:Wipe and Fly Away

A12:Wipe by Shrink at Center

A13:Diagonal Slices

A14:Diagonal Slice Wipe

A15:V Wipe

A16:V Wipe Double

A17:Checkerboard

A18:Checkerboard Random

## **Transition Group B**

Le icone animate del Gruppo B

Gruppo B Codici

Il gruppo B consiste di tendine radiali, ad orologio e a blocchi. Su tutte si possono definire i bordi. Per molte di queste transizioni potrete definire la direzione della tendina o il punto di origine. Potrete usare il campo BackWard per invertire la direzione del movimento. Le tendine a blocchi permettono di definire il numero di righe e colonne o il numero di sezioni.

- B1:Radial Wipe Pattern 1
- B2:Radial Wipe Pattern 2
- B3:Radial Wipe Pattern 3
- B4:Radial Wipe Pattern 4
- **B5:Radial Wipe Pattern 5**
- B6:Radial Wipe Pattern 6
- B7:Clock Wipe
- B8:Radial Wipe Pattern 7
- **B9:Radial Wipe Pattern 8**
- B10:Radial Wipe Pattern 9
- B11:Radial Wipe Pattern 10
- B12:Radial Wipe Pattern 11
- B13:Radial Wipe Pattern 12
- B14:Radial Wipe Pattern 13
- B15:Radial Wipe Pattern 14

B16:Radial Wipe Pattern 15

B17:Block Wipe Zig Zag

B18:Block Wipe Parallel

B19:Block Wipe Radiate

## **Transition Group C**

Le icone animate del Gruppo C

Gruppo C Codici

Il gruppo C consiste di tendine a iride, di transizioni basate su maschere, tendine a matrice e a taglio. Sulle tendine a iride e sulle transizioni basate su maschere sono presenti delle regolazioni aggiuntive. Queste transizioni sono indicate nell'elenco seguente da un asterisco \* o da una croce +. Le regolazioni aggiuntive sono illustrate alla fine di questa sezione.

C1:Iris Round

C2:Iris Diamond +

C3:Iris Cross

C4:Iris star and Polygon +

C5:Mask Based Iris \*

C6:Mask Based Wipe \*

C7:Mask Based Sequence \*

C8:Cross Zoom

**C9:Rectangle Matrix** 

C10:Diamond Matrix

C11:Venetian Blinds Vertical

C12:Venetian Blinds Horizontal

C13:Diamond Vertical

C14:Diamond Horizontal

C15:Split Wipe

C16:Center Split Into Two

C17:Swap C18:Center Split Into Four C19:Louver C20:Cut

#### Iris Diamond(C2) and Iris Star(C4) Transitions

Il doppio click su Iris Diamond o Iris Star si aprirà una finestra che consentiràdi controllare la forma e l'orientamento del Diamante o della Stella usata nella transizione

Figura

Ratio of Inner to Outer Circle Radius: Regola la lunghezza delle punte sporgono dal centro della stella o del Diamante. Se si imposta un rapporto basso, le punte si allungheranno.

Angle:Regola l'ammontare di rotazioni in senso orario dell'Iride rispetto alla sua posizione normale.

#### Mask Based Transition (C5,C6, C7)

Una transizione è basata su maschera, quando l'effetto usato per processare i due filmati è basato su una maschera definita dall'utente. Una maschera può essere costituita da un singolo file di immagine o da una sequenza. Quando usate le transizioni basate su maschera sarà accessibile una finestra aggiuntiva che vi permetterà di assegnare i parametri prima di aprire la finestra Transition Viewer.

Nel gruppo C sono disponiubili tre transizioni basate su maschera:

C5:Mask Based Iris Effects

Video Action genera un iride basato sulla vostra maschera. La maschera può essere un'immagine o una sequenza di immagini definita dall'utente, che allargandosi visualizza la clip B sotto la Clip A

#### C6:Mask Based Wipe Effects

Video Action genera una tendina basata sulla vostra maschera. La maschera può essere un'immagine o una sequenza di immagini definita dall'utente, che muovendosi sulla clip A visualizza la Clip B come se fosse una normale tendina. Video Action ridefinisce automaticamente le dimensioni dell'immagine usata per la maschera per adattarle alle clip. Allo 0% la maschera è posizionata appena al di fuori del bordo di partenza del fotogramma precedente l'inizio della tendina. Al 100% la maschera è posizionata all'esterno del bordo opposto del fotogramma immediatamente successivo al completamento della tendina.

C7:Mask Based Sequence Effect

Video Action genera una transizione basata su una maschera ottenuta tramite una sequenza di immagini.

#### Come Impostare un Effetto Iride Basato su Maschera.

Prima di generare un effetto iride basato su maschera dovete creare il file di immagine o la sequenza di immagini che si desidera usare come maschera. Il file può essere creato con qualsiassi programma di disegno pittorico. Create un'immagine che presenta almeno due aree di tinta unica che possono essere impiegate per definire l'iride. Conferite una forma che può crescere fino a comprendere l'intera traccia video. Video Action espanderà l'intera forma dell'iride partendo dal centro dell'immagine, tuttavia, una volta aperta la finestra Transition Viewer,potrete spostare il centro dell'iride su qualsiasi punto della clip video.

Se dovete creare una sequenza di immagini da usare come maschera, raggiungerete un risultato morbido se il centro dell'iride non cambia posizione. Ad esempio, se usate un uccello che sbatte le ali non spostate il suo corpo. È sufficiente muovere le ali cosicchè il vostro iride sembrerà un uccello che vola fuori dallo schermo. Qualunque sia la foma che voi usiate, la transizione inizierà al centro dello schermo con un piccolo punto che crescerà fino a riempire lo schermo.

Se intendete creare una maschera che abbia più di due colori, per definire l'iride avrete bisogno di conoscere come la transizione gestirà i colori aggiuntivi.

- Retain Other Color
- Ignore Other Colo
- Other Color Blend Inputs

Una volta creata la vostra maschera sarete pronti per usarla con questa transizione.

1 Cliccate con il tasto destro sulla transizione, selezionate il gruppo C, eseguite un doppio click su C5. Adesso si aprirà la finestra **Mask Based Iris Setting** 

- 2 Individuate un file da usare come maschera, selezionatelo, e cliccate sul pulsante Add. Una piccola anteprima dell'immagine sarà mostrata nel riquadro posto nell'angolo in basso a destra. Se intendete impiegare una sequenza di immagini potete aggiungere più di una immagine. Se volete cancellare un immagine evidenzata nel riquadro *Files selected*, cliccate sul pulsante Delete.
- 3 Cliccate sul pulsante *Pick Start Track Color* e usate l'icona eyedropper per selezionare il colore dell'immagine che sarà sostituito dalla clip iniziale. Se state usando una sequenza di immagini questo colre sarà usato per tutte le immagini.
- 4 Cliccate sul pulsante Pick End Track Color e usate l'icona eyedropper per selezionare il colore dell'immagine che determinerà la forma dell'iride. Questo colore sarà sostituito dalla clip finale, crescendo fino a riempire lo schermo. Se state usando una sequenza di immagini questo colre sarà usato per tutte le immagini.
- 5 Selezionate il tipo di gestione del colore da usare
- 6 Se avete utilizzato una sequenza di immagini, potreste voler regolare la sezione *Multiple Image Files Options* posta nell'angolo in alto a destra della finestra. Questa vi permette di definire la ciclicità della sequenza. Se cambiate il numero dei cicli di una sequenza il numero dei fotogrammi usati per ciascuna immagine sarà ricalcolato automaticamente.

7 Una volta inserito tutte le impostazioni desiderate cliccate su Ok, si aprirà la finestra Transition Viewer.Potrete spostare il centro dell'iride, aggiungere un bordo, invertire l'andamento della transizione e visualizzare l'anteprima con il pulsante Quick Play.

L'utilizzo delle impostazioni mostrate in questo esempio ha prodotto il seguente effetto:

La Maschera:

La Transizione al 25%:

#### PICTURE n.1 PAG.126

Prestate attenzione; la clip 2 viene mostrata attraverso la clip 1 nella sua parte nera che è stata definita come iris.

## Come Impostare l'effetto "Mask Based Wipe Effect" (tendina basata su una maschera) (C6)

L'effetto "**Mask Based Wipe Effect**" utilizza una maschera per creare un effetto personalizzato. Uno dei colori della maschera viene definito per essere rimpiazzato dalla clip di partenza, mentre un altro colore della maschera viene definito per essere rimpiazzato dalla clip di chiusura. La maschera spazza poi lo schermo utilizzando i suddetti colori per determinare la forma dei bordi della tendina.

L'impostazione dell'effetto "Mask based wipe" prevede molti dei passaggi spiegati nel paragrafo precedente. IL primo passo è quello di creare una maschera appropriata da utilizzare per effetto. La maschera dovrebbe avere due blocchi solidi di colore da poter utilizzare per definire i bordi della tendina. Non vi dovete proccupare delle dimensioni dell'immagine dal momento che Video Action lo espanderà automaticamente a pieno schermo. Potete anche utilizzare una sequenza di immagini per definire la vostra maschera se volete che il bordo della tendina sia animato o se volete animare gli altri colori presenti nell'immagine.

Quando cliccate due volte sulla transizione C6, vi apparirà una finestra per le impostazioni che vi permetterà di definire la vostra tendina. Una volta che avete fatto queste impostazioni cliccate su OK in modo che l'effetto venga mostrato nel Transition Viewer. Fate attenzione: potete utilizzare il menù a scomparsa al centro della finestra per cambiare la direzione del movimento della tendina (sopra, sotto, destra, o sinistra).

Considerate gli esempi seguenti:

Selezionate le opzioni di gestione dei colori

Selezionate il file d'immagine che volete utilizzare come maschera. Se state utilizzando una sequenza di immagini, determina le opzioni di looping(ripetizione ciclica)

Seleziona il colore utilizzato per definire la forma della vostra maschera

(Nota: *Ignore Other Colors* utilizza tutti i colori non selezionati per la traccia di partenza come colori per la traccia finale.)

In questo esempio la maschera si muove verso l'alto. I fiori vengno mostrati poiché *Retain Other colors* è stato selezionato nell'area *Color Handling Option*.



# Come impostare l'Effetto "Mask Based Sequence" (Effetto basato su una maschera costituita da una sequenza di file d'immagine) (C7)

L' effetto "Mask Based Sequence" utilizzza una sequenza di file d'iimmagine per creare un effetto personalizzato. Uno dei colori della sequenza di file viene definito per essere rimpiazzato dalla clip di partenza, mentre un altro colore della viene definito per essere rimpiazzato dalla clip di chiusura. Duranta le riproduzione della sequenza, ogni animazione nei colori selezionati verrà utilizzata per creare la vostra transizione.

L'impostazione dell'effetto "Mask Based Sequence" prevede molti dei passaggi illustrati nei paragrafi precedenti. Come per gli effetti basati su maschere, II primo passo è quello di creare una sequenza appropriata da utilizzare per effetto. La differenza rispetto ai due effetti illustrati in precedenza è che l'immagine utilizzata per la maschera non crescerà (come fa nella transizione iris) e non si muoverà (come fa nella tendina). Ogni movimento in questa transizione sarà dovuto alla sequenza di immagini che avete selezionato. Mentre questo vi fornisce il massimo del controllo durante l'arco dela transizione, avrete bisogno di considerare esattamente quanto sarà lunga la transizione e di quante immagini avrete bisogno per nella vostra sequenza di immagini per realizzare movimenti privi di scatti.

La maschera dovrebbe avere due colori da poter utilizzare per definire dove è mostrata la clip1 e dove è mostrata la clip 2. Non vi dovete proccupare delle dimensioni dell'immagine dal momento che Video Action lo espanderà automaticamente a pieno schermo, sebbene è importante che il rapporto altezza/larghezza sia corretto, in modo che l'mmagine non appaia deformata.

Una volta che avete creato la sequenza di immagini che volete utilizzare con questa transizione, cliccate due volte su C7 per aprire la finestra *Mask Based Sequence Settings*. Selezionate la vostra sequenza di immagini, selezionate i colori che volete utilizzare per la clip di partenza e quella finale, selezionate le opzioni di gestione del colore desiderate, e selezionate il numero di volte di riproduzione della vostra sequenza. Cliccate su *OK* quando avete terminato e l'effetto sarà aperto nel Transition Viewer. Visionate l'anteprima della transizione e quando siete soddisfatti cliccate su *OK*.

## Gruppo D delle transizioni

Icone animate del gruppo D

Numeri del Gruppo D

Il gruppo D delle transizioni consiste di 8 voltapagina, apertura di porte, una rotazione di un cubo, tendine, un effetto a goccia d'acqua, e due dissolvenze, inclusa quella di base. Il voltapagina e la goccia d'acqua hanno pagine addizionali per l'impostazione, che vengono analizzate alla fine di questo paragrafo.

D1: PAGE FLIPPING (Piegamento di una pagina)

Un angolo della clip A si solleva e si piega lungo lo schermo per rivelare la clip B.

D2: Book Flipping (Piegamento di una pagina di un libro)

Un angolo della clip A si solleva e si piega lungo lo schermo per rivelare la clip B

D3: PAGE TURNING (Voltapagina)

Un angolo della clip A si solleva e si pega lungo lo schermo per per rivelare la clip B sulla parte retrostante della clip A.

D4: Page Roll Both Corners (Arrotolamento di due angoli della pagina) La clip A si arrotola per mostrare la clip B.

#### D5: Page Roll Corner

La clip A si arrotola a partire dall'angolo in basso a sinistra, per rivelare la clip B

#### D6: Page Roll Single Edge

La clip A si arrotola partendo da un bordo, per mostrare la clip B.

D7: Page Roll Both Edges

La clip A si arrotola da entrambi i bordi destro e sinistro, poi si srotola per mostrare la clip B.

D8: Page Roll with Turn

La clip A compie una rotazione mentre si arrotola sia dal bordo sinistro che da quello destro , poi si srotola per mostrare la clip B.

D9: Door Double

Due parti di un piano in prospettiva, contenti la clip B, ruotano per celare la clip A con la clip B.

D10: Door Swing Forward

La Clip B ruota in avanti per coprire la clip A.

D11: Door Swing Backward

La Clip B ruota all'indietro per coprire la clip A.

D12: Funnel Shrink

La Clip A viene spinta verso un lato in un imbuto, rivelando la clip B.

D13: Cube Spin

Le clip A e B vengono mappate su due facce di un cubo; la clipA ruota al di fuori dello schermo rivelando la clip B.

D14: Band Slide.

Barre della clip B scivolano sulla clip A da due direzioni opposte, celandola.

D15: Band Wipe

Barre di area visibile della clip B scivolano sulla clip A.

D16: Sliding Boards

Bande della clip B scivolano sulla clip A.

D17: Sliding Board Wipe

Bande di area visibile della clip B scivolano sulla clip A.

D18: Water Drop Transition (Goccia d'acqua)

Increspature di una goccia d'acqua si espandono da un punto per rivelare la clip B sulla clip A.

D19: Additive Dissolve

La clip A si dissolve nella clip B in maniera additiva.

D20: Non-Additive Dissolve

La Clip A si dissolve nell'immagine B in maniera non additiva. Questa rappresenta la transizione base di Video Action

## Effetti di Voltapagina (D1-D8)

I voltapagina sono costituiti da immagini video mappate su realistiche pagine tridimensionali che si piegano o si arrotolano. Quando selezionate una di queste transizioni (cliccando due volte sull'icona della transizione), si aprirà una finestra per la loro personalizzazione, chiamata *Page Based Effect*.

Utilizzata da tutte le transizioni D3 esclusa, per definire il colore o la clip da mostrare sulla parte posteriore del voltapagina.

Queste due opzioni addizionali sono disponibili per le transizioni D1 e D2 per definire la clip mostrata sul retro del voltapagina.

Utilizzate con D3,4,7 ed 8 per definire il colore o la clip mostrate come sfondo (background).

Utilizzate con D4 eD5 per definire l'angolo della pagina che si arrotola.

Le transizioni voltapagina sono otto. CI sono tre opzioni principali: il colore della parte posteriore della clip, l'immagine della parte posteriore, e l'angolo di arrotolamento. Solo alcune di queste opzioni sono disponibili per ogni transizione. Quando un'opzione non è disponibile appare in grigio.

Sia per la parte posteriore della pagina, sia per lo sfondo (background), potete selezionare un colore od una clip da utilizzare. In alcune transizioni potete avere sia gli effetti per la parte posteriore della pagina, sia per il background. Per le transizioni D1 e D2 l'immagine per la la parte posteriore può essere la anche la clip di partenza o la la clip di chiusura. Per cambiare il colore, cliccate due volte sul riquadro colorato. Per selezionare una clip od un'immagine cliccate sul pulsante *File* dell'opzione *Selected Clip*, e scegliete un file.

Per le transizioni D4 e D5 potete definire l'angolo della pagina che si arrotola, da - 60 a +60 gradi.

Una volta che avete portato a termine le vostre impostazioni, cliccatesu OK per aprire l'effetto nel Transition Viewer. La maggiorparte delle transizioni voltapagina sono dotate di bordo, di cui potete regolare lo spessore e il colore nel Transition Viewer. Quando siete soddisfatti dei risultati cliccate su *OK*.

# La Transizione Water Drop (Goccia d'Acqua)

Questo effetto è simile al lancio di un sasso in uno stagno; guardando le onde appare poi un'altr immagine. Le increspature d'acqua si espandono da un punto per far apparire la clip B sulla clip A. Quando selezionate la transizione Water Drop (cliccando due volte sulla sua icona) appare una finestra per le impostazioni.

Altezza delle onde.

Distanza tra le onde.

Numero di increspature che compone l'effetto

Quando siete soddisfatti delle vostre impostazioni cliccate su OK per aprire l'effetto nel Transition Viewer. Al suo interno potete cambiare il centro delle onde trascinando il bersaglio posto nello schermo centrale di preview.

Muovete il bersaglio bianco e rosso per cambiare il punto centrale della transizione

## Transizione Alpha Channel Mask Wipe

Potreste utilizzare i vostri file d'immagine personali per creare una vostra transizione alpha channel mask, selezionando la transizione sulla Timeline e **Transition> Alpha Channel Mask Wipe** dal menù principale.

Una maschera Alpha hannel utilizzaun file d'immagine per determinare le aree di trasparenza della prima clip, in modo da rendervi visibile attraverso la clip B. Utilizzando un file d'immagine come maschera, le aree scure dell'immagine diventano trasparenti per prime, seguite dalle arre progressivamente più luminose, fino a che la seconda clip non viene appare per intero.

Di solito le immagini utilizzate per definire l'alpha channel sono immagini con 8 bit di sfumatura del grigio, create da vari programmi o strumenti. Ad ogni modo, Video Action accetterà qualsiasi colore, scala di grigio o immagine video come Alpha Channel. Se utilizzate un'immagine a colori la luminosità dei colori sarà utilizzata per determinare la percentuale di trasparenza.

Selezionate il file che desiderate utilizzare come maschera alpha channel.

PICTURE n.1 PAG.133

Abilitate il preview per vedere un'animazione della transizione che utilizza il file selezionato come maschera.

Una volta che avete selezionato la transizione Alpha Channel Mask Wipe, l'icona mostrata sulla vostra Timeline diventerà una freccia.

## Transition Wizard (Mago della Transizione)

Il transition wizard vi permette di produrre le vostre transizioni e di personalizzare gli effetti. Questo strumento può essere utilizzato unicamente sulle trnasizioni che necessitano di rendering.

Per aprire il Transition Wizard, cliccate con il tasto destro su una transizione preesistente, e selezionate Transition Wizards, oppure utilizzate il menù principale per selezionare **Transition> Transition Wizard**. VI si aprirà un Transition Viewer speciale, con poche opzioni in più del normale Transition Viewer.

Visionate l'anteprima della transizione:

Show Effect mostra il fotogramma alla locazione del cursore

Quick play realizza un preview nel piccolo schermo che riproduce il numero di fotogrammi mostrato nel riquadro Play steps.

Apre la finestra che permette di applicare gli effetti alla clip A

Questa slider imposta il tempo in cui la Clip B appare al di sopra di quella A.

Seleziona la clip utilizzata come background.

Carica un esempio di una transizione realizzata con il Transition Wizard Apre la finestra che permette di applicare gli effetti a tutta la transizione

Apre la finestra che permette di applicare gli effetti alla clip B.

Salva la vostra transizione o carica una transizione salvata in precedenza.

Questo riquadro deve essere selezionato se volete utilizzare una clip di sfondo

Apre il catalogo delle 1000 Transizioni.

Apre il vostro catalogo Personale Aggiunge una transizione al vostro catalogo personale

## **Esempio del Transition Wizard**

Questo paragrafo descriverà i passaggi che sono stati utilizzati per la realizzazione della transizione che viene caricata quando premete il tasto *Example*.

- 1. Selezionate una transizione, cliccateci sopra con il tasto destro e scegliete dal menù Transition Wizard. Cliccate sul pulsante *Exemple* posto nella parte bassa della finestra per caricare l'esempio.
- 2. Cliccate sul pulsante FX on A Clip. Questo aprirà la finestra Apply effect. Effetti utilizzati comunemente oer le transitioni sono Transparency Assignment, Page Effect, il filtro Explosion, ed il Video Screen Animation (VSA). Per la realizzazione di questo effetto è stato utilizzato l'Advanced VSA. Per vedere l'effetto che è stato utilizzato, cliccate due volte sulla voce Advanced VSA posto nella lista degli effetti selezionati.

II doppio click sull'effetto appre la finestra AVSA

- Nella finestra Advanced VSA potete vedere che la clip A comincia a pieno schermo e si rimpicciolisce mentre vola nell'angolo in alto a sinistra. (Per maggiori nformazioni circa l'utilizzo del Video Screen Animation consultate il Capitolo 9.)
- 4. Chiudete la finestra dell'AVSA e la finestra Apply Effect senza apportare modifiche cliccando sul pulsante *Cancel*.

- 5. Cliccate sul pulsante *Fx* on *B* Clip. Questo aprirrà la finestra Apply Effects per la clip B. In questo esempio è stato utilizzato lo stesso tipo di effetto AVSA sulla clip B, con la differenza che la clip B comincia come un sottile rettangolo nell'angolo in alto a destra che cresce per riempire l'intero schermo mentre vola verso il centro. Potete visionare questo effetto nella finestra AVSA e cliccare sul pulcante *Cancel* per ritornare al Transition Wizard.
- 6. Cliccate sul pulsante FX on Transition. Ciò farà aprire la finestra Apply Effects per l'intera transizione. In questo esempio è stato utilizzato l'effetto twirl. Potete visionare questo effetto cliccando due volte sulla voce Twirl/Lens/Rotate nella lista degli effetti selezionati. Utilizzate il cursore dei keframes per visualizzare i vari stadi in cui si evolve l'effetto. Per rendervi conto del modo in cui è stato realizzato l'effetto, prestate particolare attenzione alle impostazioni nei keyframes. Cliccate su *Cancel* per tornate al Transition Wizard.
- 7. Questo esempio utilizza uno sfondo di nuvole. Per selezionare un background cliccate sul pulsante *Background Clip*.
- Prestate attenzione al cursore del Compositing. Normalmente una transizione comincia con la Cliop A in alto e termina con la clip B in alto. Come e quando accade questo scambio aiuta a definire la transizione. In questo caso lo scambio avviene al 50% della transizione.
- 9. Per visionare in anteprima la transizione, utilizzate il pulsante *Quick Play*, oppure utilizzate il cursore posto al di sotto della finestra centrale della transizione per visionare nel dettaglio la transizione.

Prima che proviate a realizzare le vostre transizioni personalizzate, può essere molto utilie analizzare le transizioni realizzate utilizzando differenti tipi di effetti. Per vedere più esempi di transizioni realizzate utilizzando il Transition Wizard, potete caricare una qualsiasi delle 1000 transizioni che sono fornite a corredo nel CD di Video Action. (Seguite la lista degli esempi nel prossimo paragrafo.) Quando caricate una transizione dal catalogo delle 1000 presenti nel CD, gli effetti che sono stati utilizzati per realizzare queste transizioni si trovano anchessi nel Transition Wizard. Potete utilizzate queste transizioni così come sono, oppure potete analiazare questi effetti e modificarli per soddisfare le esigenze di un vosto particolare progetto. Quando state utilizzando transizioni già pronte è spesso utile cambiare la clip di sfondo, i keyframes immagine o le intensità degli effetti.

Una volta che vi trovate a vostro agio col Transition Wizard potete anche realizzare da zero le vostre rtansizioni. Ricordatevi di salvare tutte le transizioni che avete creato che pensate di poter utilizzare nuovamente in futuro.

## **1000 Transitions**

Il CD di Video Action Contiene una directory che contiene più di 1000 transizioni già pronte per l'uso che possono essere aperte dall'interno del Transition Wizard, per accedere a queste transizioni, inserite il CD di Video Action nel lettore CD ROM. Cliccate con il tasto destro su una transizione posta sulla Timeline e selezionate Transition Wizard dal fondo del Menù. Cliccate sul pulsante *Catalog* posto in basso a sinistra della finestra per aprire il catalogo delle transizioni.

Il catalogo delle transizioni è diviso in 17 gruppi, ognuno contenente tra le 16 e le 124 transizioni:

- 3D Cones (Coni Tridimensionali), 20 Transizioni
- 3D Cubes (Cubi tridimensionali), 16 Transizioni
- 3D Cilinders (Cilindri tridimenzionali), Transizioni
- 3D Pyramdis, 21 transizioni
- 3D Sheres (Sfere Tridimensionali), 37 Transizioni
- Animals, 34 Transizioni
- Crazy Pages (Pagine Pazze), 42 Transizioni
- Dynamic Wipes (Tendine dinamiche), 124 Transizioni
- Flying Things (Oggetti volanti), 119 Transizioni
- Gradient Wipe Group (Gruppo delle tendine a gradienti), 98 Transizioni
- Miscellaneus Transitions (transizioni Varie), 98 Transizioni
- Occasion and Greetings (Ricorrenze e Stagioni), 107 Transizioni
- Shifty Shapes, 91 Transizioni
- Sports, 69 Transizioni
- Transportation, 56 Transizioni
- Animated Tiles (Caselle animate),55 Transizioni
- BONUS Transitions, 38 Transizioni

Utilizzate il Menù a scomparsa per selezionare un gruppo. Scorrete verticamente la lista delle transizioni per trovarne una che vogliate utilizzare. Cliccate due volte sulla sua icona per aprirla nel Transition Wizard. Selezionate la clip e premete il pulsante *Add to Favorites* per aggiungere la clip transizione alla lista delle vostre favorite. Potete accedere a queste transizioni tramite il pulsante *Favorites* posto nel Transition Wizard.

Esempi di transizioni realizzati utilizzando diversi tipi di effetti sono:

- Animali> Bird 01 utilizza l'effetto Transparency Assignment
- Crazy Pages> Pages 01 utilizza il Page Effect
- Dynamic Wipes> T1 basket utilizza l'effetto Texturize
- Flying Things> Explosion 1000 utilizza un effetto d'esplosione
- Gradient Wipe Group> Gradient 2 utilizza l'effetto Gradient Wizard

Miscellaneous Transitions> Dream 100 utilizza il Blur, 2 utilizza gli effetti Waves (onde) e Transparency (Trasparenza).

Suggerimento: Disabilitazione dell'Autorun del CD

Potreste aver voglia di disabilitare la caratteristica di Autorun del CD di Video Action in modo che possiate utilizzare il CD per il catalogo delle 1000 transizioni senza che l'installazione di Video Action si avvii ogni volta che viene inserito il CD nel lettore.

Per disabilitare l'AutoRun, editate il file WIN.INI in un editor di testo ed aggiungete:

[PerceptionRT] AutoRun=False

## **Custom Transition Groups**

Se create e salvate le vostre transizioni utilizzando il transition wizard, probabilmente vorrete organizzarele in modo da potervi accedere in modo rapido e semplice. Potete creare i vostri gruppi di transizioni che verranno aggiunti al menù delle transizioni. Selezionate

#### Secondo Passo:

 Selezionate fino a 20 Transizioni da includere nel nuovo gruppo e premete il tasto

#### Primo Passo:

- Premete il tasto Group Name e date un nome al file del .vostro gruppo.
- Digitate un Titolo
- Digitate una descrizione

#### Terzo Passo:

 premete il tasto Create/Play Icons per creare le icone animate per il vostro gruppo

I nomi dei gruppi da voi creati in questo modo recano un'estensione .FXC (questa estensione viene assegnata automaticamente da Video Action). E' necessario che introduciate un titolo per il nuovo gruppo. Questo sarà il nome mostrato nel menù delle transizioni delle "Custom Transitions".

Le transizioni che aggiungete nel vostro gruppo possono essere effetti Macro (file con suffisso .FLT) o Macro Transition Wizard (file con estensione .XWZ). Il numero massimo di filtri che possono essere posti in un gruppo di transizioni è 20. Il titolo e la descrizione assegnati durante il salvataggio saranno mostrati quando una

transizione viene selezionata. Per rimuovere un file dal vostro gruppo selezionatelo e premete il tasto *Canc*.

Una volta che avete aggiunto tutte le transizioni al vostro gruppo, cliccate sul tasto *Create/Play Icons* per generare le icone animate che rappresenteranno le vostre transizioni personalizzate. Cliccate su OK per creare il gruppo di transizioni personalizzate. Per editare un gruppo di transizioni preesistente selezionate **Transitions> Edit Custom Transition Group> Edit** dal menù principale.

Ciò farà apparire una finestra identica a quella utilizzata per creare un nuovo gruppo. Potete cancellare un gruppo personalizzato selezionando **Transitions> Edit Custom Transition Group> Delete** dal menù principale. Ciò farà apparire una finestra che vi permette di selezionare un gruppo di transizioni create in precedenza e di rimuoverlo premendo il pulsante *Delete*.

#### Custom Transition Groups

Video Action dispone di altre 114 transizioni predefinite divise in 6 gruppi di transizioni custom. Queste transizioni sono accessibili tramite la pressione del tasto destro su una transizione e selezionando Rendered Effects>Custom Transition Group dal menù a comparsa o scegliendo Transition>Custom Transition Group dal menù principale. I sei Gruppi sono:

- Flying Video Group 1
- Flying Video Group 2
- Flying Video Group 3
- Trasparency
- Brightness
- Miscellaneous

## Capitolo 7: Filtri

## Introduzione



Video Action fornisce una grande selezione di filtri video a risoluzioni indipendenti che permettono di aggiungere effetti spettacolari alle vostre immagini e filmati. Per esempio, possono essere simulate ed aggiunte ad un filmato la riflessione di una lente vista attraverso l'obbiettivo di una videocamera e contemporaneamente vedere delle intense sorgenti di luce. Oppure può essere aggiunta una goccia di acqua increspata con la sua rifrazione naturale. I filmati possono essere modificati: sfocando i colori su tutti i fotogrammi; convertendo ogni fotogramma in immagini simili a dipinti; distorcendo e simulando effetti visuali come lo zoom e la panoramica di una macchina fotografica; l'ingrandendo mediante una lente ottica; generando le onde in una piscina o effetti di ombreggiatura.

Ciascun filtro è personalizzabile usando fino a 100 keyframe per applicazione. Questi comandi forniscono un metodo per cambiare il modo in cui un filtro ha effetto sul filmato in un qualsiasi punto del video. I vostri cambiamenti personalizzati possono essere combinati e salvati usando le macro degli effetti per applicazioni ad altri filmati e futuri passaggi. Questo capitolo descrive come usare gli effetti video per cambiare aspetto e atmosfera dei vostri filmati. I 58 filtri descritti in questo capitolo sono effetti renderizzati. Essi devono essere elaborati prima che vengano inseriti in un filmato. La sezione finale di questo capitolo descrive gli effetti in tempo reale che sono disponibili quando la scheda opzionale R3DX è stata installata.

### Assegnare un filtro ad un filmato

- 1 Selezionate un filmato sulla timeline. I filtri possono essere aggiunti ad un filmato alla volta.
- 2 Sono disponibili tre possibilità: cliccando sul pulsante FX presente sulla barra degli strumenti; selezionando Tools > Video Effects & Titler dal menu principale; cliccando con il tasto destro del mouse sul filmato e selezionando "Video Effects". Successivamente si aprirà la finestra "Apply Effects". Il lato sinistro della finestra mostra un elenco dei filtri disponibili (Aivalable Filters) basato sulla categoria dei filtri selezionati (Filter Category). (Se state usando dei filtri aggiuntivi avrete degli elementi supplementari nell'elenco dei filtri disponibili.) Il lato destro della finestra mostra l'elenco dei filtri attualmente selezionati da aggiungere al filmato.

File Caleco es.	Ellecty Selected.
VA Libera 📃 💌	Options Star U ghight
Available Filters	Gradien: Wizard
Blar Field 🔺 🔺 Lian lighight Texturize	_ <u>⇒ ≱dd ⇒</u>
Three D Tin. Three Adjustment Thred Angel Strates	_lee.=
Welet Brop	Hep
to an and the second second	Load FX Maaro
	– Ellecto Description Distor, of put rough di colar vater i puk Adjustable i ocetim, intensity, wavelength, wave number, chase
Chrome/Jon a Seying	
Gracier (Wizard	
Page Elfect	
Joider/Gradow Lited	
l Val <u>bi</u> ensia.ci	
l Ve <u>bi</u> eneraler Viceo Socien Animatio	

3 Cliccate sul pulsante >>ADD>> per applicare il filtro "highlighted" (massima luce) al filmato selezionato (oppure cliccate due volte sul filtro highlighted). Quando aggiungete un filtro si aprirà la sua finestra di controllo. Ogni filtro ha una sola finestra di controllo che controlla quel particolare effetto video.

Bisogna fare attenzione quando si aggiunge più di un effetto al filmato poiché i filtri saranno elaborati in cascata dall'inizio alla fine dell'elenco. Perciò l'ordine dei filtri può cambiare l'aspetto finale. Se volete cambiare l'ordine dei filtri potete spostare gli elementi nell'elenco per riordinarli.

4 Dopo aver deciso le vostre impostazioni, cliccate sul pulsante OK ed il filtro sarà aggiunto alla fine dell'elenco degli effetti selezionati (Effects Selected).

Ci sono dei controlli aggiuntivi nella finestra "Apply Effects":

- Delete: Rimuove il filtro highlighted dall'elenco degli effetti selezionati.
- **Options**: Riapre la finestra di controllo del filtro highlighted nell'elenco degli effetti selezionati per cambiamenti. (Potete anche cliccare due volte sul filtro per riaprire la finestra di controllo.)
- Save FX Macro: Salva tutti i filtri nell'elenco dei filtri selezionati con tutte le loro impostazioni in un file di tipo .flt per usi futuri. Ciò vi permette di salvare effetti complessi da applicare ad altri filmati.
- Load FX Macro: Recupera gli effetti del video salvato in file macro di tipo .flt e li applica al filmato attuale. Si possono trovare alcuni esempi nella directory Video Action/Samples/Filters.
- Cancel: Lascia la finestra "Apply Effects" senza fare alcun cambiamento.
- OK: Lascia la finestra "Apply Effects" salvando le scelte effettuate.

Nota: i pulsanti degli effetti presenti nella finestra "Apply Effects" (Transparency Assignment, Chroma/Luma Keying, Gradient Wizard, Page Effect, Border/Shadow Effect, Title Generator, Video Screen Animation e Advanced VSA) sono spiegati nel prossimo capitolo.

#### SUGGERIMENTO VELOCE

Quando aggiungete un filtro ad un filmato potreste attendere qualche secondo per accedere alle informazioni video. Durante questo periodo di tempo potete sempre premere Enter o il tasto "o" per applicare il filtro con le impostazioni correnti o di default. Oppure potete premere ESC o il tasto "n" per uscire senza applicare il filtro.
# Filtri aggiuntivi (Plug-In)

I filtri aggiuntivi rappresentano il terzo tipo di effetti speciali che si possono utilizzare con i filtri esistenti. Video Action può ospitare la maggior parte dei plug-in standard. Utilizzate le istruzioni di installazione che sono descritte con i filtri. Aggiornate il file vapront.ini nella directory di Windows ed applicate le istruzioni seguenti:

[plugin]

plugindirectory=(percorso completo della vostra directory plug-in)

Per esempio, se avete istallato nuovi filtri in una directory chiamata c:\plugins dovreste scrivere:

[plugin]

plugindirectory=c:\plugins

Tutti i filtri aggiuntivi presenti nelle directory assegnate compariranno come un elemento separato nell'elenco "Filter Categories" che avete trovato nella finestra "Apply Effects".

# Preferenze di Visualizzazione degli Effetti



Le Preferenze di Visualizzazione degli Effetti (View Effect Preferences) si possono utilizzare con tutti i filtri. Per aprire la finestra, cliccate con il tasto destro all'interno di ogni finestra di controllo dei filtri. Le Preferenze di Visualizzazione degli Effetti hanno tre aree principali:

*Quick Play Steps* – Permette di impostare il numero di fotogrammi che volete utilizzare durante l'anteprima.

Alpha Channel View Options – Definisce come combinare il filmato in background e quello in primo piano durante il rendering dello stesso. Il filmato di background è rappresentato dal colore nero e quello in primo piano dal bianco. Il grado di oscurità (cioè il livello della scala dei grigi) nel canale alfa rappresenta la rilevanza che si vuole dare al filmato in background durante il rendering. Dare maggior risalto al filmato in background significa darne di meno a quello in primo piano.

- Show composite result Visualizza l'immagine di default che apparirà istantaneamente oppure quando cliccate sul pulsante "Show Effect". Esso mostrerà quale sarà l'aspetto del filmato con l'applicazione dell'effetto.
- Use color to show alpha channel Questa opzione colora temporaneamente il background di ogni fotogramma per mostare il canale alfa. Il processo di coloritura è solo di anteprima e non comparirà nel lavoro finito. Il cursore "Transparency" permette di applicare diversi livelli di tinte del colore da visionare con il canale alfa. Potete selezionare il colore da utilizzare sullo sfondo cliccando due volte nel riquadro dei colori.
- Show all levels Questa opzione suddivide lo schermo in quattro sezioni. Questa procedura è solo di anteprima e non comparirà nel lavoro finito. Le quattro sezioni corrispondono al riquadro che compare nella finestra di dialogo. La sezione in alto a sinistra rappresenta il filmato in primo piano. Quella in alto a destra rappresenta il filmato in background. La sezione in basso a sinistra mostra il canale alfa e quella in basso a destra l'immagine composita.

• *Esempio* - Utilizzate questa scelta per visionare un esempio di come l'opzione "Show all level" definisce ogni zona dello schermo.

Feedback – Permette di impostare come viene caricata la finestra centrale di anteprima.

- Instant La finestra "View Effects" viene aggiornata mentre state cambiando le impostazioni. (Default)
- None Dovete cliccare sul pulsante "Show Effect" per agiornare la finestra "View Effect".

*Ignore Alpha Channel* – Se usate un file a 32 bit con il canale alfa abilitando questo riquadro il canale alfa sarà ignorato. Qualsiasi effetto che applicherete riguarderà l'intero fotogramma mostrato e non solo l'area definita dal canale alfa.

## Usare i Keyframes con i Filtri

Tutti i filtri permettono di personalizzare l'effetto usando i keyframes. Alcuni filtri richiedono l'uso dei keyframes. Tutti i controlli dei keyframes in ogni finestra "Filter Setting" hanno caratteristiche simili a quelle mostrate in questa sezione. La finestra "Filter Setting" contiene anche una finestra d'anteprima per mostrare l'immagine corrente.

Per aprire la finestra "Keyframe Controls" cliccate sul pulsante **Keyframes>>** che trovate nella finestra "Filter Setting". Quando la finestra "Keyframe Controls" sarà aperta questo pulsante si trasformerà in **<<No Keyframes** per permettere di chiudere la finestra e rimuovere tutti i keyframe.





# Comandi dei Keyframe (Keyframe controls)

Add KF: Aggiunge un keyframe alla pozione attuale del cursore posto sulla riga percentuale. Il keyframe di inizio e quello di fine sono posizionati automaticamente sulla riga quando la finestra "Keyframe Controls" è stata aperta. Potete aggiungere un solo keyframe alla volta nella ubicazione attuale del cursore.

**Delete KF:** Elimina un keyframe posto sulla riga percentuale. Il keframe di inizio e quello di fine non saranno eliminati. Potete eliminare un keyframe solo quando il cursore della riga percentuale è posto sul keyframe.

**Copy Settings:** Copia le impostazioni del keyframe attuale. (Il keyframe attuale è marcato in blu sulla riga percentuale.)

**Paste Settings:** Applica le impostazioni salvate al keyframe attuale usando il pulsante "Copy Settings". Quando si utilizza la funzione "Paste Settings" su un keyframe le impostazioni saranno automaticamente salvate in quel keyframe. "Multiple Paste Settings" può essere eseguito da una copia.

**Enable/Disable:** Quando un keyframe viene disabilitato l'effetto non è più attivo tra questo ed il prossimo keyframe. Durante questo intervallo il filmato viene mostrato come era originariamente senza l'effetto. Questo intervallo viene evidenziato da una linea marrone sotto la riga percentuale. (Invece viene mostrata una linea rossa quando l'effetto è abilitato.) Questo comando è molto utile quando volete che una porzione del filmato sia mostrato come era in origine, mentre applicate il filtro ad altri segmenti di filmato.

**Option:** Apre la finestra delle Opzioni di Interpolazione (Interpolation Options) che permette di impostare il tipo di interpolazione da usare tra i keyframe.

- **Discontinuous**: Usa le stesse impostazioni del keyframe precedente fino al prossimo. C'è un improvviso cambio di stato ad ogni keyframe.
- Linear Interpolation: Applica una interpolazione lineare del keyframe precedente a quello successivo. Questa impostazione genera un improvviso cambio di parametri ad ogni keyframe.
- **Spline-Based Smoothing**: Applica una interpolazione basata su spline del keyframe precedente al successivo. Questa impostazione conferisce un passaggio morbido da un keyframe all'altro.

**Cancel:** Elimina tutti i cambiamenti fatti da quando avete aperto la finestra. Se era stato già applicato un filtro al filmato selezionato, sarà mantenuto lo stato precedente. Se il filtro non era stato ancora applicato al filmato selezionato, questo pulsante rimuoverà tutti gli effetti del filtro dal filmato.

**OK**: Applica il filtro e le impostazioni selezionate. Questo filtro comparirà nella lista "Effects Selected".

**Keyframe Mover Cursor**: Il cursore a doppia freccia vi permette di spostare un keyframe tra due keyframe adiacenti. Il keyframe di inizio e quello di fine non possono essere spostati. Posiziona il cursore sopra un keyframe per trasformarlo nel cursore visibile a destra.

**Red Keyframe Indicator**: Questa chiave viene mostrata per indicare che il cursore si trova su un keyframe. Questa indicazione risulta utile quando state cercando di aggiustare le impostazioni dei keyframe o quando volete spostare il cursore della riga percentuale fino al keyframe desiderato.

# Filtri

Le pagine successive descrivono ogni filtro di Video Action. I filtri sono elencati in ordine alfabetico.

SUGGERIMENTO SULLA REGOLAZIONE DEI FILTRI

I cursori del filtro possono essere aggiustati trascinandoli con il puntatore del mouse e dopo possono essere regolati meglio usando i tasti PAGE UP e PAGE DOWN. Potete anche cliccare sul cursore a barra su entrambi i lati per aumentare o diminuire il cursore a partire dal minimo valore. \*\*\*\*

# **Binary Color**



Il filtro "Binary Color" converte il colore di un filmato in 3 colori primari, 3 colori secondari, il bianco e nero confrontando ogni componente del colore ad una soglia definita dall'utente. Il valore di soglia corrisponde alla scala RGB compresa tra 0 e 255.

#### Comandi di Binary Color (i valori usati sono numeri relativi):

*Threshold* – Tutti i colori posti al di sopra della soglia (threshold) impostata sono modificabili fino al valore massimo di 255. Tutti i colori posti al di sotto della soglia sono modificabili fino al valore minimo di 0. L'effetto risultante è che i filmati saranno composti solo dai colori primari, secondari e dal bianco/nero senza alcuna sfumatura di colore intermedia. Con la soglia posta vicino allo 0, la maggior parte dei colori del filmato sono accresciuti fino ai loro valori massimi. Perciò l'immagine risulterà più bianca. Intorno al centro i colori sono divisi in due parti: alcuni aumenteranno fino al loro massimo, mentre altri diminuiranno fino a 0. Quando la soglia è vicina a 255, la maggior parte dei colori diminuirà fino al loro valore minimo di 0 e l'immagine risulterà più scura.

#### Seguite questi passi:

- 1 Impostate la soglia (threshold) al suo valore minimo di 0 ("tutto bianco"),
- 2 Cliccate sul pulsante **Keyframes>>**, i keyframe di inizio e di fine avranno le impostazioni correnti di soglia quando saranno abilitati,
- 3 Fate scivolare il cursore sulla riga percentuale dallo 0% (tempo di inizio) al 100% (tempo di fine), così che possano essere aggiustati i parametri alla fine del keyframe,

- 4 Portate il threshold al suo valore massimo di 255 (tutto nero) per il keyframe finale,
- 5 Selezionate Quick Play per un'anteprima rapida a 10 fotogrammi. Ciò mostrerà il filmato elaborato dal filtro "Binary Color" partendo dalla impostazione di threshold pari a 0 e finendo alla impostazione di threshold pari a 255.

# **Black/White Balance**

White Balance:	723633		
•	75 %		
Whiter	-		
Black Balance:	0E °∕		
Bla	scker		
Show Effect Quick	. Play	THE REAL PROPERTY OF	
Keyframes>> <u>H</u>	elp		

Lo scopo principale di questo filtro è di aggiustare i livelli di bianco e nero di un filmato. Comunque è possibile avere vari modi di inversione del colore cambiando creativamente i comandi.

#### Comandi di Black/White Balance:

Questi comandi forniscono capacità differenti dovute al modo in cui essi sono impostati l'uno rispetto all'altro. Si possono avere tre possibilità:

Se il livello del "White Balance" è più alto di quello del "Black Balance" (caso normale): facendo scivolare il cursore del "White Balance" a partire dal 100% i bianchi nel filmato diventano più luminosi. Mentre facendo scivolare il cursore del "Black Balance" a partire dallo 0% i neri risulteranno più scuri.

Se il livello del "White Balance" è uguale a quello del "Black Balance": i colori sono divisi tra i livelli di massimo e di minimo. L'immagine è composta solo dai colori primari.

Se il livello del "Black Balance" è più alto di quello del "White Balance": i colori sono invertiti nell'intervallo compreso tra i livelli del Bianco e Nero. Se la differenza viene aumentata, l'inversione dei colori del filmato subisce un ulteriore aumento.

### Seguite questi passi:

- 1 Impostate il "White Balance" al 100%,
- 2 Impostate il "Black Balance" al 100%,
- 3 Premete il pulsante Keyframes>>,
- 4. Spostate il cursore posto sulla riga percentuale dallo 0% al 100%
- 5. Impostate il "White Balance" allo 0%,
- 6. Impostate il "Black Balance" al 100%,
- 7. Premete il pulsante Quick Play per un'anteprima rapida a 10 fotogrammi.

# Blur



Questo filtro produce una leggera sfocatura con quattro tipi di simulazione: (1) rotazione radiale (2) zoom radiale (3) motion, e (4) sfocatura gaussiana. L'utente può controllare il punto centrale della sfocatura come pure il grado di sfocatura. Possono essere utilizzati dei keyframe per muoversi gradualmente verso l'obiettivo di sfocatura e possono essere interpolati tra diversi valori di sfocatura.

## Comandi di Blur:

- Radial Spin Sfoca un filmato simulando una rotazione oraria o antioraria. Il centro di rotazione è definito dall'obiettivo di sfocatura.
- Radial Zoom Crea una sfocatura simulando un moto veloce di zoom. Il centro dello zoom è definito dall'obiettivo di sfocatura.
- Motion Sfoca nella direzione di moto definita dall'utente. L'obiettivo di sfocatura non si applica nel moto di sfocatura poiché l'intera schermata si muove all'unisono.
- Gaussian Sfoca l'intera immagine/filmato uniformemente. L'obiettivo di sfocatura non viene applicato.
- Direction of Spin Controls Definisce la direzione di rotazione nella sfocatura "Radial Spin". Scegliete tra la direzione oraria e quella antioraria selezionando uno dei pulsanti radio.
- Direction of Motion Definisce la direzione del moto nella sfocatura "Motion". A 0° (0 deg.), la direzione del moto è diretta nel verso della mano destra. Come questo cursore viene spostato verso destra, l'angolo aumenta e la direzione del moto cambia nel senso antiorario. Per esempio, spostando il cursore fino a +90° (+ 90 deg.) si avrà una direzione di sfocatura lineare crescente. Invece, se il cursore viene spostato verso sinistra, l'angolo diminuisce e la direzione del moto cambia in senso orario. In questo caso, a – 90° (-90 deg.) la direzione di sfocatura risulterà lineare decrescente. Notate che l'intervallo di rotazione varia da -360 a +360° permettendo la piena rotazione in senso orario ed antiorario.
- Blur Effect Definisce l'intensità di applicazione dell'effetto di sfocatura. Al punto di minimo (min) non avviene niente. Non appena si aumenta questo valore e ci si avvicina al punto di massimo (max), si provoca un valore più grande di sfocatura. Il valore di sfocatura è un numero relativo.

- Outside Edge Options Viene utilizzato per definire l'informazione usata fuori dello schermo per il "Radial Spin" e il "Motion". In entrambi i casi, questo effetto richiede informazioni dell'immagine al di fuori dello schermo da utilizzare durante il processo di sfocatura. Usate "Transparent Background" per ampliare il bordo e il "Solid Color" per generare un bordo di un solo colore.
- Blur Target Comanda il punto centrale di sfocatura per le sfocature Radial Spin e Radial Zoom. Esso è rappresentato da un obiettivo rosso presente sullo schermo di anteprima. L'obiettivo può essere spostato cliccando e trascinandolo con il puntatore del mouse. Cliccando due volte in qualsiasi punto dello schermo si nasconderà l'obiettivo per permettere una visione sgombra del filmato. Cliccando di nuovo due volte permetterà di rivedere l'obiettivo.

### Seguite questi passi:

- 1 Selezionate come tipo di sfocatura (Blur Type) quella chiamata "Motion,"
- 2 Impostate la direzione del moto (Direction of Motion) a 0°(0 deg.),
- 3 Impostate l'effetto di sfocatura (Blur Effect) a 80%,
- 4 Selezionate nell'opzione "Outside Edge": "Transparent Background",
- 5 Selezionate Keyframes>>,
- 6 Spostate il cursore sulla riga percentuale dallo 0% al 100% così che le variabili di sfocatura possano essere applicate al keyframe finale (i keyframe di inizio e di fine sono definiti con le impostazioni della variabile attuale quando sono attivati i keyframe).
- 7 Impostate l'effetto di sfocatura (Blur Effect) allo 0%
- 8 Cambiate la direzione di moto a +360° (facendo scivolare il cursore di "Direction of Motion" verso destra). Poiché il keyframe di inizio rimane a 0°, la direzione del moto verrà interpolata dal punto in alto a destra al punto in basso a sinistra ed alla fine di nuovo a destra durante la durata del filmato.
- 9 Premete il pulsante Quick Play per un'anteprima rapida a 10 fotogrammi.

# **Brightness and Contrast**



Questo filtro permette di definire la luminosità ed il contrasto dell'immagine. La regolazione di luminosità (Brightness) cambia l'intensità dei colori; la regolazione del contrasto (Contrast) cambia la separazione relativa tra le aree più scure e quelle più chiare. Ogni colore può essere controllato separatamente. I valori utilizzati sono numeri relativi.

### Comandi di Brightness e Contrast:

- Color Definisce il canale del colore al quale devono essere applicati i comandi di Brightness e Contrast. Scegliete tra il rosso, il blu, il verde o tutti (all).
- Brightness Applica il livello di luminosità ai colori selezionati. Questo comando vi permette di scurire un filmato facendo scorrere il cursore verso il minimo (min) oppure permette di aumentare la luminosità facendo scorrere il cursore verso il massimo (max). Al minimo, non rimane nessun colore tra quelli selezionati del canale. Al massimo, il colore selezionato viene rappresentato al suo valore pieno. Questo comando può essere usato con i keyframe per creare una dissolvenza nera per una transizione.
- Contrast Definisce il livello del contrasto per il canale selezionato. Aumentare il contrasto significa differenziare gli oggetti con una luminosità più pronunciata. Invece diminuendo il contrasto si rende ogni elemento più simile, fino al punto che tutto lo schermo diventa grigio.

# **Channel Map**



Questo filtro assegna i canali del colore ai canali rosso, verde e blu di un video. Potete scegliere tra i canali rosso/verde/blu o grigio per correlarli ad ognuno dei tre canali di uscita.

### Comandi di Channel Map:

Color Input Selections – Seleziona un particolare canale che deve essere correlato ai canali rosso, verde e blu (per esempio "To Red Channel"). Correlando tutti e tre canali a se stessi il filmato risulterà come quello originale. Selezionando "none" in un particolare canale, quest'ultimo risulterà rimosso dal filmato.

## **Color Balance**



Le percentuali di rosso, blu e verde possono essere aumentate o diminuite per cambiare il loro ammontare di colore con questo filtro. Questo filtro può essere utilizzato in una varietà di modi per dare maggiore o minore risalto ai colori.

#### **Color Balance Controls:**

RGB Color Controls – Al 100% il colore rappresenta l'immagine o il video originario. Aumentando al di sopra del 100% si aggiunge più colore al filmato, mentre diminuendo al di sotto del 100% decresce il livello del colore. Alla impostazione più elevata, il colore selezionato si trova al suo valore massimo di 255. Alla impostazione più bassa, il colore selezionato viene rimosso per intero dal filmato.

## **Color Filter**



Questo filtro fornisce un modo veloce per far rimanere nel filmato soltanto il colore secondario o primario. Selezionate il colore che volete mantenere dalla finestra tra rosso, verde, blu, ciano, magenta e giallo (Red, Green, Blue, Cyan, Magenta e Yellow). Tutte le altre componenti di colore saranno eliminate.

#### Comandi di Color Filter:

Color Buttons – Seleziona quale colore lasciare nel filmato. Scegliendo uno di questi colori si deseleziona ogni precedente colore selezionato.

# **Color Frame**

Color Frame		×
Color	•	
Show Effect Keyframes>>	<u>Q</u> uick Play <u>H</u> elp	
Ca <u>n</u> cel		] ••••••••••••••••••••••••••••••••••••

Questo filtro fornisce un modo rapido per creare un filmato colorato uniformemente sulla timeline. Applicando questo filtro il filmato selezionato si riempirà del colore impostato nel riquadro presente nella finestra. Questo filtro è più utile con immagini fisse perché esse possono essere ampliate a lunghezze illimitate. Esso può essere ultilizzato anche come colore uniforme di background.

## Comandi di Color Frame:

Color Box – Seleziona quale colore deve essere applicato al filmato. Cliccando due volte nel riquadro del colore si aprirà una palette per selezionare un colore.

## **Color Offset**



Questo filtro sposterà le componenti del colore ad una distanza specificata. Ogni componente del colre Rossa/Verde/Blu (Red/Green/Blue) può essere riposizionata sia nella direzione orizzontale che verticale.

### Comandi di Color Offset:

RGB Sliders – I cursori scorrevoli orizzontali (Horizontal) spostano i colori nella direzione x e quelli verticali (Vertical) nella direzione y. Per esempio, se volete spostare la componente del rosso verso destra, dovete spostare il cursore orizzontale rosso (red) verso destra. Se volete spostare la componente del rosso verso il basso, dovete spostare il cursore verticale rosso verso il basso. Analogamente, le posizioni degli altri colori possono essere modificate sia in orizzontale che in verticale. I valori di spostamento sono numeri relativi. Queste modificazioni sono tutte interpolabili.

# **Color Pass**

olor Pass		×
Pick Color		
Color Tolerance: tight Saturation Tolerand tight Reverse	70 loose 13 loose	
<u>S</u> how Effect Keyframes>>	Quick Play Help	
Cancel	<u></u> K	

Questo filtro permetterà di visualizzare solamente il colore selezionato. Se scegliete un colore (Pick Color) e selezionate una tolleranza (Color Tolerance), tutti i pixel contenuti in quell'intervallo saranno lasciati immutati, mentre tutti quelli che si trovano al di fuori diventeranno neri. Per esempio, questo filtro può essere usato per separare un oggetto dal background quando questi sono di colori diversi. Il valore di tolleranza è un numero relativo.

### Comandi di Color Pass:

- Pick Color Seleziona il colore da utilizzare. Usate il pulsante Pick Color per attivare il selettore del colore a contagocce. Spostate il contagocce sul colore che volete utilizzare e cliccate con il pulsante sinistro del mouse. Oppure potete cliccare sul riquadro del colore che farà aprire una palette contente una selezione completa di colori per una scelta più precisa.
- Color Tolerance Una tolleranza più stretta permette di visualizzare meno colori (cioè solo quei colori che sono molto vicini al colore selezionato). Una tolleranza più ampia permette di visualizzare molti colori. Questo comando lavora in congiunzione con il comando "Saturation Tolerance" per definire una regione di colore da utilizzare. Il valore di tolleranza è un numero relativo.
- Saturation Tolerance Una tolleranza più stretta permette di far passare livelli di saturazione più bassi (cioè solo quei colori che hanno un livello di saturazione molto vicino al vecchio colore). Una tolleranza più ampia permette di visualizzare colori con livelli di saturazione più alti. Questo comando lavora in congiunzione con il comando "Tolerance Control" per definire una regione di colore da visualizzare.

 Reverse – Visualizza ogni cosa che non era stata selezionata con le impostazioni originali e nasconde ciò che originariamente era stato visualizzato.

#### Seguite questi passi:

Usate una immagine semplice con il primo piano ben contrastato e dei colori in background.

- 1 Premete il pulsante **Pick Color** ed usate il contagocce per selezionare il colore di primo piano,
- 2 Spostate il "Color Tolerance" verso un valore basso come 30,
- 3 Premete il pulsante **Show Effect**, per vedere se il background è stato rimosso ed è diventato nero,
- 4 Ripetete le modifiche con il "Color Tolerance" e "Saturation Tolerance" usando il pulsante "Show Effect" fino a quando non sarete in grado di separare il primo piano con il background. Notate che, poiché il filtro "Color Pass" rimuove selettivamente dei colori, alcune parti del background possono anche non essere rimosse se i valori dei colore non sono contenuti all'interno dei livelli di tolleranza impostati. Con la pratica dovreste essere in grado di stabilire quando applicare questo filtro per creare delle zone prive di colore.

## **Color Replacement**

Questo filtro permette di sostituire in un filmato un colore con un altro.

Color Replacement	t	X
Old Color New Color Color Tolerance: tight Saturation Toleranc tight Maintain Br	Loose 58	
Show Effect Keyframes>>	<u>Q</u> uick Play <u>H</u> elp	
Cancel	<u>0</u> K	

### Comandi di Color Replacement:

- Old Color Serve a scegliere il colore che deve essere sostituito. Premete il pulsante "Old Color" per attivare il selettore del colore a contagocce. Spostate il contagocce sul colore che volete cambiare e cliccate con il pulsante sinistro del mouse. Oppure potete cliccare sul riquadro del colore che farà aprire una palette contente una selezione completa di colori per una scelta più precisa.
- New Color Serve a scegliere il nuovo colore che deve sostituire quello vecchio. Applicate la stessa procedura descritta sopra per selezionare il colore.
- Color Tolerance Una tolleranza più stretta permette di sostituire meno colori (cioè solo quei colori che sono molto vicini al vecchio colore). Una tolleranza più ampia permette di sostituire molti colori. Questo comando lavora in congiunzione con il comando "Saturation Tolerance" per definire una regione di colore da sostituire. Il valore di tolleranza è un numero relativo.
- Saturation Tolerance Una tolleranza più stretta permette di sostituire colori con livelli di saturazione più bassi (cioè solo quei colori che hanno un livello di saturazione molto vicino al vecchio colore). Una tolleranza più ampia permette di sostituire colori con livelli di saturazione più alti. Questo comando lavora in congiunzione con il comando Tolerance Control per definire una regione di colore da sostituire.
- Maintain Relative Shade Sostituisce il colore impostato in modo che siano conservate le sfumature originali. Così che queste caratteristiche del filmato originali siano mantenute anche in quello modificato.

# **Color to Gray**



Converte il colore di un filmato in colori della scala dei grigi. Non c'è nessun comando specifico in questo filtro. Comunque si possono usare i keyframe per disattivare questo filtro in parte del filmato.

## Convolution



Questo filtro permette di creare un filtro personalizzato mediante dei calcoli matematici. Esso utilizza una matrice 5x5 per elaborare ogni pixel dell'immagine. Potete scrivere nella matrice valori sia negativi che positivi fino al valore massimo di 999. I valori dipendono dalle variazioni che desiderate fare e che possono essere usati per aumentare la nitidezza, la sfocatura, il rilievo e molti altri effetti. La formula

utilizzata è la moltiplicazione di ogni valore della matrice per il pixel corrispondente, la somma dei prodotti, la divisione della somma per il valore di scala, la somma del valore di scarto, ed infine l'applicazione del risultato ottenuto come valore del nuovo effetto al pixel che è stato calcolato.

#### Comandi di Convolution:

- Celle della matrice Ogni cella della matrice 5x5 deve essere riempita da un valore. I numeri che vi vengono inseriti servono a determinare il contributo di ogni pixel che circonda il pixel centrale.
- 2. Reset Riporta la matrice al suo stato iniziale "privo di effetti".
- Scale Si usa per normalizzare la matrice così che questo filtro non abbia effetto con la luminosità totale dell'immagine. Questo valore viene calcolato automaticamente, ma non può essere annullato dall'utente.
- 4. **Offset** Si usa una costante di compensazione aggiunta al valore calcolato. Questo valore può illuminare o oscurare con efficacia un'immagine.

#### Provate questo:

Usate un filmato ad alto contrasto.

Questi valori creeranno un filtro con sfocatura orizzontale

Questi valori creeranno un filtro con effetto di rilievo.





# Crystallize



Questo filtro viene usato per accentuare colori simili per creare un effetto simile al ghiaccio. Questo filtro organizza un'immagine in celle di forma irregolare. Si possono utilizzare i keyframe con celle di grandezza diversa per creare un effetto ghiacciato o cristallizzato.

## Comandi di Crystallize:

**Cell Size** – Modifica la misura dei cristalli usati per creare l'effetto. Vicino al valore minimo (min), i cristalli sono molto piccoli. Vicino al valore massimo (max) vengono formati blocchi di cristalli più grandi. Il valore che rappresenta la misura della cella è un numero relativo.

# Cut Out



Il filtro Cut Out definisce un metodo per applicare effetti ad aree selezionate di un filmato.

Usate questo filtro per aprire un file costituito dalla zona ritagliata. I filtri posizionati sulla lista "Effects Selected" prima del filtro "Cut Out" avranno effetto solamente sulle zone definite con le aree ritagliate segnate in bianco.

Prima di usare questo filtro avrete bisogno di creare una cut-out mask. Questa può essere un qualsiasi file bitmap bianco/nero. Potete creare le cut-out mask dai filmati che sono stati posti sulla timeline selezionando il filmato e selezionando **Tools > Make Cut-out Mask** dal menu principale. Per definire la zona da ritagliare cliccate sull'immagine, in questo modo si stabilisce il punto di partenza. Continuando a cliccare sull'imagine creerete dei punti che sono uniti da linee diritte. Per finire l'operazione cliccate due volte. L'ultimo punto verrà unito al primo e la zona da ritagliare verrà evidenziata da una linea rossa e bianca. Quando sarete soddisfatti della forma ritagliata potete cliccare sul bottone "Save".



#### Comandi di Cut Out:

Pick File: Seleziona un file da ritagliare. Potete usare questo pulsante anche per visionare il filmato attuale che si sta utilizzando. Viene generato per primo un ritaglio in bianco e nero con l'aiuto del comando cutout presente nel menu " Tools Menu ". Alle aree bianche vengono applicati altri filtri, mentre le aree nere vengono prese direttamente dal filmato originale. Per usare il comando cutout, impostatelo sotto il "Tools Menu" e disegnate l'area da ritagliare. Dopo averla salvata, usate questo filtro per portare nel file da selezionare l'area ritagliata. I filtri presenti nella lista "Effects Selected" prima del filtro "Cut Out" avranno effetto solo sulle zone definite dal ritaglio bianco.

# Displacement

Displacement		×
X Displacement		
<u></u> Eile		
File Selected:	a service of the service	
Mask1.tif	11	
min -	- max	
Y Displacement	Siletient	
File		
File Selected:		
Grad_3.tif	18	
min <u>o</u>	- max	
Show Effect Quick	Play	
Keyframes>> <u>H</u> e	ip	
Ca <u>n</u> cel 0	<b>K</b>	<b>&gt;</b>

Questo filtro riposiziona ogni pixel grazie ad un indice basato su una maschera di riposizionamento. Il risultato è un'immagine distorta basata su questa maschera.

### Comandi di Displacement:

- File Seleziona la maschera di riposizionamento desiderata. Può essere il file di una immagine, di una animazione o un filmato in formato AVI.
- X Displacement Definisce quanti pixel devono essere spostati nella direzione orizzontale. Il valore di "X displacement" è un numero relativo.
- Y Displacement Definisce quanti pixel devono essere spostati nella direzione verticale. Il valore di "Y displacement" è un numero relativo.

# **Edge Detection**



Evidenzia tutti i bordi secondo una direzione definita nel filmato. Potete scegliere una delle nove diverse direzioni possibili.

### Comandi di Edge Detection:

Pusanti di Direzione – Definiscono in quale direzione viene effettuato l'evidenziamento. Premendo un pulsante si deseleziona quello impostato precedentemente. Sperimentate su di un filmato diverse direzioni per ottenere il risultato migliore.

## **Emboss**



Crea un effetto in rilievo. Questo filtro normalmente opera meglio con valori bassi di spostamento (displacement) orizzontale e verticale.

#### Comandi di Emboss:

- Pick Base Color Attiva il contagocce per selezionare il colore. Spostate il contagocce sul colore che volete che sia di base per il rilievo e cliccate il pulsante sinistro del mouse. Oppure cliccate due volte sul riquadro dei colori, in questo modo si aprirà una finestra di dialogo dove è rappresentata tutta la gamma di colori per una scelta più precisa. Il colore di base può essere cambiato usando i keyframe.
- Offset (Horizontal e Vertical) Iniziate variando l'offset sia in orizzontale che in verticale di uno o due pixel fino a che è stato raggiunto il risultato desiderato. Cambiando l'offset orizzontale in valori positivi (partendo dal centro della barra) si crea un rilievo ed un effetto spostato verso destra. Questi valori rappresentano l'ammontare attuale dello spostamento dei pixel.

## **Explosion (Deluxe Filter Group)**

Explosion	X
Average Rotation: min max Speed 39 Variation: none max Phase: 15 start end Seed 3971 V Antialiasing	
Fragment Motion 2D Preset 3D Preset Rotation X Y Z Motion X Y Z	
Blast Z Direction Toward Scrn Away from Scrn Random File: Puzzle6 hmp	
Show Effect Quick Play	
Cancel <u>D</u> K	

Questo filtro suddivide il filmato in tanti pezzi e li sparpaglia in direzioni casuali. I pezzi sono stabiliti dall'utente sulla base di una mappa di frammentazione (Fragmentation Map). Il centro dell'esplosione è controllato dall'obiettivo rosso presente sullo schermo d'anteprima. Dovete usare i keyframe per cambiare il periodo (Phase) di visione dell'effetto di esplosione.

### Comandi di Explosion:

- Average Rotation Controlla la velocità di rotazione media dei frammenti esplosi. Al valore minimo (min) di 0, avviene una piccola rotazione. Al valore massimo (max) di 100, ogni frammento ruota fino all'ampiezza massima.
- Speed Variation Controlla la variazione di velocità dei frammenti esplosi. Tutti i pezzi volano via a partire dal centro dell'esplosione definito dall'obiettivo rosso. Ponendo una velocità di rotazione pari a 0 tutti i pezzi si allontaneranno dal centro alla stessa velocità. Ponendo il valore massimo pari a 100 i frammenti si allontaneranno dal centro in molte velocità differenti.
- Phase Determina la totalità dell'esplosione (cioè quanto sono lontani i pezzi gli uni agli altri). Potete variare questi valori usando i keyframe per produrre un effetto esplodente. Per esempio, partite da un valore pari a 0 per il primo fotogramma ed impostate il valore 100 per l'ultimo. Oppure per fare implodere i pezzi insieme, cominciate con un periodo più grande e finite con uno più basso.
- Seed Questo è un numero casuale, il filtro ne ha bisogno per i suoi calcoli. Cambiandolo si altereranno i percorsi dei pezzi che si spostano. Variate a piacimento questo numero per verificare come cambiano gli effetti fino a quanto non avrete trovato quello desiderato. Lo stesso numero fornirà sempre lo stesso risultato (lasciando immutati anche gli altri comandi).
- Blast Z Direction Questo riquadro serve a definire in quale direzione deve avvenire il movimento lungo l'asse Z (cioè se deve venire verso lo schermo o allontanarsi da esso). Scegliendo "Random" (casuale), alcuni pezzi saranno sparati verso le schermo ed altri se ne allontaneranno.
- Fragmentation Map File Questo è un file di immagine di un formato supportato da Video Action e che definisce come il filtro di esplosione suddivide lo schermo in pezzi. I valori del grigio nel "map file" sono utilizzati per definire quale zona del video suddividere. Per esempio: se l'immagine del "map file" è blu sul lato sinistro dello schermo e rossa sul lato destro, lo schermo sarà diviso in due parti durante la sequenza dell'esplosione. Più colori ha il "map file" in più parti sarà suddiviso lo schermo. Potete creare il "map file" usando il vostro programma di fotoritocco preferito. Sperimentate diverse situazioni quando create i "map file". I colori sono riconosciuti dal loro valore RGB.
- Antialiasing Durante l'effetto di esplosione, i lati dei pezzi possono apparire frastagliati o come erano originariamente. L'Antialiasing levigherà gli spigoli per fare apparire i tagli più netti. Comunque questa opzione aumenterà il tempo richiesto per elaborare l'effetto.

 Fragment Motion – Comanda le proprietà del moto e della rotazione del frammento. I pulsanti consentono la scelta abilitato/disabilitato. Un pulsante è abilitato se è premuto. Riguardo alla rotazione, con lo stato di abilitazione si intende che i pezzi ruoteranno intorno a quell'asse. Invece riguardo al moto, quando un pulsante è premuto si intende che i pezzi si sposteranno lungo quell'asse.

## Firework - Automatic (Deluxe Filter Group)

Firework-Autom	ated			×
Style of Firework	Random	•		
Explosion:			10	
Duration:	······		50	
Trail Length:			50	
Trail Quality:	min		50	
Simultaneous			26 %	
Fire at ⊲ Delay:	min r	max		
	Si I	eed  3971		
Show Eff	ect <u>Q</u>	uick Play	1	
Keyframe	s>>	Help	] _	
Cancel	<u>0</u>	< _		

Simula sullo schermo dei fuochi artificiali di vari colori. Si usa una zona rettangolare nella schermata di anteprima per definire dove devono apparire gli effetti.

### Comandi di Firework:

 Style of Firework – Seleziona il tipo di fuoco artificiale: "circolare" (ring), "sferico" (spherical), "casuale" (random). Il tipo "circolare" esplode da un origine circolare, mentre il tipo "sferico" esplode da un punto centrale e si diffonde in tutte le direzioni.

- Explosions Determina il numero di fuochi artificiali da far esplodere: Notate che il numero massimo di esplosioni dipende dal fatto che l'opzione "Simultaneous Fire" sia selezionata o meno.
- Duration Determina quanto deve durare l'effetto. Se il valore impostato è 100, l'effetto comprenderà l'intera durata del filmato per completare l'esplosione.
- Trail Length Determina la lunghezza delle scie dei fuochi artificiali. Impostando un valore pari a 0 le esplosioni sembreranno delle scintille. Impostazioni maggiori danno scie più lunghe.
- Trail Quality Al valore minimo pari a 0, la qualità della scia è scadente ed il numero risulta basso. Al valore massimo pari a 100, la qualità è alta con una densità elevata di scie.
- Simultaneous Fire at % Delay Fa avvenire tutte le esplosioni contemporaneamente. Dopo aver selezionato questa opzione, modificate la riga percentuale (%Delay) per stabilire quando deve avvenire l'esplosione. Per un valore pari a 0% tutte le esplosioni avvengono immediatamente, mentre per un valore pari al 50% tutte le esplosioni terminano a metà del filmato. Se l'opzione non è selezionata ogni fuoco artificiale dura un periodo casuale.
- Random Color Sceglie casualmente colori differenti per i fuochi d'artificio.
- Seed Fornisce un modo per cambiare l'effetto utilizzando un numero casuale. Usate diversi valori per cambiare l'effetto fino a quando non raggiungete il risultato desiderato.
- Color Variation Definisce quantitativamente la variazione di colore accettata durante l'effetto. Si può utilizzare quando l'opzione "Random Color" non è attivata.
- Starting Color Determina quale deve essere il colore di partenza. Impostate un valore per "Color Variation" pari a 0 se volete che tutti i fuochi artificiali siano di questo colore. Si può utilizzare quando l'opzione "Random Color" non è attivata.
- Explosion Region Definisce la zona dove far esplodere il primo fuoco artificiale. Spostate il rettangolo rosso (che serve ad indicare questa zona) fino alla posizione di partenza dell'esplosione trascinando il nodo. Con l'avanzamento dei fuochi d'artificio le scie dell'esplosione sono portate fuori della zona di partenza.

# Firework – Single



Simula un singolo fuoco d'artificio di tipo "circolare" o "sferico". Una regione circolare nella schermata d'anteprima definisce dove deve essere posizionata l'esplosione. La rotazione in 3D può essere utilizzata con il fuoco artificiale di tipo "circolare" per fornire un senso maggiore di profondità.

#### Comandi di Firework:

- Style of Firework Seleziona il tipo di fuoco artificiale: "circolare" (ring) o "sferico" (spherical). Il tipo "circolare" esplode da un origine circolare, mentre il tipo "sferico" esplode da un punto centrale e si diffonde in tutte le direzioni.
- Starting Time Definisce quando deve iniziare l'esplosione. Impostando un valore pari a 0%, l'esplosione avviene all'inizio del filmato. Con un valore pari al 50%, l'esplosione avviene a metà del filmato; ecc.
- Duration Determina quanto tempo deve durare l'effetto dopo l'esplosione.
- Length of Trail Determina la lunghezza delle scie dei fuochi artificiali. Impostando un valore pari a 0 le esplosioni sembreranno delle scintille. Impostazioni maggiori danno scie più lunghe. Con un valore pari a 100, le scie rimangono per l'intera lunghezza dal centro dell'esplosione fino al margine più esterno.

- Trail Quality Definisce come deve apparire la scia. Al valore minimo pari a 0, la qualità della scia è scadente ed il numero delle scie risulta basso. Al valore massimo pari a 100, la qualità è alta con una densità elevata di scie.
- Orientation (solo per fuochi artificiali di tipo "circolare") Comanda l'orientamento dei fuochi d'artificio di tipo "circolare". Con un valore di x pari a 0°, il fuoco artificiale è parallelo al piano del terreno. Per valori crescenti il cerchio ruota dalla sua posizione orizzontale piana verso una posizione verticale. I valori di y e z operano allo stesso modo lungo le rispettive direzioni.
- Seed Fornisce un modo per cambiare l'effetto utilizzando un numero casuale. Usate diversi valori per cambiare l'effetto fino a quando non raggiungete il risultato desiderato.
- Starting Color Definisce il colore del fuoco artificiale durante l'esplosione iniziale.
- Ending Color Definisce colore del fuoco artificiale alla fine dell'esplosione.

# **Flip filter**

Flip		×
Flip Orientation C Horizontal C Vertical G Horizontal a	nd Vertical	
<u>S</u> how Effect	<u>Q</u> uick Play	the fille
Keyframes>>	<u>H</u> elp	
Cancel	<u>0</u> K	

Ruota un filmato orizzontalmente, verticalmente, o in entrambe le direzioni.

# **Freeze Video Frame**



Questo filtro blocca ogni fotogramma dall'inizio alla fine del filmato. Usate il keyframe per selezionare il fotogramma da bloccare.

# Highlight



Questo effetto fornisce al filmato dei punti di massima luce. Ne esistono di due tipi (da selezionare tramite "Parameter Adjustment For"): luccichio (sparkle) e bagliore (flare). Lo "sparkle" dà un effetto simile ad una stella che brilla nel cielo, mentre il "flare" è un effetto circolare piano. Ogni effetto ha numerose regolazioni che possono essere utilizzate per ottenere il risultato desiderato. La rivelazione automatica del punto di massima luce fornisce un facile modo per trovare i punti luminosi di un filmato e per posizionare un punto di massima luce.

## Comandi di Highlight:

- Parameter Adjustments For Seleziona a quale tipo di effetto applicare i comandi successivi. Le due scelte avvengono tra: luccichio (sparkle) e lampo (flare).
- Enable Consente di utilizzare entrambi gli effetti. Notate che sia lo sparkle che il flare possono essere attivati e disattivati separatamente.
- Add Lower Intensity Arms (solo per lo sparkle) Crea nei luccichii dei raggi più piccoli e deboli da inserire tra quelli più grandi.
- No Decay (solo per il flare) Comanda se il lampo decade quando è distante dal centro.
- Outer Ring (solo per il flare) Abilita/disabilita (Enables/disables) la generazione di un anello esterno ai bagliori.
- Outer Color Comanda il colore esterno dei luccichii e dei bagliori. Cliccando sul pulsante comparirà un contagocce che può essere utilizzato per scegliere il colore desiderato. Cliccando due volte sul riquadro dei colori si aprirà una finestra di dialogo dove è rappresentata tutta la gamma di colori per una scelta più precisa.
- Inner Color Definisce il colore interno dei luccichii e dei bagliori. Cliccando sul pulsante comparirà un contagocce che può essere utilizzato per scegliere il colore desiderato. Cliccando due volte sul riquadro dei colori si aprirà una finestra di dialogo dove è rappresentata tutta la gamma di colori per una scelta più precisa.
- Intensity Definisce la brillantezza dei luccichii e dei lampi. Questo comando opera in un intervallo di numeri relativi compresi tra 0 e 100. Vicino al valore di 0, non c'è nessun effetto. Selezionando valori vicini a 100, vengono generati dei punti molto brillanti. Se impostate il valore massimo, l'intero schermo si potrà coprire di punti di luce brillanti.
- Number of Arms (solo per lo sparkle) Definisce il numero di raggi da generare nei luccichii.
- Angle of Rotation (solo per lo sparkle) Determina l'angolo di rotazione antiorario da applicare sui luccichii generati. L'angolo è espresso in gradi.
- Max Number Definisce il numero massimo di luccichii o lampi che si possono generare con il computer. Con il cursore tutto spostato a sinistra il numero massimo di punti luce generati corrisponde a 1. Quando il cursore viene spostato tutto a destra, è possibile generare un numero massimo di 20 punti luce.
- Threshold Definisce la sensibilità della rivelazione automatica del punto di massima luce. Quando il cursore è spostato tutto a sinistra, il suo valore è pari a 0 e la sensibilità è più grande. Potenzialmente viene generato un numero massimo di punti luce. Quando il cursore è vicino al valore massimo pari a 100 (cioè è tutto spostato a destra), la rivelazione automatica del punto di massima luce è meno sensibile creando dei punti luce solo nelle parti più chiare dell'immagine. Il valore numerico utilizzato da questo comando è un numero relativo.

- Min Distance Definisce la distanza minima tra due punti luce vicini. Quando il cursore è tutto spostato a sinistra al suo valore minimo di 0, i punti di massima luce generati sono molto vicini. Quando il cursore è tutto spostato a destra al suo valore massimo di 100, i punti di massima luce generati sono posti a grande distanza tra loro. Il valore numerico utilizzato da questo comando è un numero relativo.
- Enable Auto Highlight Detection Se si seleziona questo comando si aziona la rivelazione automatica del punto di massima luce.
- Manually Insert Highlight Se si seleziona questo comando l'utente può posizionare un singolo punto di massima luce sullo schermo. Quest'ultimo viene posizionato trascinando l'obiettivo del punto luce (il cerchietto rosso che compare sullo schermo) nella posizione desiderata. Il punto luce generato dipende da quale tipo è stato impostato (luccichio, lampo o entrambi).
- Highlight Target Appare solo quando si imposta "Manually Insert Highlight". Sullo schermo compare l'obiettivo rosso che può essere posizionato cliccando e trascinandolo con il mouse.

#### Seguite questi passi:

- 1. Selezionate da "Parameter Adjustment for": "Sparkle" (luccichio)
- 2. Selezionate "Enable" nella finestra di "Sparkle" (se non è stato già fatto)
- 3. Impostate "Intensity" al valore minimo di 0 spostando il cursore tutto a sinistra
- 4. Impostate il numero di raggi pari a 4 (number of arms)
- 5. Impostate l'angolo di rotazione pari a 0° (angle of rotation)
- 6. Impostate il numero massimo pari a 0 (max number)
- 7. Impostate "threshold" pari a 50
- 8. Assicuratevi che l'opzione "Enable auto highlight detection" sia selezionata
- 9. Premete il pulsante Keyframes>>
- 10. Spostate il cursore sulla riga percentuale dallo 0% al 100% dove c'è il keyframe finale,
- 11. Impostate l'intensità (intensity), la quale attualmente dovrebbe avere un valore pari a 0 per il passo 4, ad un valore pari a 45,
- 12. Cambiate l'angolo di rotazione (angle of rotation) con un valore pari a 20°,
- 13. Premete il pulsante Quick Play per visionare un'anteprima di dieci fotogrammi.

# **Hue and Saturation**



"Hue" indica il colore e "saturation" indica il livello di intensità. Quando applicate "Hue" tutti i colori cambieranno in maniera simile. Potete creare un'immagine sbiadita riducendone la saturazione (saturation), così che i colori siano a mala pena visibili, oppure potete aumentare la saturazione rendendo i colori molto intensi.

### Comandi di Hue and Saturation:

• Hue Rotation – Impostando un valore di 0° si conserveranno i colori originali.

Se lo spostamento del cursore è positivo (cioè spostandolo verso destra), i colori saranno modificati in questo modo: ... rosso  $\rightarrow$  verde  $\rightarrow$  blu  $\rightarrow$  rosso... Quindi il rosso diventa verde, il verde diventa blu ed il blu diventa rosso.

Se la rotazione è negativa (cioè spostando il cursore verso sinistra), i colori saranno modificati nella direzione opposta: ... rosso  $\rightarrow$  blu  $\rightarrow$  verde  $\rightarrow$  rosso ...

 Saturation – Spostando il cursore verso il valore minimo (min) si fornisce all'immagine meno colore. Spostando il cursore verso il valore massimo (max) l'intensità del colore aumenta.

## Invert



Questo filtro inverte la luminosità ed il colore in un filmato. Non esistono specifiche impostazioni da applicare, comunque si possono utilizzare i keyframe per rendere operativo l'effetto.

## Kaleidoscope



Questo effetto prende un settore dello schermo di forma indefinita di 45° e lo riproduce sull'intera immagine per realizzare un effetto caleidoscopio. Si possono realizzare interessanti disegni in movimento quando lo applicate ad un video.

### Comandi di Kaleidoscope:

Select Reflected Region – Seleziona una degli otto settori da riflettere/riprodurre attivando i corrispondenti radio-pulsanti.

## Kaleidoscope - New (Deluxe Filter Group)



Genera altri effetti di caleidoscopio. La flessibilità a disposizione dell'utente è enfatizzata in questa nuova versione del filtro. Questo effetto simula un reale caleidoscopio creando due bordi riflettenti e riproducendo l'immagine tra essi in modo simmetrico. L'ubicazione del punto centrale e dei bordi riflettenti sono entrambi definiti dall'utente. Sia la regione d'origine che quella di destinazione possono essere impostate e cambiate in seguito usando i keyframe.

#### Comandi di Kaleidoscope:

- Number of Sectors Definisce il numero di regioni d'origine e destinazione.
  Più settori avete, più piccole saranno le regioni d'origine e destinazione.
- Source Angle Determina l'angolo del settore d'origine. Esso può essere modificato anche direttamente dall'immagine ruotando la linea rossa sullo schermo, che rappresenta il confine del settore.
- Destination Angle Determina l'angolo del settore di destinazione. Esso può essere modificato anche direttamente dall'immagine ruotando la linea rossa sullo schermo, che rappresenta il confine del settore.
- Display Source/Dest Angle Permette di scegliere tra l'angolo di origine e quello di destinazione.
- Source/Destination Region Controls Seleziona l'ubicazione del settore e la misura per le regioni d'origine e destinazione. Spostate il punto centrale nella
posizione desiderata trascinandolo con il mouse. Anche l'angolo del settore può essere aggiustato con il mouse.

### Lens reflection



Simula riflessioni multiple di luce generate da un sistema di lenti di una telecamera quando incontrano fonti di luce. L'obiettivo rosso insieme ai keyframe fornisce un metodo per spostare la riflessione delle lenti durante il filmato.

Comandi di Lens Reflection (tutti i valori sono numeri relativi):

- Intensity Definisce la luminosità della riflessione delle lenti. In prossimità del valore minimo (min) risulterà una debole riflessione. In prossimità del valore massimo (max) si creerà un punto di riflessione molto brillante.
- Size Definisce il diametro degli anelli di riflessione creati. In prossimità del valore minimo (min) non apparirà nessun riverbero. Vicino al valore massimo (max) si creerà un riverbero molto ampio.
- View Lens Reflection Only Permette di vedere solo la riflessione delle lenti senza il filmato in background. Questo aiuta nel fare piccoli aggiustamenti prima di aggiungere l'effetto al filmato.

#### Seguite questi passi:

- 1. Impostate l'intensità (intensity) a 50,
- 2. Impostate la misura (size) a 50,
- Sposate il puntatore del cursore nel mezzo dello schermo dove si trova l'obiettivo e trascinatelo (l'obiettivo diventa una mano) nel punto più in basso a destra dello schermo,

- 4. Premete il pulsante Keyframes>> per attivare i keyframes,
- 5. Spostate il cursore posto sulla riga percentuale dalla posizione iniziale pari a 0% fino al valore di 50%,
- 6. Premete il pulsante **Add KF** per aggiungere un keyframe nella posizione pari al 50% del tempo totale,
- 7. Usando il mouse, spostate l'obiettivo nell'angolo in basso a sinistra per salvare la posizione al nuovo keyframe,
- 8. Spostate il cursore posto sulla riga percentuale dalla posizione iniziale pari a 50% fino al valore di 100%, punto dove si trova l'ultimo keyframe
- Usando il mouse, spostate l'obiettivo dall'angolo in basso a destra (questa posizione era già preimpostata nel passo 4 quando i keyframe erano stati attivati), fino all'angolo in alto a sinistra
- 10. Impostate l'intensità (intensity) al 75%,
- 11. Impostate la misura (size) al 100%
- Selezionate Quick Play (riproduzione Rapida) per visionare un'anteprima di dieci fotogrammi. La riflessione delle lenti è sovrapposta e spostata all'inizio del filmato.

### Lightning (Deluxe Filter Group filter)



Questo filtro realizza un fulmine tra due punti definiti dall'utente. Il fulmine si può diramare e variare in intensità e durata.

### Comandi di Lightning:

- Branch Definisce in quanti rami si deve dividere il fulmine. Con un valore pari a 0 si intende che verrà creato solo il fascio di luce principale. Potete aggiungere fino a 10 rami che si diramano dal fascio di luce principale.
- Primary Intensity Cambia l'intensità del colore primario.
- Secondary Intensity Cambia l'intensità del colore secondario.
- Primary Color Definisce il colore primario (il più interno) del fulmine. Questo sarà il colore dominante.
- Secondary Color Definisce il colore secondario (il più esterno) del fulmine. Questo sarà mostrato come contorno di quello primario.
- Seed Questo è un numero casuale, il filtro ne ha bisogno per i suoi calcoli. Cambiandolo il fulmine assume forme differenti.

### Mirror



Divide lo schermo a metà e riflette l'immagine nell'altra metà. Applicando questo filtro al filmato se ne creerà uno simmetrico nell'altra metà dello schermo.

### Comandi di Mirror:

- Ogni pulsante radio rappresenta metà dello schermo. Il pulsante posto in alto seleziona la metà in alto dello schermo, il pulsante a destra seleziona la metà destra, ecc...
- Scegliete una delle quattro metà utilizzabili per applicare l'effetto all'altra metà. Per esempio, se si seleziona il pulsante a sinistra (cioè L→R), la metà sinistra dell'immagine viene copiata nel lato destro.

### Mosaic



Ricostruisce l'immagine mediante dei quadratini che danno un effetto simile alle piastrelle di un mosaico.

### Comandi di Mosaic:

- Normal Utilizza un quadratino standard per ricostruire l'immagine.
- Mosaic Special Utilizza un quadratino con margini accentuati per ricostruire l'immagine.
- Block Size Definisce la misura dei quadratini nella realizzazione del mosaico. In prossimità del valore minimo (min), i quadratini sono molto piccoli e l'immagine apparirà molto simile a quella originale. In prossimità del valore massimo (max) i quadratini prenderanno una larga parte dello schermo e l'immagine risulterà irriconoscibile.

### Seguite questi passi:

- 1. Impostate la misura del quadratino al valore massimo (max),
- 2. Premete il pulsante Keyframes>> per attivare i keyframe,
- Sposate il cursore posto sulla riga percentuale dalla sua posizione iniziale allo 0% fino al keyframe finale al 100%,
- 4. Impostate la misura del quadratino al valore minimo (min),
- 5. Selezionate **Quick Play** (riproduzione Rapida) per visionare un'anteprima di dieci fotogrammi.



## Multiple Prism (Deluxe Filter Group)

Crea delle immagini multiple ripetute che circondano la zona centrale. L'effetto è simile a ciò che si vede attraverso lenti multiple prismatiche. I comandi di rotazione servono a ruotare le immagini posizionate intorno al centro selezionato.

#### Comandi di Multiple Prism:

- Surrounding Images Determina il numero di immagini ripetute che circondano l'immagine centrale.
- Rotation Turn Impostando con il cursore un valore pari ad 1 le immagini multiple ruoteranno di 360°. Cambiando questo valore successivamente con i keyframe le immagini multiple ruoteranno intorno all'immagine originale. Ruotate le linee nello schermo d'anteprima trascinandole e cliccando per cambiare l'angolo. \*\*\*\*
- Image Displacement Definisce la distanza dal punto centrale delle immagini che lo circondano. Aumentando il valore dal minimo (min) al massimo (max), le immagini che circondano il centro vengono posizionate più lontane da esso.
- Center Un modo veloce per centrare l'effetto del prisma multiplo.
- No Center Image Rimuove l'immagine centrale lasciando solo quelle che la circondano.
- Angle Mostra l'angolo di rotazione.

## **Noise Color**



Aggiunge un disturbo all'immagine variando casualmente il colore selezionato.

Comandi di Noise Color (tutti i valori sono numeri relativi):

- Color Permette la scelta tra rosso/verde/blu/giallo/magenta/ciano (red/green/blue/yellow/magenta/cyan) o tutti i colori per realizzare l'effetto. Per esempio, scegliendo il rosso risulterà disturbato il canale rosso. Cioè il valore della componente rossa sarà sia aumentata che diminuita casualmente. E' importante notare che quando un colore viene diminuito, la sua componente complementare diventerà più distinta. Il disturbo sul canale rosso determinerà un aumento di verde-blu (ciano).
- Color Variation Determina il valore del disturbo generato per il colore selezionato. In prossimità del valore minimo (min) accadono pochi cambiamenti. In prossimità del valore massimo (max) il colore viene variato di un intervallo più ampio.

### **Noise Diffusion**

Noise Diffusion		×
Noise Density: min Diffusion Distance min Shift Color Co	26 % max 26 % max max	
Show Effect	Quick Play Help	
Cancel	<u>K</u>	

Sposta i pixel di un'immagine diffondendoli come una esplosione. Utilizzate i keyframe congiuntamente ai vari comandi per creare interessanti effetti di disturbo.

Comandi di Noise Diffusion (tutti i valori sono numeri relativi):

- Noise Density Determina la densità della nube di disturbo risultante. In prossimità del valore minimo (min), appare una nube poco fitta vicino agli oggetti. Non appena si aumenta il valore la nube diviene molto densa.
- Diffusion Distance Determina quanto deve essere vicino il disturbo all'oggetto nel filmato. In prossimità del valore minimo (min), il disturbo si trova vicino all'oggetto. Non appena si aumenta il valore il disturbo si allontana dall'oggetto originale.
- Shift Color Components Quando è selezionato i singoli colori varieranno per il disturbo che viene generato.

## **Old Movie**



Questo effetto dà l'aspetto al filmato di un vecchio film aggiungendo graffi, pulviscolo e sfarfallio. Utilizzate con il filtro Color la scala dei grigi (Grayscale) per creare un vecchio film in bianco e nero.

## Pan-Zoom



Fornisce la possibilità di effettuare zoom. Combinando questo filtro con i keyframe, la finestra dello zoom può essere spostata per creare effetti di panoramica e zoom.

#### Comandi di Pan-Zoom:

- Pan-Zoom Window Definisce l'area cui applicare l'effetto. Essa può essere definita cliccando e trascinando un angolo qualsiasi del riquadro. Se non si mantengono i rapporti tra le distanze dell'immagine originale (original aspect ratio), il filmato può essere deformato sia in orizzontale che in verticale, oppure può essere schiacciato o stirato. Spostate il riquadro per definire l'area della panoramica/zoom trascinando l'obiettivo centrale. Questo riquadro e l'obiettivo possono essere rimossi (e ripristinati), allo scopo di vedere l'effetto, cliccando due volte con il mouse in una zona qualsiasi dello schermo di anteprima.
- Full Image Definisce il riquadro per la panoramica/zoom a schermo intero. Questo pulsante fornisce un modo conveniente per selezionare l'intera schermata di input per utilizzarla come output.
- Quarter Image Definisce il riquadro per la panoramica/zoom con una misura pari ad un quarto dello schermo. Questo pulsante fornisce un modo conveniente per ingrandire un'area pari ad un quarto della schermata di input.
- Keep Aspect Ratio Blocca il rapporto tra l'ampiezza e l'altezza del riquadro della panoramica/zoom. Disabilitate questa opzione per schiacciare o stirare il vostro filmato modificando la forma e la misura del riquadro.
- Movie Quality Selezionate questa opzione per dare all'immagine di anteprima una qualità molto elevata. Il tempo di elaborazione aumenta quando viene attivata questa opzione.

### **Parallel Images**



Dopo aver definito un'area compresa tra due linee parallele, questo filtro replicherà l'immagine verso un margine del filmato. L'immagine comincerà grande e poi diverrà via via più piccola ad ogni ripetizione. Questo filtro dà un effetto simile a quello dato quando si pone un immagine tra due specchi, con la differenza che il numero di ripetizioni è finito.

#### Comandi di Parallel Images:

- Rotation Turn Portando il cursore al valore di 1 le linee parallele ruoteranno di 360°. Ruotate le linee nella schermata d'anteprima cliccandole e trascinandole.
- Facet Width Modifica la distanza tra le due linee parallele, definendo una immagine sorgente più grande o più piccola.
- Image Displacement Determina quanto devono essere spostate le immagini parallele da quella originale. Se il valore impostato è pari a 0 non ci sarà nessun effetto apparente, valori più alti aumenteranno la distanza tra le immagini parallele.
- Angle Definisce l'angolo di rotazione.
- Line Center Target Definisce la posizione del centro delle linee parallele.
- Align Horizontal Allinea le linee parallele orizzontalmente.
- Align Vertical Allinea le linee parallele verticalmente.
- Flip Ruota le linee parallele di 180°.

## **Picture in Picture**



Il "Picture in Picture" vi permette di porre un filmato in primo piano su uno in secondo piano per creare un effetto immagine nell'immagine. La finestra vi permette di decidere a piacimento la misura del filmato in primo piano.

### Comandi di Picture in Picture:

- Full Image Imposta a pieno schermo la finestra del "Picture in Picture". Questo pulsante fornisce un modo conveniente per selezionare l'intera schermata di input per utilizzarla come output.
- Half Image Imposta rapidamente a metà schermo (orizzontale) le dimensioni della finestra del "Picture in Picture".
- Quarter Image Imposta rapidamente ad un quarto di schermo (orizzontale) le dimensioni della finestra del "Picture in Picture".
- Keep Aspect Ratio Blocca il rapporto tra l'ampiezza e l'altezza della finestra del "Picture in Picture". Disabilitate questa opzione per schiacciare o stirare il vostro filmato modificando la forma e la misura della finestra.
- Movie Quality Selezionate questa opzione per dare all'immagine di anteprima una qualità molto elevata. Il tempo di elaborazione aumenta quando viene attivata questa opzione.
- Picture in Picture Window Questo riquadro definisce l'area che deve contenere l'immagine in primo piano. Essa può essere modificata portando il cursore su un angolo del riquadro e trascinandolo per dargli una nuova forma.

Se non si mantengono i rapporti tra le distanze dell'immagine originale (original aspect ratio), il filmato può essere deformato sia in orizzontale che in verticale, oppure può essere schiacciato o stirato. Potete spostare il riquadro trascinando l'obiettivo centrale. Questo riquadro e l'obiettivo possono essere rimossi (e ripristinati), allo scopo di vedere l'effetto, cliccando due volte con il mouse in una zona qualsiasi della finestra.

- Border Spostando il cursore si determina lo spessore del bordo. Cliccando sul riquadro dei colori si può utilizzare un colore definito dall'utente.
- Shadow Definisce l'offset lungo l'asse X ed Y, per creare un'ombra, e la sua profondità.

## Pointillist



Questo filtro crea un effetto simile ai dipinti divisionisti (cioè crea dei puntini di colore su uno sfondo bianco).

Comandi di Pointillist (i valori numerici sono espressi in numeri relativi):

- Dot Spacing Definisce la distanza tra due puntini presenti nell'effetto. In prossimità del valore minimo (min) i puntini creati sono molto vicini tra loro. Se ci si avvicina la valore massimo (max), i puntini incominciano a divenire sempre più lontani.
- Dot Size Definisce il diametro dei puntini. In prossimità del valore minimo (min) i puntini creati sono molto piccoli. Se ci si avvicina la valore massimo (max), i puntini incominciano a divenire sempre più grandi. Se il valore del " Dot Spacing" è vicino a quello del " Dot Size", le celle entreranno in collisione e risulteranno di forma irregolare.

## Posterize



Riduce le sfumature di un singolo colore presente nel filmato. Il risultato è che i singoli colori sono trasformati in aree di colori.

### Comandi di Posterize:

- Level Diminuendo il valore si riduce il numero di colori e si crea un effetto più pronunciato. In prossimità del valore minimo (min), rimangono poche sfumature di colore. Invece in prossimità del valore massimo (max), rimangono quasi tutte le sfumature.
- Color Questo comando vi permette di applicare l'effetto ad uno specifico colore o a tutti i colori insieme.

## **Rectangular-Polar**

Rectangular-Polar	i.		×
Rectangu     Polar To F     Angle Offset     Angle:     Turns:	lar To Polar Rectangular 0.78 turns 		
Show Effect	<u>Q</u> uick Play		
Keyframes>>	<u>H</u> elp	The second s	
Ca <u>n</u> cel	<u>D</u> K	<b>▶</b>	]

Converte le coordinate da cartesiane a polari e viceversa. Nel caso di conversione da coordinate cartesiane a polari, il testo può essere avvolto intorno ad una forma circolare. La conversione opposta prende una regione circolare e la svolge in una forma lineare. Questo effetto può essere utilizzato per creare forme simmetriche da oggetti radiali oppure può essere utilizzato per combinare insieme vari filmati per creare interessanti effetti di distorsione.

#### Comandi di Rectangular-Polar:

E' presente un obiettivo rosso di tipo circolare per definire i vari stili della conversione. Questo obiettivo può essere posizionato trascinando il suo centro e può essere dimensionato trascinando il cerchio esterno.

- Rectangular to Polar Attivando questa opzione gli oggetti saranno convertiti dalle coordinate cartesiane a quelle polari. Questo effetto modifica la schermata tirando il margine superiore fino a quando non diventa un puntino e stirando il margine inferiore fino a quando non diviene un cerchio. L'obiettivo circolare viene utilizzato per definire la misura dell'effetto finale e dove deve essere effettuato.
- Polar to Rectangular Attivando questa opzione gli oggetti saranno convertiti dalle coordinate polari a quelle cartesiane. La regione da convertire viene definita dall'obiettivo circolare. L'area coperta da questo cerchio viene "svolta" e diffusa lungo tutto lo schermo. Notate che se l'obiettivo circolare viene posizionato o dimensionato in modo che si trovi parzialmente fuori dello schermo, compariranno delle zone nere per compensare quelle perse.
- Angle Offset Quando si attiva la conversione da coordinate cartesiane a polari (Rectangular to Polar), questo comando si usa per definire come ruotare la schermata risultante. Un valore positivo determina una rotazione

oraria. Quando si attiva la conversione da coordinate polari a cartesiane (**Polar to Rectangular**), questo comando si usa per spostare la schermata risultante verso sinistra o destra. In questo caso aumentando il valore si sposta la schermata verso sinistra.

### Repetition

epetition		X
Columns: Rows: II Movie C	4 V	
Show Effect	Quick Play	
— Keyframes>>	<u>H</u> elp	14- 14- 14- 14-
Cancel	<u>0</u> K	

Riproduce la stessa immagine più volte lungo l'intero schermo.

### Comandi di Repetition:

- Columns Definisce il numero di colonne.
- Rows Definisce il numero di righe.
- Movie Quality Selezionate questa opzione per dare all'anteprima una qualità molto elevata. Il tempo di elaborazione aumenta quando viene attivata questa opzione.

### Seguite questi passi:

- 1. Impostate sia le righe che le colonne al valore di 1,
- 2. Premete il pulsante Keyframes>>,
- 3. Spostate il cursore sulla riga percentuale fino al keyframe finale,
- 4. Portate il valore delle righe e delle colonne a 5,
- 5. Selezionate **Quick Play** (riproduzione Rapida) per visionare un'anteprima di dieci fotogrammi.

Repetition 3D		×
Angle of Plane:	<u> </u>	
min	max	
Velocity:	65	and a set of the set o
min	max 00	Att and All for All and
Elevation:	20	
min Mantialiasing	—— 29 max	
Show Effect	Quick Play	
Keyframes>>	Help	Le martin and the second
Cancel	<u>0</u> K	

## **Repetition- 3D (Deluxe Filter Group)**

Riproduce più volte la stessa immagine con un effetto 3D lungo l'intero schermo. L'effetto è costituito da un piano infinito che può essere modificato usando i comandi appositi. Sono forniti anche dei comandi per effettuare un volo simulato lungo questo piano.

#### Comandi di Repetition:

- Angle of Plane Ruota il piano ricoperto dalle immagini rispetto al punto di vista. Quando il valore impostato è il minimo (min), il piano è verticale e sta esattamente di fronte al punto di vista. Quando il valore impostato è il massimo (max), il piano corrisponde esattamente a quello del terreno (cioè è orizzontale).
- Velocity Definisce la velocità di spostamento del punto di vista rispetto al piano del terreno. Usate questo comando insieme a quello per controllare la direzione (cioè la linea rossa)
- Elevation Definisce l'altezza del punto di vista rispetto al terreno. Aumentando questo valore il punto di vista si allontana dal piano del terreno.
- Antialiasing Aggiunge un effetto di smussamento. Usatelo quando avete necessità di bordi più morbidi. L'utilizzo di questa opzione richiede tempi di elaborazione più lunghi.

## Shading



Converte i colori di un filmato per dargli una diversa altezza superficiale (cioè dà profondità all'immagine) ed applica una fonte di luce da mostrare sfumata. Con questo filtro si possono creare belli effetti come oggetti 3D e cromature. Per esempio, si possono generare delle scritte piane che sporgono con un effetto 3D.

### Comandi di Shading:

- Surface Shape Definisce come deve essere creata la forma della superficie. L'opzione "Use Original Clip" utilizza il colore del filmato annesso per determinare l'altezza della superficie (cioè la forma). Altrimenti usate il pulsante "File Selected:" per selezionare un altro filmato cui applicare questo comando.
- Surface Color Definisce come applicare il colore alla nuova superficie. L'opzione "Use Original Clip" utilizza il colore del filmato annesso sulla superficie. L'opzione "Use Original Clip" conferisce alla superficie un colore uniforme cosicché le differenti sfumature sono create solo mediante la fonte di luce.
- Lighting Determina il tipo di luce e la distanza che si deve usare per dare la sfumatura alla superficie. L'opzione "Parallel" serve a definire la superficie che deve essere illuminata dalla luce del sole. L'opzione "Point" serve a definire la superficie che deve essere illuminata da luce artificiale. La distanza (distance) determina quanto è lontana la superficie dal punto luce.
- Shading Brightness Modifica il livello di luminosità della sfumatura creata.

- Surface Depth Modifica il valore corrispondente all'altezza superficiale del colore selezionato. Da una maggiore profondità superficiale conseguono superfici che sembrano allontanarsi di più.
- Light Source Modifica il colore della fonte di luce. Cliccate due volte sulla finestra del colore (Color) per ottenere una finestra di dialogo con un'ampia selezione di colori.
- Ambient Light Definisce il colore e l'intensità della luce circostante. Cliccate due volte sulla finestra del colore (Color) per ottenere una finestra di dialogo con un'ampia selezione di colori. Il cursore dell'intensità (Intensity) definisce il valore della luce circostante selezionata. Se non esiste luce circostante (cioè il cursore è tutto spostato a sinistra) tutta l'illuminazione proverrà dalla fonte di luce.
- Surface Definisce il livello di riflessione e lucentezza della superficie. Le superfici lucide danno luogo zone illuminate più piccole, mentre le superfici non lucide danno luogo a zone illuminate più ampie.
- Light Source Position La posizione della fonte di luce viene indicata dall'obiettivo rosso, essa è indicata relativamente al centro del filmato. Notate che viene utilizzata una scala "ingrandita" coscché quando l'obiettivo è posizionato vicino ad un bordo, la fonte di luce parte molto oltre il centro. Cliccate due volte sulla schermata di visione per rimuovere questo comando.

### Seguite questi passi:

Fate queste operazioni con un filmato contenente degli oggetti semplici e lisci (cioè una palla, una tazza, una penna, etc.). Notate che con questo filtro si possono ottenere notevoli risultati dopo aver preso un po' di pratica. Iniziando con degli oggetti semplici potete avere un'idea di come ogni comando modifica il filmato, prima di impegnarsi in lavori più complessi.

- 1. Impostate la forma della superficie con l'opzione "Use Original Clip",
- 2. Impostate il colore della superficie con l'opzione "Use Original Clip",
- 3. Impostate l'opzione "Lightning" con "Point" il valore della distanza (distance) pari a 100,
- 4. Impostate il valore della luminosità (shading brightness) a 100,
- 5. Impostate la profondità della superficie (surface depth) a 50,
- 6. Cliccate il pulsante Advanced>> per ottenere dei comandi aggiuntivi,
- 7. Modificate la posizione della luce trascinando l'obiettivo rosso.

I comandi aggiuntivi includono i seguenti tipi di effetti versatili:

- 3D Sculpture Effect Utilizza il filmato originale sia per la forma che per il colore della superficie.
- Chrome Effect Utilizza il filmato originale per la forma della superficie e usa una tinta unita (cioè il vostro colore preferito) per il colore della superficie.

- Raised 3D Text Effect Utilizza il bianco con un testo nero e bordi grigi come forma della superficie. Mentre utilizza una tinta unita per il colore della superficie.
- 3D Tile/Water on Glass Effect Utilizza 2 filtri, il "Displacement" seguito dallo "Shading". Entrambi i filtri usano lo stesso file maschera che presenta zone nere su sfondo bianco e bordi di un grigio sfumato. Attribuendo un giusto valore al grigio del bordo si possono produrre degli effetti visivi quali gocce d'acqua su un vetro, tegole di ceramica in 3D, ecc.

### Sharpen

Sharpen			×
Level: min	92 max		
Show Effect	Quick Play	NIN	
Keyframes>>	Help	Cir. RIMAN AND SHOULD	
Cancel	<u>0</u> K	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	]

Aumenta la nitidezza di un filmato accentuando i bordi.

### Comandi di Sharpen:

 Level – Definisce il grado di nitidezza da realizzare nel filmato. Assumendo un valore in prossimità del minimo (min) c'è un effetto minimo o addittura nullo. Non appena si porta questo valore verso il massimo (max), i margini diventano più pronunciati. Il valore numerico è un numero relativo.

## Smoothen



Diminuisce la definizione del filmato. Non appena si aumenta il valore l'immagine sembra più omogenea, o meno definita.

### Comandi di Smoothen:

 Level – Definisce il grado di finitura. In prossimità del valore minimo (min), non è applicato nessun effetto al filmato. Non appena ci si avvicina al valore massimo (max), l'immagine diviene sfocata poiché tutti i contorni divengono meno evidenti. Il valore numerico è un numero relativo.

### Snow

Snow		X
Heaviness: min Distance: min Direction: 315 de Seed 3	49 % max 59 % max egrees 971	
<u>S</u> how Effect Keyframes>>	Quick Play Help	
Cancel	<u>0</u> K	••••••••••••••••••••••••••••••••••••

Simula la neve che cade generando casualmente dei fiocchi di neve. La neve può cadere in una direzione definita dall'utente simulando il vento e la gravità.

#### **Snow Controls:**

- Heaviness Definisce l'intensità della neve. Un valore pari allo 0% significa che non cade neve, mentre un valore pari al 100% simula una tormenta virtuale.
- Distance Definisce quanto deve essere lontana la neve dal punto di vista di colui che sta guardando. Quando il valore è pari al 100%, alcuni fiocchi sembreranno cadere più veloci degli altri simulando dei fiocchi a distanza diversa (alcuni più vicini ed altri più lontani). Mentre se il valore è pari allo 0%, tutti i fiocchi sembreranno cadere dalla stessa distanza.
- Direction Spostando l'obiettivo rosso potete cambiare la direzione dalla quale cade la neve. Se l'obiettivo si trova proprio sotto il centro dello schermo (cioè a 270°) la neve cadrà esattamente diritta dall'alto verso il basso. Se spostate l'obiettivo verso destra (300°) la neve non cadrà più diritta, ma spostata verso destra, come se fosse spinta dal vento in quella direzione. Allo stesso modo si può far cadere la neve dal basso verso l'alto.
- Seed Questo valore è un numero casuale del quale il computer ha bisogno per effettuare i suoi calcoli. Cambiandolo si faranno apparire i fiocchi di neve in differenti configurazioni.

## Solarize



Questo filtro produce una inversione selettiva delle componenti del colore in un immagine o in un fotogramma di un filmato. Esso crea una miscelazione tra l'immagine positiva e quella negativa dell'originale. I colori di un filmato sono invertiti selettivamente.

### Comandi di Solarize:

 Level – Definisce il livello limite di inversione dei pixel. Tutti i pixel che hanno un valore inferiore a quello definito sono invertiti, mentre quelli che si trovano al di sopra rimangono identici. Questo valore è identico all'intervallo RGB da 0 a 225. Con un livello pari a 255 si intende che tutte le componenti del colore sono invertite. Con un livello pari a 0 non si compie nessun cambiamento nelle componenti del colore.

## **Star Field**

Star Field		X
Density: 	100 % Max	
Speed: min Seed: 3971	100 %	
Show Effect Keyframes>>	Quick Play Help	
Cancel	<u>0</u> K	

Questo filtro crea un effetto simile ad un viaggio spaziale a varie velocità attraverso un campo di stelle.

### Comandi di Star Field:

- Density Definisce quanto deve essere affollato il campo stellare.
- Speed Definisce con quale velocità devono apparire le stelle durante il volo. Con un valore pari allo 0% si intende che non ci sarà nessun movimento, mentre con un valore del 100% si ha una curvatura del campo stellare a causa della forte velocità.
- Seed Questo valore è un numero casuale del quale il computer ha bisogno per effettuare i suoi calcoli. Cambiandolo si faranno apparire le stelle in differenti configurazioni.

## **Star Highlight**

Star Highlight			×
intensity:	17		
number of arms:	7 ئ		
angle of rotation:	60 °		
thickness of arm:	8		
Show Effect	Quick Play		
Keyframes>>	<u>H</u> elp		
Cancel	<u>0</u> K	<b>I</b> 0	►

Questo filtro crea una singolo lampo di luce a forma di stella. La differenza tra la luce creata con questo filtro e quella del filtro "Highlight" è che la densità dei raggi della stella possono essere controllati e cambiati creando effetti interessanti quando vengono combinati con i keyframe.

### Comandi di Star Highlight:

- Intensity Definisce il livello di luminosità della luce. Per un valore pari a 0 non esiste l'effetto. Per un valore pari a 100, viene creata un grande luce bianca a forma di stella.
- Number of Arms Determina il numero di raggi che devono essere generati per la stella. L'intervallo varia da 2 a 10.
- Angle of Rotation Determina come viene ruotata la stella nella direzione oraria. Impostando questo valore a diversi keyframe si avrà un effetto di rotazione.
- Thickness of Arm Definisce la densità dei raggi della stella. Per un valore pari a 0 verrà creato un raggio molto sottile. Alla impostazione massima di 100, la base del raggio diviene molto larga.
- Star Location Target Definisce l'ubicazione e la misura della stella. Cliccando due volte sullo schermo di visione si rimuoverà l'obiettivo per avere una visione più chiara. Cliccando di nuovo due volte riapparirà l'obiettivo.

## **Texturize**



Questo filtro prende il filmato principale e vi aggiunge un testo da un filmato secondario. Grazie ai keyframe, i testi possono essere introdotti gradualmente e selettivamente nel filmato.

### Comandi di Texturize:

- File... Con questo pulsante si apre una finestra di dialogo contenente una selezione di file così che una immagine o un filmato può essere scelto come testo. Questo pulsante può essere utilizzato anche per visionare un filmato precedentemente selezionato (cioè selezionate l'opzione "play" nella finestra di dialogo conseguente).
- Effect Strength Definisce il grado di influenza che il filmato rappresentante il testo ha sul filmato principale. In prossimità del valore minimo (min), il testo non apparirà proprio. In prossimità del valore massimo (max) il filmato del testo diventa dominante. Il valore numerico è un numero relativo.

## Three-D



Crea un effetto tridimensionale che può essere visto con occhiali 3D. Per creare un effetto tridimensionale, il filmato principale e quello selezionato dovrebbero essere registrati nello stesso momento con prospettive leggermente diverse.

### Comandi di Three-D:

• File... – Seleziona l'altro filmato che serve a completare l'effetto 3D. Generalmente quest'ultimo è identico al filmato principale, solo che viene registrato da una prospettiva leggermente diversa.

## Tint



Questo filtro fa apparire l'immagine come se fosse vista attraverso degli occhiali colorati. Il colore selezionato passa attraverso le lenti, mentre tutti gli altri vengono bloccati.

### Comandi di Tint:

 Pick Color – Usate questo pulsante per attivare il selettore a contagocce. Spostate il contagocce sul colore che volete scegliere e cliccate con il pulsante sinistro del mouse. Oppure cliccate due volte sul colore e comparirà una finestra che vi permetterà una scelta più precisa tra una intera selezione di colori.

## **Tone Adjustment**



Modifica le sfumature di colore di un filmato in riferimento a quattro diagrammi, uno per il rosso, uno per il verde, uno per il blu e l'ultimo per tutti i colori rimanenti. Gli assi orizzontali rappresentano il valore in ingresso, mentre gli assi verticali quelli in uscita. Una linea sottile, che parte da un punto in basso a sinistra e giunge in alto a destra, rappresenta le sfumature che non sono state modificate.

Il grafico rappresenta come viene rilevato il colore in ingresso rispetto allo stesso colore in uscita. La scala orizzontale rappresenta il colore in ingresso con un intervallo che va da 0 a 255. Quella verticale rappresenta il colore in uscita con un intervallo che va da 0 a 255.

### Comandi di Tone:

- Control Handles I nodi presenti sul grafico possono essere spostati allo scopo di effettuare modifiche alla curva
- Color Seleziona il canale che deve essere modificato. Le possibilità di scelta sono tra il rosso, il verde, il blu e tutti gli altri colori (grigio).

 Histogram Scale – Aumenta la dimensione dell'istogramma per renderlo più facilmente visibile e per lavorare meglio.

## Twirl, Lens, and Rotate



Questo filtro fornisce cinque tipi diversi di effetti di distorsione basati sulle caratteristiche delle lenti ottiche. In ogni effetto si possono modificare la concavità/convessità e la distanza dal filmato. In aggiunta si possono applicare la rotazione ed il vortice (twirl) a lenti di tipo circolare. Applicando i keyframe e spostando la lente, così come modificando la sua misura e la rotazione, si possono creare sequenze emozionanti.

### Comandi di Twirl and Lens:

- Circular Lens Custom Size Provoca un effetto simile a quello di una vera lente circolare quando viene posta di fronte ad una immagine. Modificate la misura della lente usando il puntatore del mouse e spostando il suo margine esterno. Spostate la lente trascinando il suo centro.
- Circular Lens Fit to Frame Questa lente conferisce lo stesso risultato del "Circular Lens Custom Size" quando essa presenta una misura pari all'intero schermo.
- Pinch Tira la parte d'immagine che si trova sotto la lente, mentre i margini dell'immagine restano nella stessa posizione grazie ad un cerchio immaginario grande quanto lo schermo. Modificando i valori della concavità/convessità

sembrerà che la parte centrale dell'immagine esce fuori verso colui che guarda oppure viene spinta all'interno dello schermo.

- Custom Pinch Questo comando conferisce lo stesso risultato dell'effetto "Pinch", con l'aggiunta di un controllo della misura e della posizione della lente.
- Rectangular Pinch Anche questo comando è simile al "Pinch", con la differenza che i margini dell'immagine restano nella stessa posizione grazie ad un rettangolo immaginario. Si può applicare la concavità e convessità. Questa lente non supporta la distanza, la rotazione ed il vortice (twirl).
- Outside Edge Options Alcuni comandi richiedono delle informazioni che riguardano la zona esterna a quella da applicare l'effetto. Per esempio, questo può riguardare se la distanza della lente dallo schermo è aumentata o se la lente è concava. Esistono due possibilità quando vi sono questi casi. L'opzione "The Use Mirrored Tiles" utilizza le informazioni del filmato originale per applicarle all'esterno dei margini. In questo modo si ha un effetto che sembra più naturale. L'opzione "Use Solid Color" permette di scegliere una tinta unita da usare nella zona esterna. Quando si sceglie questa opzione, cliccando due volte sul riquadro del colore si aprirà una finestra di dialogo che permette una scelta più precisa.
- Concavity/Convexity Definisce come deve essere il profilo della lente. Spostando il cursore verso destra si aumenta la concavità della lente con un effetto di ingrandimento. Spostando il cursore verso sinistra aumenta la convessità e si ha l'effetto opposto. Quando il cursore è posizionato su "none" (cioè 50), non vi è deformazione del filmato attraverso l'ingrandimento (si possono applicare la rotazione ed il vortice per creare effetti interessanti). I valori usati per rappresentare la concavità e la convessità sono numeri relativi.
- Distance Definisce la distanza tra la lente e lo schermo. Aumentando la distanza, sia per la concavità che per la convessità, si ha un effetto di ingrandimento o riduzione maggiore. I valori usati per rappresentare la concavità e la convessità sono numeri relativi.
- Twirl Determina come deformare un'immagine quando viene ruotata. Esistono due casi. Quando l'opzione non è selezionata, l'angolo (Angle) e la rotazione (Turns) ruotano semplicemente la zona sotto la lente. Quando l'opzione è selezionata, l'angolo (Angle) e la rotazione (Turns) creano un effetto vortice nel quale la zona centrale subisce una rotazione maggiore rispetto alla periferia. Questo comando vale solo per la lente di tipo circolare.
- Angle Definisce l'angolo di rotazione. Spostando il cursore verso destra la lente ruota in senso antiorario per un valore pari a quello indicato, fino a 360°. Spostando il cursore verso sinistra la lente ruota in senso orario per un valore pari a quello indicato, fino a 360°. Questa opzione è attiva solo per la lente di tipo circolare.
- Turns Definisce il numero di rotazioni complete da applicare alla lente. Spostando il cursore verso destra aumenta il numero di rotazioni in senso antiorario, mentre spostandolo verso sinistra aumenta il numero di rotazioni in senso orario. Questa opzione è attiva solo per la lente di tipo circolare. Variando il numero di rotazioni a diversi keyframe consegue una sezione circolare girevole presente nel filmato.

 Lens Position and Size – Questo comando rappresenta l'area della lente, definita da un cerchio rosso e posizionata sullo schermo d'anteprima. Modificate la posizione della lente trascinando l'obiettivo. La misura della lente può essere cambiata trascinando la circonferenza.

### Water Drop

Water Drop	X
Wave Amplitude: 69 %	
Wavelength: 66 %	
Number of Waves:	
Wave Diameter: 43 %	
Outside the Edge  C Use Minored Tiles  D Use Solid Color	
Show Effect Quick Play	
Keyframes>> Help	
Cagoel QK	<b>I</b> .

Crea un'onda dovuta ad una goccia d'acqua come se il filmato fosse posizionato sotto una piscina e vi fosse gettato dentro un sasso che causa una onda in graduale espansione.

#### Comandi di Water Drop:

- Wave Amplitude Definisce quanto sono alte le onde. In prossimità del minimo (min), le onde sono molto deboli. Mentre avvicinandosi al valore massimo del 100%, le onde divengono più distinte. Il valore numerico usato da questo comando è un numero relativo.
- Wavelength Definisce quanto deve essere lunga ogni onda. In prossimità del minimo (min), le onde sono molto corte. Mentre avvicinandosi al valore massimo del 100%, le onde divengono molto ampie. Il valore numerico usato da questo comando è un numero relativo.
- Number of Waves Definisce il numero di onde da generare. L'intervallo è compreso tra 1 e 20.
- Wave Diameter Determina il diametro interno dell'onda circolare. In prossimità del minimo (min), le onde non sono visibili poiché sono tutte

concentrate nel centro. Mentre avvicinandosi al valore massimo del 100%, il diametro delle onde aumenta fino a divenire più grande dello schermo.

- Outside the Edge Options Poiché le onde d'acqua possono riflettere la luce delle zone circostanti, si devono fornire delle informazioni riguardanti i margini del filmato per avere effetti supplementari. L'opzione "Use mirrored tiles" conferisce l'effetto di estendere i margini dello schermo usando la riflessione del filmato. Altrimenti potete usare un colore a tinta unita selezionando l'opzione "Use Solid Color" e cliccando due volte sul riquadro del colore. Apparirà un selettore per una completa scelta del vostro colore.
- Wave Target L'obiettivo è rappresentato da un cerchio rosso sullo schermo d'anteprima, esso viene utilizzato per definire la posizione del centro dell'onda. La posizione può essere cambiata trascinando l'obiettivo con il mouse. L'obiettivo può anche essere rimosso per avere una visione dell'effetto non ostruita dall'obiettivo, cliccando due volte in un posto qualsiasi della finestra d'anteprima. Cliccando due volte si riattiverà di nuovo l'obiettivo.

#### Seguite questi passi:

- 1. Impostate "Wave Amplitude" al 100%,
- 2. Impostate "Wavelength" al 40%,
- 3. Impostate "Number of Waves" a 10,
- 4. Impostate "Wave Diameter" allo 0%,
- 5. Ora premete il pulsante Keyframes>> per accedere ai comandi del keyframe,
- 6. Spostate il cursore della riga percentuale, che si trova allo 0%, fino all'indicatore del 100%,
- 7. Impostate "Wave Amplitude" a 40,
- 8. Impostate "Wave Diameter" a 100,
- 9. Selezionate Quick Play (riproduzione Rapida) per visionare un'anteprima di dieci fotogrammi.

### Wave

Wave	×
Wave Faint: @ Sine @ Square @ Triangle Parameters For Direction: Vertical • Vertical number of waves4	
speed ' (j = 1 163	Carl and the second sec
intensity min: 25 lange max: 75	18 975
кале min: 50 length min: 50 lengte max 55	Maria
-Outside the Edge Piedictability	19 martine 1
G Use Marced Tiles     G Mare	1. Attack State
Effect Strength	Show Effect Durk Pley
min max	Keyhames>> Help
	]a IÞ

Sposta aree di un filmato avanti o indietro. Il tipo di distorsione dipende dal tipo di onde scelte (cioè onde sinusoidali, quadrate o triangolari). Potete selezionare onde multiple, gli intervalli del periodo e dell'ampiezza. La forza di questo effetto è che può essere interpolato.

#### Comandi di Wave:

- Wave Form: Imposta una delle onde seguenti: Sinusoidale (Sine), Quadrata (Square) o Triangolare (Triangle).
- Parameters For Direction: Imposta i comandi sia per le onde orizzontali che verticali. Le onde orizzontali e verticali sono attive contemporaneamente. Potete disattivare una o entrambe le onde impostando il comando "number of waves" a 0. Notate che un'onda orizzontale è un'onda che si sposta nella direzione orizzontale. Cioè l'immagine viene spostata su e giù come se fosse attraversata da un'onda.
- Number of Waves Definisce il numero di onde da generare per la direzione selezionata. Impostate il valore 0 per disattivare l'onda in una particolare direzione.
- Speed Definisce la velocità di passaggio dell'onda. Il valore di questo parametro va da un minimo di 0 (cursore tutto spostato a sinistra) ad un massimo di 200 (cursore tutto spostato a destra). Al valore minimo (min), l'onda impiega più tempo ad attraversare lo schermo, mentre in prossimità del valore massimo (max), le onde vanno più veloci. Il valore utilizzato in questo comando è un numero relativo.

- Intensity Range Definisce l'intervallo dell'ampiezza (altezza dell'onda), permesso nella generazione dell'onda. Il valore minimo (min) rappresenta il limite minimo per l'intensità dell'onda, mentre il valore massimo (max) rappresenta il limite massimo per l'intensità dell'onda.
- Wave Length Range Definisce l'intervallo lunghezza dell'onda (wavelengths), permesso nella generazione dell'onda. Il valore minimo (min) rappresenta il limite minimo della lunghezza dell'onda, mentre il valore massimo (max) rappresenta il limite massimo della lunghezza dell'onda.
- Outside the Edge Options Poiché le onde d'acqua possono riflettere la luce delle zone circostanti, si devono fornire delle informazioni riguardanti i margini del filmato per avere effetti supplementari. L'opzione "Use mirrored tiles" estende i margini dello schermo usando le informazioni della schermata. Altrimenti potete usare un colore a tinta unita selezionando l'opzione "Use Solid Color" e cliccando due volte sul riquadro del colore. Apparirà la palette per una migliore scelta del colore.
- Effect Strength Definisce l'intensità del l'effetto onda. In prossimità del valore minimo pari allo 0%, non c'è nessun effetto. Non appena si avvicina il cursore al valore massimo pari al 100%, l'effetto diventa più forte.
- Predictability Definisce come devono essere ordinate e combinate le onde. L'opzione "less" fornisce uno schema meno ordinato. Per un aspetto simmetrico selezionate "More".

### Seguite questi passi:

- 1. Impostate "Wave Form" con "Sine",
- 2. Impostate "Parameter For Direction" con "vertical",
- 3. Impostate "Number of Waves" a 0 (disattivate l'onda verticale),
- 4. Impostate "Parameter For Wave Direction" con "horizontal",
- 5. Impostate "Effect Strength" al 100%,
- 6. Selezionate Quick Play (riproduzione Rapida) per visionare un'anteprima di dieci fotogrammi.

## **Real Time Effects**

Se avete istallato la scheda opzionale DPS R3DX potete aggiungere degli effetti in tempo reale ai vostri filmati. Selezionate il filmato al quale volete aggiungere un effetto e premete il pulsante FX, in questo modo si aprirà la finestra "Apply Effects"



Potete aggiungere dei filtri in tempo reale e dei filtri normali allo stesso filmato. Comunque appena aggiungete un filtro normale al filmato, esso dovrà essere renderizzato prima che possa essere visionato.

La lista dei filtri in tempo reale include gli otto effetti che possono essere utilizzati per creare transizioni 3D. Leggete la pagina 124 per avere maggiori spiegazioni di questi effetti. Esistono due effetti in tempo reale aggiuntivi. Il primo è "Alpha Key" che serve ad usare una immagine a 32 bit con un canale alfa interno e può essere trovato nell'effetto "**RT Keys Borders**". Il secondo effetto aggiuntivo è "**RT Proc Amp**". Quando aggiungete questo filtro ad un filmato sarà possibile regolare l'uscita del processore di amplificazione (proc amp) attribuendo ad ogni filmato un valore indipendente.

# SUGGERIMENTO: EFFETTI SOLO PER LA RIPRODUZIONE IN TEMPO REALE (PLAYBACK ONLY)

Tre degli effetti in tempo reale (Freeze, Trail/Shadow e Transparency) non possono essere renderizzati. Essi possono essere usati solo per una riproduzione in tempo reale.

### Alpha Key

L'effetto "Alpha Key" vi permette di applicare una chiave sul canale alfa ad un file d'immagine a 32 bit. (I file TGA che create con Inscriber CG sono esempi di questo tipo di file.) Una volta che avete applicato la chiave al canale alfa, potete aggiungere ulteriori effetti RT e l'immagine continuerà ad essere riprodotta in tempo reale.

Solid Color Border	
Predefined Border	-
Simple Luma Keying	
Dual Luma Keying	
Chroma Keying	
Alpha Keying	
None	Invert

### Threshold:

Come nelle altre chiavi, "threshold" definisce la soglia che determina la trasparenza dell'area selezionata. Con un valore pari a 0 tutte le zone della chiave alfa sono opache. A valori bassi le zone specificate saranno poco trasparenti. Se si impostano valori alti, l'intera immagine diventerà trasparente.

### Softness:

Questa impostazione definisce il valore di sfocatura da applicare ai margini della zona "chiave". Per avere i migliori risultati con ombre semitrasparenti mantenete questo valore basso (0 - 4).

#### Invert:

Quando attivate questa opzione le aree trasparenti e quelle opache sono invertite.

## **Downstream Alpha Keying**

La scheda DPS R3DX possiede anche un canale grafico addizionale (downstream alpha key). Ciò significa che potete riprodurre simultaneamente in tempo reale fino a due filmati e due file d'immagine, uno che usa il "downstream alpha key" e l'altro che usa il canale DVE della R3DX.

#### Esempi

Posizionate i filmati su V1 e su V2 con una transizione tra loro. Usate per questo esempio una tendina 2D. Create almeno due titoli con Inscriber CG e mettetene uno su V4. Video Action ne rileverà automaticamente il canale alfa, ed utilizzerà il "downstream alpha key" ed il titolo potrà essere riprodotto in tempo reale. Notate che questo è valido per i titoli statici, in roll (scorrimento verticale) o in crawl (scorrimento orizzontale).

Barra di rendering: notate che tutte le aree sono verdi

RVA

Transizione in tempo reale

RVA

File TGA (titolo): downstream alpha key applicato

Aggiungete un secondo file TGA in V3. Notate che inizialmente l'area coperta da questo secondo file sarebbe da renderizzare.

Barra di rendering: notate l'area bianca non renderizzata

Aggiungete un secondo file TGA nella traccia V3
Selezionate la clip posta in V3. Cliccate il pulsante FX per aprire la finestra "Apply Effects". Scegliete RT Filters dal menù a scomparsa, e applicate uno qualsiasi degli effetti RT. L'effetto più utilizzato comunemente dovrebbe essere "Alpha Key" che si trova nel filtro "RT Keys Borders". Cliccate sul pulsante OK per salvare le vostre impostazioni e ritornare alla Timeline. Notate che l'area coperta dal file TGA in V3 ora è renderizzata e può essere riprodotta.

Barra di rendering: notate che tutte le aree sono renderizzate

Notate che "1 FX" indica che è stato applicato un effetto in tempo reale

Se visionate in anteprima questo effetto potrete vedere il filmato in V2 e le due immagini in V3 e V4.

Immagine in V3 (usando il canale degli effetti della R3DX)

Filmato in V2

Immagine in V4 (usando downstream alpha key)

Alla clip posta in V4 potete attivare l'opzione TGA Auto Fade, in modo da dargli assolvenza e dissolvenza automatiche cliccando con il tasto destro del mouse sulla clip stessa e selezionando la voce corrispondente dal menù che appare. A questo punto potete anche aggiungere degli effetti in tempo reale alla clip posta in V3 e riprodurre ancora il tutto in tempo reale.

## SUGGERIMENTO: ASSEGNAZIONE AL FILMATO DEL TITOLO IN TEMPO REALE

I titoli che usano il "downstream alpha key" devono essere posti sulla traccia video con il numero più alto in uso di quel segmento. Se ponete un titolo che usa gli effetti 3D su una traccia con un indicativo numerico maggiore rispetto a quello che usa il "downstream alpha key", quel segmento della timeline dovrà essere renderizzato.

Barra di rendering: notate che tutte le aree sono renderizzate Immagine in V4 (usando downstream alpha key) FD indica che è stato applicato un TGA Auto Fade (assolvenza/ dissolvenza) Notate che se applicate gli effetti in tempo reale a due immagini dovrete renderizzare quella sezione della timeline prima che possiate riprodurla. Potete utilizzare il "downstream alpha key" su un solo file TGA ed applicare gli effetti in tempo reale ad un altro filmato (un'immagine, un filmato o una transizione) se volete riprodurlo in tempo reale. Barra di rendering:notate che una sezione (bianca) non è renderderizzata 2FX indica che sono stati applicati due effetti in tempo reale 3FX indica che sono stati applicati tre effetti in tempo reale Notate che potete usare dei titoli ICG che si muovono in roll o crawl invece dei titoli statici. Il "downstream alpha key" sarà automaticamente applicato al titolo. Barra di rendering: notate che tutte le aree sono renderizzate Un titolo che si sposta lentamente (un file ICG a 32 bit creato con Inscriber) può usare il canale

"downstream alpha"

Se utilizzate una transizione 3D dal filmato in V1 a quello in V2 dovrete usare gli effetti 3D in tempo reale per generare la transizione. Per questo motivo, se aggiungete un titolo a cui sono associati effetti 3D in tempo reale, l'area coperta sia dalla transizione che dal titolo dovrà essere renderizzata prima che possa essere riprodotta. Se volete aggiungere degli effetti senza rendering, gli effetti 3D in tempo reale possono essere aggiunti solo ad un filmato per volta.

Barra di rendering: la sezione degli effetti 3D cui hanno accesso due filmati contemporaneamente deve essere renderizzata

Questa transizione 3D usa effetti 3D

Questa immagine usa effetti 3D

Notate che gli effetti in tempo reale della R3DX possono essere utilizzati anche su roll e crawl. Per maggiori informazioni sui titoli Inscriber consultate il capitolo seguente.

#### **RT Proc Amp**

Potete regolare le impostazioni di proc amp (processore d'amplificazione) delle clip RVA ed RVD in maniera individuale. Selezionate un filmato e applicate il filtro in tempo reale "Proc Amp".

- Clip Based Color Correction			Optional Reference clip
Luma Gain 🛛 —		- 128	
Chroma Saturation 🛛 —		- 128	Select
Black Level 📃		- 128	Frame
B-Y Offset —		- 128	
R-Y Offset		- 128	
	1		Position
Waveform	Unity		0 % Wipe In Slide In 1
	I	Solid Color	
	-		
Key Frames	Ŀ		— U%
			]

Notate che potete correggere le impostazioni "proc amp" di tutta la timeline usando la funzione: **File > Preferences > RT Output Proc Amp**)

### Comandi di Proc Amp

Clip Based Color Correction: Potete modificare i singoli canali usando i cursori.

**Waveform**: Premete questo pulsante per aprire la finestra dell'analizzatore della forma d'onda (Waveform Analyzer).

**Unity:** Premete questo pulsante per riportare tutti i cursori dei colori alla posizione centrale.

**Solid Color:** Attivate questa opzione per sostituire il filmato con un colore a tinta unita. Cliccate due volte sul riguadro per selezionare il colore.

**Optional Reference Clip:** Potete caricare un filmato di riferimento da utilizzare come confronto quando state modificando il colore. Usate il pulsante **Select** per aprire un filmato. Usate il cursore **Frame** per mandare avanti il filmato. Usate il cursore **Position** per fare scorrere il filmato di riferimento attraverso quello originale. Potete scegliere la funzione "Wipe In" per visualizzare un'immagine del filmato di riferimento simulando una tendina. Oppure potete scegliere la funzione "Slide In" per posizionare il filmato di riferimento al di sopra dell'immagine da modificare.

**Keyframes:** L'effetto "Proc Amp" può utilizzare i keyframe, come un qualsiasi altro effetto. Premete il pulsante "Keyframe" per accedere ai comandi del keyframe.

**Cursore di avanzamento (%):** Usate questo cursore per scorrere attraverso il filmato. Assicuratevi che l'immagine che volete analizzare sia mostrata prima di premere il pulsante "Waveform" per aprire l'analizzatore della forma d'onda (Waveform Analyzer).

#### Waweform Analyzer

L'analizzatore della forma d'onda fornisce la maggior parte delle funzioni che si trovano normalmente nei monitor di forma d'onda. Esso vi può aiutare nel modificare il colore in uscita dei vostri filmati. Ricordate che state analizzando file di immagini digitali e non segnali video, perciò non vi saranno mostrate forme d'onda blanking orizzontale o verticale e di sincronizzazione orizzontale.

Monitor di forme d'onda: I due schermi mostrati sul lato destro della finestra sono monitor di forma d'onda. questi monitor hanno una scala verticale tarata da –30 a +130 unità (per lo standard NTSC questa scala è in unità IRE).

Sia per il PAL che per lo standard NTSC ad un valore pari a 100 corrisponde il bianco. Questo è il valore corretto per le porzioni più luminose del segnale video.



Per il segnale PAL ad un valore pari a 0 corrisponde il nero. Per la maggior parte dei segnali NTSC ad un valore pari a 0 corrisponde un segnale video vuoto (o non visualizzato). Ad un valore pari a 7.5 (indicato dalla linea punteggiata) corrisponde il nero. Questo è il livello corretto per le porzioni più scure della maggior parte dei segnali video NTSC.

#### **Composite Monitor**

Lo schermo in alto a sinistra è un monitor Composito. Esso mostra il segnale video come sarà mandato all'uscita video Composita.

Notate che lo schermo Composito è stato tarato per mostrare correttamente barre di colore del 75%. Le barre di colore sono un modello di test standard che utilizza il 75% della saturazione del colore per ogni barra di colore. In termini di valori RGB, barre di colore del 100% dovrebbero avere una barra blu con B = 255 (100%), mentre le barre di colore del 75% dovrebbero avere una barra blu con B = 191 (75%). I sistemi televisivi utilizzano frequentemente barre di colore del 75% perché i picchi di crominanza elevata nelle barre di colore del 100% possono sovraccaricare un trasmettitore.

Nell'esempio mostrato, barre di colore del 75% sono utilizzate con una barra bianca del 100%. Notate che la barra bianca conferisce un valore pari a 100 unità, come fanno i picchi delle barre di giallo e ciano del 75%.

Composite: Usate questo pulsante per mostrare l'intero segnale video composito.

*Luma:* Usate questo pulsante per mostrare per verificare la Luminanza dell'immagine.

Chroma: Usate questo pulsante per verificare la crominanza dell'immagine.

**Add Setup:** Usate questo pulsante per correggere il livello del nero sul display del monitor di +7.5 unità per i segnali NTSC. Questo pulsante non modificherà il livello del nero, ma solo il modo con cui viene mostrato sull'analizzatore.

Quando il "setup" viene applicato ad un segnale video esso riduce l'ampiezza dell'intervallo riguardante le informazioni dell'immagine da 0 – 100 unità a 7.5 – 100 unità. Sia i valori della Luminanza che quelli della Crominanza sono ridotti progressivamente allo scopo di adattarli al nuovo intervallo. Il valore di picco del bianco rimane a 100 unità. I segnali video nordamericani NTSC utilizzano il "setup". I segnali video giapponesi ed il PAL non lo utilizzano. Molti segnali di test non lo utilizzano.

#### **Component Monitor**

Lo schermo in basso mostra le singole componenti del vostro segnale video.

Parade: mostra i livelli del Luma, B-Y e R-Y contemporaneamente.

Luma: mostra solo la Luminanza.

B-Y: mostra il segnale del blu meno la Luminanza.

**R-Y:** mostra il segnale del rosso meno la Luminanza.

**75% / 100%:** seleziona un intervallo dell'ampiezza verticale pari al 75% o al 100%. Notate che la scala verticale non cambierà, ma solo l'ampiezza della forma d'onda mostrata.

Le impostazioni 75% / 100% consentono di cambiare la calibrazione del guadagno della crominanza del monitor di forma d'onda per adeguarsi alle barre colore 75% o 100%.

#### Vectorscope

Lo schermo in alto a destra di questa finestra è un vettorscopio. Usando una immagine con colori standard tutte le linee si dovrebbero intersecare nel centro del grafico, come mostrato. Potete selezionare l'intervallo di ampiezza (75% o 100%), dipende da quale modello sul test di colore state utilizzando.

#### Image

Lo schermo in basso a destra mostra un campo del vostro video. (In questo esempio sono state usate strisce di colore standard del 75%).

*Line Select:* Potete analizzare l'intera immagine o una singola linea. Utilizzate i pulsanti presenti sul lato destro di questa finestra per selezionare tutta l'immagine (All Lines) o una singola linea (Single). Se volete analizzare una singola linea dovete poi selezionare Field 1 (Semiquadro-1) o Field 2 (Semiquadro -2). Potete scegliere esattamente la linea da analizzare usando i pulsanti sulla destra

dell'immagine o selezionando il valore numerico corrispondente. Quando premete il pulsante **HiLite** la singola linea che state analizzando sarà evidenziata allo scopo di identificarla più facilmente.

**Horizontal Magnification:** Potete cambiare l'ingrandimento orizzontale della vostra immagine da x1 a x50 per mostrare informazioni più dettagliate sulla forma d'onda. Dopo che l'immagine è stata ingrandita potete usare la scroll bar sotto l'immagine per selezionare la parte dell'immagine da analizzare.

#### Proc Amp

Potete modificare il colore usando i cursori i cursori posti sul lato in alto a destra della finestra. Potete ripristinare la posizione standard di un singolo cursore cliccando sul pulsante **C** che trovate alla fine di ogni comando. Potete resettare tutti i cursori usando il pulsante **Proc Amp All Unity** presente al di sotto di tutti i comandi.

Luma Gain: Determina il guadagno della componente Luma del segnale video. Guardate il valore di "luma" sul monitor della forma d'onda. Aumentando il valore si aumenta l'ampiezza dell'intervallo della forma d'onda. Ciò è simile al comando del contrasto. Infatti le aree scure rimangono tali e quelle luminose diventano più brillanti. Per i filmati televisivi assicuratevi di non aumentare più di 100 unità.

**Black Level:** E' il valore delle aree più scure del video. Guardate il valore di "luma" sul monitor della forma d'onda. Aumentando il valore si sposta l'intera forma d'onda senza che cambi la sua forma. Ogni cosa diventa più brillante o più scura di uno stesso valore. Questo comando è simile a quello della luminosità. Per i video in formato NTSC assicuratevi che non superino le 7.5 IRE.

**Chroma Gain:** Determina la saturazione del colore. Questo comando aumenta o diminuisce tutti i colori di uno stesso valore. Con un valore pari a 0 l'immagine è in bianco e nero, a 255 tutti i colori sono molto saturi.

**B-Y Offset:** Determina la parte blu del segnale. Valori più grandi danno una immagine più blu.

**R-Y Offset:** Determina la parte rossa del segnale. Valori più grandi danno una immagine più rossa.

# Uso dell'analizzatore di forme d'onda durante la cattura

Mentre state catturando la componente del video potrete usare i comandi di "Input Proc Amp" mediante l'analizzatore di forme d'onda. Le finestre "Quick Capture" e "Batch Capture Settings" hanno un piccolo pulsante sotto i comandi "Input Proc Amp" indicati con una "V". quando premete questo pulsante l'analizzatore di forma d'onda importerà il segnale d'ingresso corrente per modificare le impostazioni "proc amp".

Notate che le impostazioni "Input Proc Amp" presenti nella finestra principale "Capture Settings" usano delle scale differenti rispetto a quelle del "proc amp" presenti nell'analizzatore di forma d'onda ed hanno intervalli leggermente differenti. Quando modificate una scala, Video Action calcolerà automaticamente il valore sull'altra scala. Se superate l'intervallo permesso da una scala, Video Action vi avviserà e vi porterà all'impostazione più vicina possibile. Per esempio, se portate il valore del "Chroma Gain" a 0 sull'analizzatore di forma d'onda, esso sarà inferiore al minimo permesso dal "Chroma Gain" (-100) in "Input Proc Amp". Video Action vi avviserà e resetterà il valore del "Chroma Gain" al suo valore minimo di –100.

#### Impostazioni Proc Amp in Ingresso disponibili:

lr	npostazioni	Impostazioni di	Note
(	di ingresso	forma d'onda	
Luma Gain	0-200	0-230	Intervallo di forma d'onda più grande
Black level	0-200	0-255	Intervallo di impostazioni più grande
Chroma Gain	-100 - +10	00 100-176	Intervallo di forma d'onda più grande
B-Y/R-Y	-100 - +10	00 64-224	Intervallo di forma d'onda più grande

\*Una impostazione della forma d'onda pari a 0 imposterà un valore in ingresso pari a 50. Una impostazione della forma d'onda pari a 255 imposterà un valore in ingresso pari a 149.

## Un esempio: Uso dei filtri in tempo reale per creare un filmato in bianco e nero con un oggetto colorato in movimento

Selezionate un filmato che ha un oggetto in movimento di un unico colore. Nel nostro caso dovrebbe essere una dovrebbe essere una donna con un rossetto brillante, un paio di scarpe da tennis gialle, un anello d'oro oppure un qualsiasi altro filmato con un oggetto colorato lucente.

Ponete il filmato prescelto sia su V1 che su V3. Assicuratevi che si trovino nella stessa posizione sulla timeline (cioè partano nello stesso momento).

Applicate gli effetti in tempo reale al filmato su V1 (cliccando con il tasto destro del mouse sul filmato e selezionando "Video Effects"). Selezionate dalla lista **RT Proc Amp**. Portate il valore del "Chroma Gain" fino a 0. Tutto questo renderà il filmato in V1 in bianco e nero.

Applicate gli effetti in tempo reale al filmato su V3. Selezionate dalla lista **RT Keys Borders**. Premete il pulsante "Chroma Keying". Premete il pulsante "Color Picker" e cliccate sull'oggetto colorato. Spostate i cursori di "Threshold" e "Softness" fino a che non è stato selezionato tutto l'oggetto. Selezionate l'opzione "Invert". Ciò selezionerà ogni cosa eccetto il vostro oggetto colorato.

Fate partire il vostro filmato. Il filmato sarà riprodotto in bianco e nero eccetto l'oggetto colorate che avete selezionato.

Usate il filtro in tempo reale "Proc Amp" per creare un filmato in bianco e nero (portando il valore del "Chroma Gain" a 0)

Usate il filtro in tempo reale "Keys Borders" ed il "Chroma Keying" per selezionare ogni cosa eccetto il vostro oggetto colorato del "Chroma

Risultato finale:

Un filmato in bianco e nero con un frisbee color magenta in movimento eccetto il vostro oggetto colorato del "Chroma Gain" a 0)

# Capitolo 8 : Effetti

#### Introduzione

Video Action vi fornisce tutti gli strumenti di cui avete bisogno per produrre sofisticati effetti speciali. Inscriber CG è stato integrato in Video Action per permettervi di creare effetti in tempo reale, titoli che si spostano lentamente o ruotano. Potete applicare effetti da renderizzare ai vostri filmati usando i pulsanti che trovate nella finestra "Apply Effects".

Gli effetti da renderizzare presenti in questo capitolo sono:

- Keying: Chroma, Luma, and Blue/Green Screen
- Transparency Assignment
- Gradient Wizard
- Page Effect
- Title Generator
- Border/Shadow
- Trailing Effects

(L'effetto renderizzato "Video Screen Animation" viene spiegato nel Capitolo 9).

Questo capitolo spiega anche come creare titoli in tempo reale usando i file di Inscriber CG con Video Action.

#### Uso degli effetti renderizzati

Gli effetti renderizzati possono essere applicati a qualsiasi filmato. Per utilizzare un effetto:

- 1. Selezionate il filmato sulla timeline.
- Aprite la finestra "Apply Effects" premendo il pulsante FX nella barra degli strumenti (oppure cliccate con il tasto destro del mouse sul filmato e selezionate Video Effects oppure selezionate Tools > Video Effects and Titler dal menu principale).

Selezionate un effetto premendo uno di questi pulsanti

- 3. Usate i pulsanti sul lato in basso a sinistra della finestra per selezionare un effetto. Ogni effetto ha i suoi comandi.
- 4. Dopo aver fatto le vostre impostazioni premete il pulsante OK e tornate alla finestra "Apply Effects". L'effetto che avete selezionato sarà mostrato nel riquadro "Effects Selected" sul lato in alto a destra della finestra.
- 5. Premete il pulsante OK e ritornerete nella timeline. Il vostro filmato avrà il simbolo "1 FX" nell'angolo in alto a sinistra.

Notate che potete applicare ad un filmato quanti effetti volete.

#### Collocazione del filmato

Le tracce che hanno un numero più alto sono sovrapposte a quelle che hanno un numero più basso. Perciò il filmato in primo piano, contente il filmato o l'immagine che deve essere sovrapposta, deve essere messo sulla traccia di sotto (che ha un numero più alto) del filmato in background. Se si crea un video sulla traccia V1 e V2, il filmato in primo piano deve essere messo sulla traccia V3 o più grande. Questo filmato in primo piano userà qualsiasi filmato che si trova su una traccia in alto come background. Se non c'è nessun filmato di background (cioè nessun filmato è stato posizionato sulle tracce di sopra) allora il background sarà nero.

Filmato in background

Filmato in primo piano

Potete avere degli strati multipli di filmati chiave. Un esempio di come usare questi strati multipli potrebbe essere quando avete un titolo sulla traccia V6, che si sovrappone al filmato della reporter sulla traccia V5 con una seconda immagine su V4, un grafico su V3 e il video in background su V2.

229

Traccia V2: background

Traccia V5: reporter

Traccia V6: Titoli

Traccia V4: Picture in Picture

Traccia V3: grafico

## Chroma/Luma Keying

Questo effetto di Video Action vi permette di selezionare un filmato ed un colore o luminosità che diverrà trasparente così che possiate sovrapporre le immagini di un filmato su un altro.

Notate che se avete istallato la scheda DPS R3DX potete utilizzare l'effetto in tempo reale "Chroma keying" e "Luma keying".

## La finestra dei comandi di Chroma/Luma Keying

Selezionate il filmato di primo piano sulla timeline, premete il pulsante FX nella barra degli strumenti ed il pulsante **Chroma/Luma Keying** nella finestra "Apply Effects". Si aprirà la finestra dei comandi di "Chroma/Luma keying" con il filmato di primo piano selezionato.

Usate il menu a tendina posta in alto per selezionare il tipo di chiave (Key Type). Saranno attivati dei comandi differenti secondo il tipo di chiave che selezionate.

Notate che tutti i tipi di chiave possono usare i comandi dei fotogrammi chiave (keyframes) per personalizzare l'effetto. Premete il pulsante Keyframes>> per aprire i comandi dei fotogrammi chiave (keyframes). Leggete il Capitolo 7 per i dettagli sull'uso dei fotogrammi chiave.

#### Comandi di Chroma Keying

Il "Chroma keying" rende trasparenti delle zone del vostro filmato basandosi sui valori che avete definito del colore (hue) e della saturazione (saturation). Le aree che non corrispondono ai valori impostati restano opache e sono mostrate in primo piano, mentre le aree trasparenti vengono coperte dal filmato di background.

- Key Type: Per applicare l'effetto selezionate "Chroma Key" dal menu a tendina.
- Pick Key Color: Cliccate su questo pulsante per trasformare il puntatore in un contagocce che può essere usato per selezionare il colore chiave direttamente dal filmato. Per esempio, se il vostro filmato di primo piano è un testo bianco su uno sfondo blu, voi potete spostare il contagocce sull'area blu selezionandolo come colore chiave. In questo modo tutti gli elementi colorati di blu sul filmato di primo piano diventeranno trasparenti ed attraverso questi sarà visibile il filmato(i) di background. Potete anche scegliere un colore cliccando due volte sul riquadro posto vicino al pulsante "Pick Key Color". Si aprirà così una finestra che permetterà la scelta tra un'ampia gamma di colori.
- Hue Tolerance: Definisce la tolleranza della tinta del colore da rendere trasparente. Impostando un valore alto più aree con colore simile diventeranno trasparenti. Quando il cursore si trova spostato a sinistra, è usata una tolleranza molto stretta che dà luogo ad aree trasparenti solo in un campo di tonalità molto preciso. Quando il cursore è tutto spostato a destra, tutte le

tonalità diventano trasparenti. Ciò vi permette di selezionare aree intere con colori simili.

- Saturation Tolerance: Definisce la tolleranza della saturazione del colore da rendere trasparente. Quando il cursore si trova spostato a sinistra, sono richiesti per la trasparenza valori vicini alla saturazione. Quando il cursore è tutto spostato a destra, qualsiasi valore di una tonalità selezionata diventa trasparente.
- **Foreground Transparency:** Modifica la trasparenza del filmato di primo piano. Questo comando riguarda la trasparenza delle aree che restano dopo che è stata applicata la chiave.
- **Reverse:** Rende trasparenti le areee opache ed opache regioni trasparenti.

### Comandi di Luma Keying

In questo tipo di effetto solo la lucentezza o la luminosità è un fattore che determina la trasparenza di un'area. Non dovrete selezionare un colore chiave poiché la tonalità (hue) e la saturazione (saturation) non hanno alcun ruolo.

- Key Type: Per applicare l'effetto selezionate "Luma Key" dal menu a tendina.
- Luminance Threshold: Usate questo cursore per definire il livello di luminanza usato per definire quale parte dell'immagine o del fotogramma sarà trasparente rispetto al filmato di background.
- **Foreground Transparency:** Questo cursore modifica il livello di trasparenza del filmato di primo piano. Questo comando riguarda la trasparenza delle aree che rimangono dopo l'applicazione dell'effetto.
- **Reverse:** Rende trasparenti regioni opache ed opache regioni trasparenti.

### Comandi di Blue/Green Screen Keying

Video Action include quest'effetto per gestire chiavi difficili come il fumo su uno sfondo blu (o verde), dettagli sottili come capelli, ecc.

- Key Type: Selezionate "Blue Screen" o "Green Screen" dal menu a tendina.
- **Feathering Level:** Definisce le caratteristiche della chiave ai confini dell'oggetto di primo piano. Spostate questo cursore per definire con chiarezza i margini del primo piano rispetto allo sfondo.
- **Threshold:** Definisce quanta tolleranza è permessa sul blu (o verde) per la chiave. Un valore massimo renderà l'intero filmato trasparente. Per vedere gli effetti di questo comando, cercate di applicarlo all'immagine "cloud24.jpg" che trovate nella subdirectory "Samples\Masks" della directory principale di Video Action".

## Transparency Assignment

Il "Transparency Assignment" permette di scegliere tra cinque modalità per bucare in chiave parzialmente una clip. Per ogni modalità viene fornita la possibilità di invertire l'effetto; in questo modo le zone trasparenti vengono invertite con quelle opache e viceversa. Ogni modalità ha i suoi comandi specifici. Nota: se avete istallato la scheda DPS R3DX potete utilizzare l'effetto in tempo reale "Transparency". Per maggiori informazioni leggete pag. 137.

Selezionate uno dei cinque tipi di chiave

File utilizzato con alcuni tipi di chiave

Controllo immediato del vostro effetto

Modalità di anteprima

Colore utilizzato con il colore chiave

Comandi dei Keyframes per gli effetti

Apre il pannello dei Keyframes

Comando di trasparenza

#### **Uniform Transparency**

Lo stile "Apply Uniform Transparency" vi permette di applicare la trasparenza ad un intero filmato. Usate il cursore **Foreground Transparency** per regolare la trasparenza sul filmato. Al valore minimo (min) corrisponde un filmato completamente opaco. Come si sposta il cursore verso il valore massimo (max) la trasparenza aumenta permettendo di porre un filmato qualsiasi sulle tracce più alte.

#### **Color Keying**

Lo stile "Use Color Keying" vi permette di selezionare un colore chiave (basato sui valori RGB) che viene confrontato alle regioni del filmato. Le zone che hanno lo stesso colore diventano trasparenti. (Notate che con questo stile non potete utilizzare il bianco come colore chiave nella modalità normale. Se avete bisogno di bucare in chiave uno sfondo bianco potete selezionare l'opzione "Reverse" ed impostare il cursore della tolleranza al valore massimo).

Per prima cosa dovete selezionare il colore chiave per la trasparenza. Premete il pulsante "Pick Color" per attivare il selettore del colore (contagocce). Usatelo per selezionare un colore presente nella schermata d'anteprima da rendere trasparente. Potete anche selezionare il vostro colore chiave cliccando sul riquadro colorato posto vicino al pulsante per ottenere una più ampia gamma di colori. Notate che la tinta (hue) del colore chiave, la saturazione ed i valori del "luma" sono utilizzati per determinare le regioni trasparenti (diversamente dal "chroma keying" che usa la tinta e la saturazione ma non i valori del "luma).

Utilizzate il cursore **Tolerance** per definire il colore chiave come deve essere accoppiato a quello presente sullo schermo. Una tolleranza piccola determina la trasparenza solo per quei colori che sono molto simili a quello selezionato. Una tolleranza ampia rende un maggior numero di colori trasparenti.

Si può utilizzare il comando **Border** per sfumare i margini o per aggiungere un colore ai bordi di un oggetto chiave che possiede un gradiente di colore. Diversamente da comandi simili, questo non viene usato per aggiungere un bordo a zone di alto contrasto già definite nettamente.

Per provare questo comando applicate l'effetto al file "Twirl.tif" che trovate nella subdirectory "Samples\Masks" della directory principale di Video Action". Scegliete il nero come colore chiave. Cercate di variare la tolleranza il valore del "border". Provate sia i bordi sfumati che quelli colorati.

Potete utilizzare anche il cursore **Foreground Transparency** per modificare il valore di trasparenza dell'intero filmato come avviene nella modalità "Uniform Transparency".

#### Color Keying on a Mask

Questa modalità utilizza un file maschera per il colore chiave (basato sui valori RGB). Prima di tutto si sceglie un file maschera, poi si seleziona un colore chiave dal file maschera e lo si confronta alle aree presenti nel filmato. Se si trova l'abbinamento del colore selezionato e della tolleranza, allora l'area corrispondente nel filmato diventa trasparente.

Utilizzate il pulsante "File" per selezionare il file che volete usare come maschera. Questo file può essere un'immagine o un filmato. Sarà mostrato direttamente come file maschera. Successivamente selezionate il colore chiave dal file maschera, usando il pulsante "Pick Color" oppure cliccando due volte sul riquadro colorato posto vicino al pulsante per ottenere una più ampia gamma di colori.

Utilizzate il cursore **Tolerance** per definire il colore chiave come deve essere accoppiato a quello presente sullo schermo. Una tolleranza piccola determina la trasparenza solo per quei colori che sono molto simili a quello selezionato. Una tolleranza ampia rende un maggior numero di colori trasparenti.

Potete utilizzare anche il cursore **Foreground Transparency** per modificare il valore di trasparenza dell'intero filmato come avviene nella modalità "Uniform Transparency".

Potete cambiare il colore chiave e la trasparenza usando anche i fotogrammi chiave. Si può usufruire di questa possibilità per creare transizioni personalizzate nelle quali il filmato di partenza sarà sostituito gradualmente dal filmato finale.

Anche in questa modalità si può usare il comando **Border**, esso fornisce un margine per delineare l'area trasparente. Esistono due opzioni "Color" e "Soft". Il pulsante "Color" permette di selezionare il colore del bordo. Con l'opzione "Soft" si genera sul bordo un leggero effetto. Il cursore determina lo spessore del bordo.

In questa modalità esiste anche il pulsante "Advanced". Premendo questo pulsante comparirà la finestra "Advanced Options". Questa vi permette di avere delle possibilità aggiuntive per modificare la maschera. Le opzioni sono:

- Rows, Columns La maschera viene rimpicciolita e ripetuta in funzione del numero di righe e colonne che è stato definito. Questa opzione è abilitata quando è stato selezionato "No Mirror".
- Mirror Effect: Horizontal or Vertical Disabilita l'opzione precedente, utilizza uno specchio sulla maschera o sul margine superiore (horizontal) o su quello destro (vertical) e comprime l'immagine raddoppiata per adattarla alla schermata.
- Offset La maschera viene considerata come un canale alfa e i valori della tinta utilizzati sono cambiati dal valore di "Offset".
- Flip Horizontal, Flip Vertical Ruota la maschera nelle due direzioni.

### Alpha Channel Keying

Questa modalità utilizza un file immagine per determinare la trasparenza. Le aree nere del file del canale alfa sono usate per definire le aree trasparenti del filmato di primo piano. Le aree bianche sono usate per definire le aree opache del filmato di primo piano. Alle aree grigie viene data una percentuale di trasparenza dipendente da quanto esse sono scure.

Normalmente le immagini usate per definire le aree del canale alfa sono immagini ad 8 bit in scala di grigio, create con vari tipi di programmi. Comunque Video Action accetta qualsiasi immagine a colori o in scala di grigio o video come canale alfa. Se utilizzate un'immagine a colori, la luminosità dei colori servirà a determinare la percentuale della trasparenza. Usate il pulsante "File" per selezionare il file che volete utilizzare come canale alfa.

Usando questa modalità il valore di default del "Transparency Control" è pari a 50. Spostando questo cursore da 0 a 50 le aree nere subiscono uno spostamento dallo 0% al 100% di trasparenza, mentre le aree bianche restano opache. Spostando il cursore da 50 a 100 le aree bianche subiscono uno spostamento dallo 0% al 100% di trasparenza, mentre le aree nere rimangono al 100% trasparenti. Potete utilizzare questa opzione con i fotogrammi chiave per creare i vostri effetti preferiti.

#### Difference Keying

In questa modalità il filmato di primo piano viene confrontato con un altro filmato (difference clip). Le aree simili sono rese trasparenti nel filmato di primo piano. Per esempio, il filmato di primo piano contiene una persona che passeggia su un marciapiede mentre il filmato di differenza (difference clip) contiene lo stesso marciapiede senza la persona. Applicando questa modalità apparirà la persona che cammina sul filmato di background invece che sul marciapiede.

Utilizzate il pulsante "File" per selezionare il file che volete usare per creare questo effetto.

Potete utilizzare il cursore "Color Tolerance" per modificare il valore della differenza del colore. Esso serve a definire quali aree considerare simili e quindi renderle trasparenti. Con un valore pari a 0 ci deve essere esattamente uno stesso colore affinché le aree corrispondenti del filmato di primo piano vengano rese trasparenti.

Il cursore "Foreground Transparency" può essere usato per modificare la trasparenza della parte rimasta del filmato di primo piano.

#### **Gradient Wizard**

Il "Gradient Wizard" (Generatore di Gradienti) vi permette di creare gradienti colorati, in movimento, dotati di trasparenza, da poter utilizzare nei vostri progetti video. I tipi di gradiente predefiniti sono tre; lineare, circolare e conico. Utilizzando i keyframes potete anche fare in modo che i gradienti cambino colore, direzione, dimensione, fase, etc.

## Comandi di Gradient Wizard:

- **Color Model:** Questo menù a tendina si riferisce al grafico presente nella finestra sottostante (Gradient Cycle). Usate questo menu per selezionare i seguenti modalità di colore: RGB (rosso, verde e blu), HSV (sfumatura, saturazione e valore) oppure CMY (ciano, magenta e giallo).
- Gradient Cycle Window: Questo grafico rappresenta con quattro curve come variano i colori dall'inizio alla fine del ciclo. Modificate i colori spostando le tre curve corrispondenti (ognuna di queste rappresenta una componente del colore) spostando i cinque nodi presenti su di esse. Spostando una curva qualsiasi verso l'alto, si aumenta la componente di quel colore. La curva nera rappresenta la trasparenza del gradiente. Innalzando questa curva viene incrementa l'opacità del gradiente nella parte alta della clip ad esso connessa.

- **Fm Color:** Fissa il colore di partenza durante il ciclo del colore. Premete questo pulsante per aprire una finestra che permette una scelta più precisa del colore di partenza in un gradiente. Variando questo colore tra i fotogrammi chiave i colori cambieranno con il passare del tempo.
- **To Color:** Fissa il colore finale durante il ciclo del colore. Premete questo pulsante per aprire una finestra che permette una scelta più precisa del colore finale in un gradiente. Variando questo colore tra i fotogrammi chiave i colori cambieranno con il passare del tempo.
- " = " : Un modo veloce per impostare il colore finale ("To Color") uguale a quello di partenza ("From Color").
- Number of Cycles: Definisce il numero di volte che si deve ripetere il gradiente. Quando impostate un valore pari a 0 non viene prodotto nessun gradiente. Il numero massimo di cicli è pari a 10.
- Offset: Definisce quanto cambiare i colori del gradiente. Con un valore pari allo 0% non viene prodotto nessun cambiamento. Non appena si aumenta questo valore i colori del gradiente gradualmente cambiano posizione fino al 100%, quando il ciclo è completo e non c'è nessun nuovo cambiamento apparente. Variando il valore tra fotogrammi chiave diversi si produce un gradiente in movimento.
- **Fill Style:** Il menu a tendina permette di scegliere il tipo di gradiente tra "Linear", "Circular" e "Conic". Questo comando permette di definire (nella schermata d'anteprima) i confini determinati da una delle tre modalità, come si può vedere in figura:

- **Transparency Only:** Quando questa opzione è attivata, i colori del gradiente sono disattivati. E' attiva solamente la curva nera nella finestra "Gradient Cycle" per permettervi di rendere il background del filmato gradualmente trasparente. Elevate la curva presente nella finestra per aumentare la trasparenza nel punto del ciclo desiderato.
- Curve: Normalmente questa opzione è attivata, dando luogo a curve che si intersecano nei nodi. Se l'opzione non è attivata invece vendono usate delle linee diritte per unire i nodi.

- **Repeat Gradient Forever:** Ricopre l'intero schermo con il gradiente selezionato con il modello del gradiente ripetuto (linear) o espanso (circular and conic).
- Alternate Direction Every Cycle: Se state utilizzando cicli multipli questa opzione dirigerà la direzione del gradiente alternativamente verso ogni confine. Essa può essere usata agevolmente per creare dei valori variabili.

#### Page Effect

Questo Effetto permette all'utente di definire in modo flessibile degli effetti di volta pagina. Una clip può essere trasformata in un foglio di carta che sfila o si arrotola in primo piano. Potete variare l'angolo di sfilamento o rotolamento, il suo raggio e la fase per dare un aspetto naturale e interessante ai vostri effetti di volta pagina.

Il background deve essere posto sulle tracce che stanno sopra a quelle che ospitano il filmato cui è stato applicato il filtro (cioè sulle tracce che hanno dei numeri più bassi rispetto a quelle occupate).

Nota: se avete istallato la scheda DPS R3DX potete creare questi effetti in tempo reale utilizzando gli effetti "3D Warp". Per maggiori dettagli leggete la documentazione relativa.

### Comandi di Page Effect

- Page Effect: Con questo menu a tendina si seleziona l'effetto "Page Flip" oppure "Page Roll".
- Angle: Definisce l'angolo con cui deve essere sfilata o arrotolata la pagina. Con un valore pari a zero gradi l'effetto inizia dal fondo della pagina. Aumentando l'angolo l'effetto si sposta in senso orario sequenzialmente dal fondo verso destra, in alto, a sinistra. Quando il percorso si conclude si ritorna al punto di partenza sul fondo della pagina. Potete utilizzare i fotogrammi chiave per interpolare questo valore creando un effetto ricciolo intorno ai margini della pagina.
- **Radius:** Modifica il raggio dello sfilamento o arrotolamento. Con un raggio piccolo, la zona sfilata o arrotolata della pagina risulta più piccola. Con un raggio grande, tutta la pagina tende ad arricciarsi.
- **Phase:** Modifica l'aspetto degli effetti. Con un valore pari allo 0%, la pagina appare piana. Con un valore pari al 100%, la pagina appare completamente arrotolata o sfilata. Se i fotogrammi chiave non sono stati attivati, questo parametro varia automaticamente dallo 0% al 100% durante lo svolgimento del filmato. Se attivate i fotogrammi chiave potete cambiare questo valore successivamente per creare il vostro effetto desiderato.
- Page Backside: Con questo comando si può definire la parte posteriore della pagina. La scelta avviene tra tre possibilità: "Solid Color" (cliccate due volte con il mouse sul riquadro colorato per modificare il colore), "Current Clip" oppure "Selected Clip" (un filmato scelto da voi). Se scegliete quest'ultima opzione dovete usare il pulsante "File" per selezionare il filmato che desiderate utilizzare.
- **Border:** Definisce il tipo di bordo da mettere intorno alla pagina. Potete scegliere tra un colore a tinta unita (cliccate di nuovo sul riquadro colorato per modificare il colore) oppure un vostro filmato. Se avete scelto "Selected Clip" dovete usare il pulsante "File" per selezionare il filmato che desiderate utilizzare.
- **Border Thickness:** Definisce la misura del bordo. Se impostate un valore pari a zero, non viene creato alcun bordo intorno alla pagina. Quando imposte il valore 100 viene creato un bordo molto spesso.
- **Split Page:** Fornisce una grande varietà di modi per suddividere la pagina in parti più piccole. Potete effettuare la scelta fra tre misure in orizzontale, verticale o a matrice quadrata. Questa opzione è utilizzabile solo per lo sfilamento (flip).
- Flip Pattern: Questo comando si può utilizzare solo quando è stata selezionata l'opzione "Split Page". Scegliete tra un modello lineare ripetuto (straight repeating pattern), uno specchio verticale (vertical mirror), uno specchio orizzontale (horizontal mirror) e una combinazione dello specchio orizzontale e verticale.

- Page Size Adjuster Rectangle: Sullo schermo d'anteprima un rettangolo rosso evidenzia la misura dell'effetto voltapagina. Trascinate gli angoli di questo rettangolo per ottenere la misura desiderata. Notate che la misura della pagina può essere interpolata successivamente. Cliccate due volte con il mouse sull'anteprima per nascondere il rettangolo. Cliccando di nuove due volte su essa lo si fa riapparire.
- **Flip Target:** Sullo schermo d'anteprima un obiettivo rosso indica la direzione del moto di sfilamento o rotolamento.
- Advanced: Con questo pulsante si accede ai comandi avanzati per il controllo dei bordi, che si trovano sul lato destro dello schermo. Potete definire la trasparenza (Border Transparency), l'intensità della luce, ovvero la luminosità del colore del bordo (Light Intensity), ed il profilo del bordo (la figura in 3D).

#### **Titolazione**

Video Action fornisce due possibilità per effettuare la titolazione: l'effetto "**TitleGenerator**" (Generatore di Titoli), per collegare titoli renderizzati a filmati presenti sulla timeline, e l'accesso incorporato ad **Inscriber CG**, per creare titoli sotto forma di file bitmap (con un canale alfa interno) che possono essere utilizzati come titoli in tempo reale.

Per creare titoli renderizzati generici potete accedere al Generatore di Titoli utilizzando i pulsanti presenti nella finestra "Apply Effects". Il Generatore di Titoli può creare e attaccare facilmente testi scorrevoli colorati, con bordi, ombre, ecc. per filmati multimediali. Il Generatore di Titoli può essere utilizzato con qualsiasi font di Windows per creare interessanti e colorati titoli per i vostri video. Applicando gli effetti di Video Action a dei font esistenti potete anche creare dei font personalizzati. I titoli che generate in questo modo vengono considerati come degli effetti renderizzati.

Potete utilizzare Inscriber CG per creare titoli in tempo reale cliccando due volte con il mouse in "Gallery" e selezionando Inscriber CG dal menu. Quando salvate le immagini prodotte con Inscriber CG esse saranno immediatamente mostrate in Gallery. Potete anche usare Inscriber CG per creare titoli, titoli che si spostano verticalmente o che scorrono orizzontalmente. I titoli che avete creato si possono

sovrapporre ai vostri filmati RVA o RVD. Questi file possono anche essere usati come titoli in tempo reale senza nessun rendering aggiuntivo. Se avete istallato la scheda DPS R3DX i vostri titoli che si arrotolano o che si spostano lentamente saranno riprodotti in tempo reale.

#### Title Generator

Lo scopo principale di questo effetto è quello di aggiungere un testo direttamente ad un video clip. L'effetto può essere applicato allo stesso filmato più di una volta per creare testi che scorrono in diverse direzioni. Potete aggiungere anche degli effetti speciali ai titoli per dare un tocco d'unicità alle vostre creazioni.

Per accedere a "Title Generator" selezionate il filmato da titolare sulla timeline. Aprite la finestra "Apply Effects" cliccando sul pulsante FX nella barra degli strumenti (oppure selezionate **Tools > Video Effects & Titler** dal menu principale e poi **Video Effects**). All'interno della finestra "Apply Effects" cliccate sul pulsante **Title Generator**. A questo punto si può accedere alla finestra dei comandi di base del "Title Generator". Questa rappresenta l'interfaccia dove il testo viene editato, caricato o visionato rispetto al filmato cui deve essere applicato.

#### Comandi di base di Title Generator

**Enter Text:** Questo spazio serve a scrivere il testo, a editarlo, salvarlo e recuperarlo. Scrivete il testo che desiderate far comparire usando tutte le possibilità offerte dal mouse e dalla tastiera per cancellare, aggiungere e cambiare il testo. Notate che in questo momento non è necessario un perfetto allineamento del testo poiché i relativi comandi (di cui parleremo più avanti) forniscono un facile modo per formattare il testo presente sullo schermo. Utilizzate i pulsanti "Load" e "Save" rispettivamente per recuperare e salvare qualsiasi file di testo. Notate che potete usare anche un file di testo proveniente da altre fonti, purché esso sia in formato standard ASCII.

Motion Controls: Questo comando fornisce sei modalità preselezionate di moto:

- Vertical Movement Sposta il testo verticalmente.
- Horizontal Movement Sposta il testo orizzontalmente da destra a sinistra in una linea singola.
- Static Mostra il testo fisso.
- Vanishing Horizon Sposta il testo verso un orizzonte lontano e poi svanisce. L'orizzonte è definito con un obiettivo rosso spostabile che si trova nello schermo d'anteprima e può essere interpolato.
- Circular Muove il testo in un percorso circolare. Sia la posizione del cerchio che il suo raggio possono essere interpolati. Il punto di partenza del testo può essere cambiato spostando il cerchio piccolo lungo il raggio del cerchio più grande.
- Panel Il testo fisso viene mostrato su di un pannello tridimensionale.

Prima di tutto selezionate quale tipo di moto volete realizzare, poiché i comandi di allineamento cambiano a secondo del tipo di moto.

**Speed:** Esistono cinque velocità predefinite per far scorrere il testo, da quella molto lenta a quella molto veloce. Potete anche selezionare l'opzione che permette di personalizzare la velocità. Con questa opzione si aprirà una finestra con un cursore che permette di scegliere la velocità in un intervallo tra 1 e 100. Un valore pari ad 1 dà una velocità lentissima, mentre un valore pari a 100 la velocità maggiore. All'interno di questa finestra trovate anche l'opzione attivabile "Fit to Clip". Se essa viene attivata la selezione del cursore è ignorata e la durata del testo che scorre dipenderà dalla lunghezza del filmato selezionato.

#### SUGGERIMENTO: VELOCITA' DI SCORRIMENTO DEL TESTO

La velocità è molto importante quando state usando un testo in movimento. Se il suo valore è troppo basso, lo scorrimento del vostro testo non avrà nessuna possibilità di terminare prima che il filmato sia finito, quindi non potrete vederlo tutto. Per evitare questo problema voi utilizzerete l'opzione per personalizzare la velocità e poi userete l'opzione "Fit to Clip" che trovate nella finestra.

Antialiased: Quando viene selezionato dà come risultato titoli statici e in movimento privi di aliasing. Per accelerare la generazione del testo, disabilitate questa opzione.Inoltre, quando i testi sono particolarmente sottili, il risultato potrebbe non essere quello desiderato, dal momento che i segmenti potrebbero essere troppo sfumati.

**KF Color:** Quando selezionato, questa funzione fa sì che il colore dei font sia animabile nel tempo tramite keyframes (Esempio: il testo da rosso diventa blu, poi verde, da 0 a 100%).

**Color:** Cliccando due volte sul riquadro del colore si aprirà una finestra che vi permetterà di selezionare il colore del testo.

Align: Usatelo per stabilire l'allineamento del testo nel filmato. L'impostazione di questo comando dipende dal tipo di moto che è stato selezionato, quindi per prima cosa dovete specificare il moto. Per esempio, se è stato impostato il modo di scorrimento da destra verso sinistra, allora una singola linea del testo può essere posizionata in alto, al centro o in basso del filmato. Se avete impostato lo scorrimento verticale, allora le linee del testo possono essere poste a sinistra, al centro o a destra di porzioni dello schermo. Per tutti i tipi di allineamento, eccetto il centro (center), potete modificare i margini spostando le linee rosse sullo schermo d'anteprima.

**Fonts:** Premendo questo pulsante si apre la finestra per la selezione del font che vi permette di scegliere tra qualsiasi font di windows disponibile sul vostro sistema. In questa finestra si possono selezionare il tipo, lo stile e la misura dei font.

**Show Effect:** Premendo questo pulsante si crea un fotogramma d'anteprima sul titolo. Notate che quando utilizzate lo scorrimento nessun titolo sarà presente nel primo fotogramma poiché lo scorrimento incomincia fuori del filmato.

Quick Play: Genera una sequenza di istantanee per mostrare il testo all'interno di un filmato. Notate che questo comando genera una sequenza di fotogrammi distanziati uniformemente lungo l'intera durata del filmato. In filmati più lunghi o più corti dello scorrimento del testo, il numero di fotogrammi dovrebbe essere modificato per permettere un'adeguata visione di esso. In casi estremi, il testo può non rientrare tra i fotogrammi d'anteprima ed essere totalmente omesso. **More>>** Apre le funzioni avanzate come i fotogrammi chiave, i bordi, ombre, comandi di trasparenza, ecc. Spesso è più semplice preparare il testo e determinare le caratteristiche di base come il moto, il colore e i font, prima di accedere ai comandi avanzati. Notate che quando sono attivati i fotogrammi chiave, tutte le impostazioni devono essere attivate e salvate su essi.

#### Comandi avanzati di Title Generator Controls

Cliccate sul pulsante More >> per aprire i comandi avanzati di "Title Generator".

**Keyframe Controls:** Questo comando svolge la stessa funzione che aveva per gli altri effetti video e filtri (leggete il Capitolo 7 per avere una descrizione completa dei comandi dei fotogrammi chiave). Notate che quando sono attivi i fotogrammi chiave si possono effettuare le interpolazioni. Questa possibilità riguarda il colore, la trasparenza, le ombre, ecc.

**Text:** Permette modifiche alla trasparenza del testo. Normalmente un testo non è trasparente (cioè il cursore della trasparenza rimane al valore dello =%).

**Border:** Permette di creare e modificare dei bordi al testo. Quando il valore di "Thickness" (spessore) è pari a 0 non viene creato nessun bordo. Altrimenti variando opportunamente i valori di "Thickness" e "Softness" viene creato un bordo al testo. Cliccando due volte sul riquadro colorato comparirà una finestra che serve a definire con precisione il colore del bordo. **Shadow:** Permette di creare e modificare le ombre per il vostro testo. Usate il comando "Transparency" per creare ombre semitrasparenti che forniscono un aspetto più integrato con il resto del filmato. I comandi di "Offset" vi permettono di modificare la misura e la direzione delle ombre. Se entrambi i valori di "Offset" (X ed Y) sono pari a 0 non viene creata nessun ombra. Aumentando il valore di "Offset X", le ombre si spostano verso destra. Diminuendo il valore di "Offset X", le ombre si spostano verso sinistra. Il comando "Offset Y" opera in maniera simile, ma spostando le ombre verticalmente. Per modificare il colore delle ombre cliccate due volte sul riquadro colorato per ottenere la palette dei colori.

**Panel Controls:** I controlli vengono rimpiazzati dai controlli dei pannelli. Trasparency (Trasparenza) influenza il pannello sul quale il testo viene mostrato. Un pannello parzialmente trasparente si comporterà come un filtro colorato che copre una sezione dell'immagine video. Il controllo "Size" provvederà ad aumentare o diminuire le dimensioni del pannello, mentre il controllo "Thickness" cambierà i bordi del pannello per dargli una profondità tridimensionale differente. **Mark Start:** Trovate questo pulsante al di sopra della riga percentuale posta all'interno dei comandi dei fotogrammi chiave (Key Frames Controls). Potete utilizzarlo per definire il momento in cui deve apparire il testo nel vostro filmato. Spostate il cursore della riga percentuale per specificare in quale punto desiderate far partire il testo. Quando premete questo pulsante un piccolo indicatore rosso di forma triangolare sarà posto sotto la riga, per indicare che quello è il punto di partenza. Notate che questo indicatore può essere posizionato in qualsiasi punto della riga percentuale e non solo in corrispondenza di un fotogramma chiave.

Le funzioni "Mark Start" e "Disable Keyframe" forniscono un modo per creare un testo sia statico che in movimento solo in una porzione del vostro filmato. Leggete il Capitolo 7 per avere maggiori dettagli sui comandi dei fotogrammi chiave.

#### Usare Inscriber CG per creare titoli in tempo reale

Video Action è venduto insieme con Inscriber CG. Voi potete accedere a questo programma cliccando con il pulsante destro del mouse in "Gallery" e scegliendo "Inscriber CG" dal menu. Quando voi aprite Inscriber vi sarà mostrata il fotogramma attuale della timeline come background per aiutarvi a posizionare il testo.

Potete utilizzare Inscriber per creare complessi titoli fissi o in movimento (come titoli che si spostano verticalmente o che si spostano orizzontalmente). Quando salvate un file generato con Inscriber esso sarà automaticamente collocato in "Gallery", così esso è pronto per essere utilizzato sulla vostra timeline.

I titoli fissi creati con Inscriber sono costituiti da file 32 bit TGA con un canale alfa integrato. Video Action riconosce questo canale alfa ed applica una chiave alfa automaticamente. Questo vi permette di sovrapporre i file TGA ai file RVA o RVD per creare titoli in tempo reale. Nella configurazione 2D della Perception RT il file TGA utilizza uno dei canali video. In un sistema Perception RT che include la scheda opzionale R3DX il file TGA utilizza il canale DSK (downstream key alpha channel) della scheda R3DX, i due canali video saranno ancora disponibili per le clip video.Quando create con Inscriber i titoli che scorrono orizzontalmente o che si spostano verticalmente, essi saranno salvati nel formato ICG e automaticamente saranno collocati in "Gallery". Se avete la configurazione 2D della Perception RT dovrete renderizzare i vostri titoli che scorrono orizzontalmente o che si spostano verticalmente prima che possiate riprodurli. Se invece avete istallato la scheda DPS R3DX i vostri titoli appariranno in tempo reale.

Notate che potete salvare le vostre immagini create con Inscriber usando altri formati file selezionando **File > Export > Export Image** dal menu di Inscriber. Potete salvarle nei formati: BMP, JPG, PCT, PICT, PIC, RLE o TGA con varie intensità di colori. Se volete utilizzare un'immagine di Inscriber come immagine di background non dovete salvarla nel formato a 32 bit TGA, per prevenire l'utilizzo automatico del canale alfa. Invece dovreste salvarla nei formati di Inscriber HKF, LGO, VII, o ICG per poterla utilizzare con altri file di Inscriber.

#### Usare titoli fissi (immagini a 32 Bit TGA)

Per utilizzare un file TGA (p.e. un titolo fisso) generato con Inscriber spostatelo dalla "Gallery" alla timeline sulla traccia video V3 o più alta (V4, V5, ecc.). Il titolo sarà sovrapposto al video posto su una traccia più bassa in numero (V1, V2, ecc.). Potete cambiare la durata del titolo spostando la parte finale del filmato sulla timeline.

Potete applicare al file TGA la dissolvenza in ingresso (fade in) o quella in uscita (fade out). Cliccate con il tasto destro del mouse sul file e selezionate **TGA Auto Fade** dal menu. Quando questa opzione è abilitata, Video Action assegna un'assolvenza in ingresso, e una dissolvenza in uscita. E' possibile impostare il numero di fotogrammi di assolvenza e dissolvenza nel menù **File > Preferences > Settings**, premendo il pulsante "TGA Fade In/Out Default". Potete scegliere di abilitare questa opzione ogni qual volta utilizzate un titolo di tipo TGA o IGC. Potete anche applicare "TGA Fade In/Out Default" ad ogni filmato per impostare diversi valori in ingresso/uscita ai vari titoli. Quando si sta usando questa opzione il file TGA presente sulla timeline presenterà il simbolo **FD** nell'angolo in alto a sinistra. Nota: un filmato che ha un numero di fotogrammi inferiore a quelli abbinati di dissolvenza non potrà utilizzare questa opzione. Potete usare anche una terza parte generata con Inscriber o altri programmi per creare file 32 bit di tipo TGA con un canale alfa interno. Questa può essere conservata in Gallery per usarla come titolo in tempo reale.

# Uso dei titoli a scorrimento orizzontale (Crawl) o verticale (Roll)

Potete utilizzare Inscriber per creare titoli che scorrono orizzontalmente o che si spostano verticalmente. Mentre usate Inscriber troverete nella parte superiore della finestra un riguadro che serve a cambiare il tipo di titolo, cioè serve a passare da Still a Roll o Crawl. Potete scrivere varie pagine per i vostri titoli ed utilizzare la barra di scorrimento per muovervi all'interno di queste. Se volete che la prima parola del vostro titolo scorra da un lato all'altro dello schermo, doveteassicurarvi di lasciare una pagina vuota all'inizio. Se volete che il titolo scorra completamente. dovrete assicurarvi di lasciare una pagina vuota anche dopo l'ultima parola.Nota: i titoli sia in roll che in crawl devono avere una lunghezza minima di due pagineQuando salvate i vostri titoli in roll e crawl, saranno salvati come file ICG, e saranno inseriti automaticamente nella Gallery. Nella Gallery la miniatura sarà mostrata come una grafica (una "t" con una freccia), che indica il titolo a scorrimento orizzontale o verticale. Quando cliccatesulla miniatura il titolo scorrerà (ovviamente in miniaturizzato) nella stessa.I titoli roll e crawl sono manipolati in modo leggermente differente tra la Perception RT versione base e la Perception RT in aggiunta alla scheda R3DX. Nella versione base della Perception RT i vostri titoli roll e crawl devono essere renderizzati prima di riprodurli. Quando ponete i titoli sulla timeline essi inizialmente saranno posti dopo 3 secondi di filmato. Trascinate la fine del filmato per cambiare la durata del vostro titolo in movimento. Renderizzate il vostro titolo solo dopo che siete soddisfatti sulla sua posizione e velocità.

Se avete istallato la scheda opzionale R3DX i vostri titoli roll e crawl possono essere riprodotti in tempo reale ed in più avrete molte opzioni per manipolarli.

# *Titoli a scorrimento orizzontale o verticale con la R3DX*

Se avete istallato la scheda R3DX potete riprodurre in tempo reale titoli che si muovono in orizzontale o in verticale. Quando essi vengono spostati sulla timeline automaticamente utilizzeranno il canale extra (downstream alpha key). I filmati appariranno sul vostro video RVA o RVD in tempo reale.

Per accedere a tutti i comandi cliccate con il tasto destro del mouse sul titolo e selezionate "Title Options" dal menu. Notate che il comando di velocità (speed) è leggermente differente tra "Roll" e "Crawl". Crawl ha anche altre opzioni di posizionamento aggiuntive.

I comandi standard per "Roll" e "Crawl" non utilizzano il canale per gli effetti 3D della R3DX. Ciò vuol dire che questo canale può essere utilizzato per transizioni 3D, effetti 3D su video clip oppure effetti 3D su immagini che occupano nella timeline lo stesso segmento dei titoli. Se volete applicare degli effetti aggiuntivi potete premere il pulsante "Use 3D Resources/Options" che si trova nell'angolo in basso a sinistra della finestra. Ciò vi permetterà di accedere a delle opzioni aggiuntive, però utilizzando il canale per gli effetti 3D della R3DX. Se utilizzate questo canale su un'altra clip che si trova nello stesso segmento di timeline del titolo, dovrete renderizzare questo segmento. (Si rimanda al Capitolo 7 per maggiori dettagli).

Permette la scelta tra tre velocità

Seleziona la direzione di scorrimento del testo

Durata del titolo in fotogrammi

Quando usate "Fit to Clip" dovete premere anche il pulsante "Use R3DX Resources/Options" Ritarda il movimento del testo in base al numero di fotogrammi specificati

"

Opzioni di anteprima: interruzione, riproduzione (Play) o iterazione (Loop) Usate il pulsante "Custom" per selezionare una velocità personalizzata

> Selezionate un'assolvenza in ingresso "Fade up" o una dissolvenza in uscita "Fade down" con il ritardo

Usate "Fit to Clip" se avete messo il titolo sulla timeline e volete che si adatti all'intera durata del filmato

Premete questo pulsante per accedere ad opzioni aggiuntive

Permette la scelta tra sei velocità preimpostate

Posiziona il testo crawl verticalmente sullo schermo

Se usate "Fit to Clip" attivate il pulsante "Use R3DX Resources/Options"

Utilizzate le opzioni aggiuntive della R3DX

Date uno sguardo al vostro titolo in movimento presente sulla timeline. Quando usate le risorse della scheda R3DX, la piccola freccia posta nell'angolo in alto a sinistra del titolo cambierà colore dal bianco al rosso.

Si sta usando una velocità personalizzata - notate la freccia

Sono stati applicati due filtri in tempo reale a questo titolo

Sono stati applicati tre filtri in tempo reale a questo titolo fisso

titoli posti su V3 stanno usando le isorse della scheda R3DX

titoli posti su V4 stanno usando il anale extra downstream alpha sey)

Questo file IGC è un'immagine fissa rossa

Questo file TGA utilizza il "TGA Auto Fade Questo titolo che si sposta verticalmente utilizza il "TGA Auto Fade"

Per controllare la velocità del testo in movimento dovete usare "Title Options". Se trascinate semplicemente la fine di un titolo in movimento il testo non si espanderà per adattarsi al filmato

Fino a che non premete il pulsante "Fit to Clip" button. Altrimenti potete selezionare una velocità predefinita o una personalizzata. Notate che se diminuite la velocità del titolo (dandogli una durata maggiore sulla timeline) sarete avvertiti se non c'è sufficiente spazio nel filmato per applicare il cambiamento. Modificate la timeline per dare uno spazio maggiore al titolo e riprovate.

Potete usare anche i filtri in tempo reale sui titoli di tipo roll e crawl. Il loro utilizzo vi permetterà di liberare il canale extra, così potete usarlo per altri titoli fissi o in movimento. Utilizzate la chiave alfa dell'effetto "RT Keys Borders" per vedere il filmato di background. Utilizzate l'effetto "Transparency" per creare un'assolvenza in ingresso o una dissolvenza in uscita oppure per controllare la trasparenza totale. Utilizzate l'effetto "Perspective" per controllare la posizione del testo sullo schermo.

#### Bordi ed Ombre (Border/Shadow)

L'effetto "Border/Shadow" è stato progettato per essere usato in unione di uno o più dei seguenti filtri o effetti che servono a generare degli oggetti sullo schermo: "Page Effect", "Picture-in-Picture", "VSA", "Advanced VSA", "Transparency Assignment" (con l'uso della chiave alfa).

#### Comandi dei bordi interni ed esterni:

• **Thickness:** Determina lo spessore del bordo. Impostando il valore minimo di 0 non viene creato nessun bordo. Se si sposta il cursore verso il valore massimo di 100, viene aggiunto un bordo più grande.

- Softness: Definisce fino a che punto deve essere sfuocato il bordo. Quando il valore è vicino al minimo il bordo appare con dei margini molto distinti. Mentre quando ci si avvicina al valore massimo di 100, il bordo ha dei margini meno definiti.
- **Color:** Definisce il colore del bordo interno ed esterno. Usando il pulsante "Pick Color" apparirà un selettore per cambiare il colore. Spostate il contagocce sul colore che volete e premete il tasto sinistro del mouse. Altrimenti cliccate due volte sul riquadro colorato ed avrete un'ampia possibilità di scelta con la palette dei colori.

#### Comandi di Shadow

- **Transparency:** Per modificare la trasparenza dell'ombra spostate il cursore verso il valore minimo per avere ombre più marcate e verso il massimo per averle meno evidenti.
- Offset: Definisce quale deve essere la posizione dell'ombra relativamente al bordo. Muovendo il cursore verso destra (verso "+") l'ombra si sposterà progressivamente verso destra. Muovendo il cursore verso sinistra (verso "-") l'ombra si sposterà progressivamente verso sinistra. Lo stesso discorso vale per "Offset Y", muovendo il cursore verso "+" l'ombra si sposterà verticalmente verso l'alto. Mentre muovendo il cursore verso "-" l'ombra si sposterà verticalmente verso il basso.
# Un esempio:

- Selezionate un filmato sulla timeline, premete il pulsante "FX" per aprire la finestra "Apply Effects", dopodiché premete il **Page Effect**. In questa finestra si applicano le impostazioni di default premendo il pulsante "OK". Ciò vi farà ritornare alla finestra "Apply Effects".
- Premete il pulsante Border/Shadow Effect. Nella finestra di "Border/Shadow" la finestra d'anteprima verrà il vostro filmato verrà mostrato come una pagina (dall'effetto "Page Effect") con un bordo interno, uno esterno ed un'ombra.

# Effetto Scia(Trailing Effects)

Si accede a questo effetto dal menu principale quando è attiva la timeline tramite **Tools > Trailing Effects**. Si possono realizzare interessanti effetti artistici con tre tipi di scie:

- Wind Effetto Vento, provoca una scia lungo la direzione assegnata al vento.
- Defocus Provoca effetti di dissolvenza/sfocatura con scie.
- Rainbow Effetti di scia in dissolvenza attraverso lo spettro del colore.

Per applicare questi effetti devono realizzarsi tre condizioni:

1. Il filmato deve avere un canale alfa interno generato utilizzando il "Transparency Assignment" (cioè "color", "alpha channel", "difference keying", ecc.), "Video Screen Animation" e/o un titolo TGA a 32 bit. Questo canale alfa viene usato per evidenziare il confine dell'oggetto utilizzato per le scie.

- 2. Il filmato deve trovarsi sulla traccia V3 o più alta in numero.
- 3. Nelle immagini video deve essere presente del movimento, oppure il moto deve esservi introdotto tramite "Video Screen Animation".

Nota: quest'effetto può essere riprodotto in anteprima solo evidenziando l'intervallo della timeline che contiene l'effetto e premendo il pulsante **Display Only Preview** nella barra degli strumenti. L'anteprima vi darà un'idea approssimativa dell'effetto e vi permette di effettuare delle modifiche prima del rendering. Dovete renderizzare l'effetto ed effettuare il make movie prima che possiate realizzare fotogrammi individuali mostranti l'effettoCreazione di un oggetto da utilizzare con "Trailing Effect"

# Creazione di un Oggetto a cui applicare l'Effetto Scia

Il filmato al quale volete applicare il "Trailing Effect" deve avere un canale alfa interno. Esistono tre modi per ottenere questo con Video Action:

- 1. Premete il tasto destro del mouse in "Gallery" e scegliete "Inscriber CG" dal menu. Create un file TGA a 32 bit ed utilizzate "Video Screen Animation" per muovere il titolo.
- 2. Applicate l'effetto "Transparency Assignment" ed utilizzate uno dei metodi chiave. Se la zona "chiave" non ha un moto utilizzate "Video Screen Animation" per muovere l'oggetto.
- 3. Applicate l'effetto "Video Screen Animation" per definire un oggetto e per spostarlo.

# Comandi di "Trailing Effects"

Una volta creato il filmato più appropriato per il vostro effetto scia, potete selezionarlo e scegliere Tools > Trailing Effects dal menu principale.

**Trailing Styles:** Scegliete uno dei tre tipi di effetto scia ("Wind", "Defocus" e "Rainbow") dal menu a tendina.

**Decay:** Scegliete il coefficiente di ritardo dallo 0% al 100%. Un valore basso darà luogo ad una scia più lunga, mentre un valore più alto vi darà una scia più corta.

**Options:** Quando scegliete lo stile "Wind" il pulsante "Options" sarà disabilitato (cioè il pulsante rimane grigio). Quando scegliete lo stile "Defocus" il pulsante "Options" sarà abilitato (cioè il pulsante diventa nero). Invece quando scegliete lo stile "Rainbow" il pulsante "Options" vi permetterà di definire il coefficiente di variazione del colore ("Hue Variation Rate").

# Un esempio: come aggiungere l'effetto scia al testo in movimento

(Nota: può essere utile familiarizzare con "Video Screen Animation" prima di eseguire questo esempio. Leggete il Capitolo 9.)

Una delle applicazioni più comuni che si utilizzano con "Trailing Effects" è aggiungere una scia ad un testo in movimento. Per creare un testo in movimento con una scia seguite questi passi:

- 1. Create un titolo sotto forma di file TGA a 32 bit utilizzando "Inscriber CG". Usate un font sufficientemente grande per riempire lo schermo. (Leggete il paragrafo "Usare Inscriber CG per creare titoli in tempo reale".)
- 2. Ponete il nuovo file TGA sulla timeline nella traccia V3. Create un filmato non troppo lungo. (Potete anche mettere un altro filmato sulla traccia V1 o V2 da fungere come background.)
- 3. Selezionate il filmato TGA cliccando su di esso e premete il pulsante "FX" nella barra degli strumenti. Si aprirà la finestra "Apply Effects".
- 4. Premete il pulsante "Video Screen" presente nell'angolo in basso a sinistra della finestra "Apply Effects". Si aprirà la finestra "Video Screen Animation".
- Per questo esempio utilizzate l'oggetto rettangolare di default. Spostate il primo nodo in basso a sinistra e l'ultimo nodo in alto a destra per creare un movimento in diagonale. Premete il pulsante "OK" per salvare il vostro effetto VSA e tornate alla timeline.
- Assicuratevi che il vostro filmato TGA sia ancora attivo e selezionate Tools > TrailingEffects dal menu principale. Si aprirà la finestra "Trailing Effects".
- 7. Selezionate lo stile "Rainbow". Spostate il cursore fino ad un valore del 30% per fare una scia più lunga. Premete il pulsante "OK".

- Per visionare velocemento l'effetto evidenziate la sezione della timeline che contiene il filmato. Sarà riprodotta un'anteprima senza effetti ("no effect"). Premete il pulsante d'anteprima ("Preview") nella barra degli strumenti per vedere una veloce anteprima di ciò che farà il vostro effetto.
- 9. Cliccate due volte sulla barra del rendering nella sezione sovrastante alla clip sulla quale è applicato l'effetto scia. Cliccate sul pulsante render per effettuare il rendering di questa sezione. Una volta che che è stata renderizzata, potete utilizzare il cursore della Timeline per visionare accuratamente l'effetto.
- 10. Posizionate la barra gialla del movie range sulla clip alla quale avete applicato l'effetto. (Potete variare la lunghezza della barra trascinandone le estremità.) Selezionate Movie> Make Movie> RVA File Output dal menù principale. Una volta che l'RVA è stato creato il VA Player lo aprirà permettendovi di riprodurre ill il nuovo file che contiene l'effetto scia.

# CAPITOLO 9: VIDEO SCREEN ANIMATION

### Introduzione

Il Video Screen Animation (VSA) è un insieme di effetti estremamente potenti che fornisce numerose funzionalità per effetti animati personalizzati. Questi strumenti producono effetti visivi come finestre volanti, oggetti 3D volanti sulle cui superfici vengono mappate sorgenti video, sovraimposizione di oggetti animati, picture in picture, e transizioni personalizzate. L'utilizzo del VSA permette di assegnare effetti di movimento sia ad immagini video che ad immagini fisse. Il VSA utilizza curve di Bezier per la definizione delle traiettorie e dei bordi delle immagini video.

Video Action è dotato 2d Video Screen Animation e del 3D Video Screen Animation. Il pacchetto 3D Deluxe Effects incluso assieme a Video Action permette di accedere a caratteristiche 3D addizionali. Le funzioni VSA vi permettono di utilizzare più traiettorie di movimento ed oggetti multipli in una singola animazione.

Gli effetti VSA necessitano di essere elaborati prima che possano essere riprodotti dalla Timeline o prima che possano far parte di un filmato.

# **Concetti base del Video Screen Animation**

Il Video Screen Animation permette il movimento di una clip video lungo una traiettoria curvilinea in un intervallo di tempo. Per creare un effetto di tal tipo dovete impostare:

- 1. Una traiettoria di movimento (utilizzando nodi e punti chiave)
- 2. La velocità del movimento (utilizzando i punti chiave e la barra del tempo espresso in percentuale)
- 3. La forma del video animato (2D o 3D)
- 4. La dimensione e la rotazione della forma animata ad ogni keyframe
- 5. Un qualsiasi altro effetto di animazione specifico (come chromakey, ombre, bordi, etc.)

# Come cominciare un VSA

Di solito in un effetto VSA vengono utilizzate due o più clip presenti sulla Timeline. Una clip rappresenta lo sfondo mentre l'altra rappresenta la clip che sarà animata e distorta. La clip animata si muove sulla clip di sfondo seguendo una traiettoria definita dall'utente.

Clip in background

Clip Animata

- 1. Posizionate la clip di sottofondo sulla Timeline in una traccia che reca un numero più piccolo di quella da animare. Ad esempio posizionate la clip di sottofondo sulla traccia V1 o V2, e quella da animare su V3.
- 2. Posizionate la clip che volete animare su una traccia della Timeline che reca un numero più grande di quello della clip di sottofondo. Normalmente vi sarà conveniente evitare di utilizzare la traccia V2 per la clip da animare, poiché quando si inseriscono due clip su V1 e V2, Video Action inserisce fra esse una transizione che appare in sovrapposizione al vostro effetto.
- Selezionate la clip da animare (cliccandoci sopra) e poi premete il tasto FX che si trova sulla barra degli strumenti, oppure cliccate con il tasto destro sulla clip e scegliete Video Effect. In modo alternativo potete anche selezionare Tools> Video Effects and Titler dal menù principale.
- Vi apparirà la finestra che vi permette di applicare gli effetti. Selezionate Video Screen Animation o Advanced VSA premendo sui rispettivi pulsanti posti in basso a sinistra della finestra.

Cliccate sui pulsanti Video Screen Animation o Advanced VSA per avviare il VSA.

5. Apparirà la finestra Video Screen Animation.

- Impostate i parametri nella finestra Video Screen Animation così come descritto in seguito nel corrente capitolo. Quando siete soddisfatti dei risultati ottenuti premete su OK. Ritornerete alla Timeline, dove la clip selezionata contiene l'animazione.
- 7. Se volete creare animazioni composte da numerosi livelli, questo procedimento può essere ripetuto per ogni animazione addizionale. Per animazioni multiple le clip animate vanno poste sulle traccie V3, V4, V5, etc. Quando avete completato tutte le animazioni, lanciatene la renderizzazione.

# Impostazione di una Traiettoria di Movimento

#### Nodi e Forma di una Traiettoria

La traiettoria che seguirà la vostra animazione viene rappresentata da una traiettoria di movimento. La traiettoria è costituita da nodi, nei quali la curva o linea che unisce i nodi può cambiare direzione e/o curvatura. Ogni nodo è dotato di due maniglie che vi permettono di modificare la curva che connette i nodi.Il modo in cui queste maniglie influenzano la curva dipende dalo stile dei nodi che selezionate utilizzando **Edit> Node Style** dal menù. Gli stili dei nodi disponibili sono 4:

- Line: i nodi vengono uniti da linee diritte con angoli netti
- Corner: le maniglie sono completamente indipendenti, permettendo cambiamenti netti nella direzione o curve morbide

- Smooth: le maniglie sono raccordate in modo tale che la curva risultante sia molto morbida, con l'angolo delle singole curve determinato dalla lunghezza e dall'angole delle maniglie.
- Symmetrical: molto simile a smooth, ma entrambe le maniglie hanno stessa lunghezza ed angolo per dar luogo ad una traiettoria più simmetrica

Se volete che un solo nodo utilizzi uno stile differente, è sufficiente che clicchiate su di esso con il tasto destro e che selezionate lo stile del nodo dal menù che appare.

Inizialmente la vostra animazione sarà mostrata ferma su una traiettoria determinata da un nodo all'inizio e da un nodo alla fine, con una linea diritta che li unisce. Per aggiungere un altro nodo, muovete il cursore sulla traiettoria finchè esso non assume la forma di una freccia a quattro punte. Cliccate sulla traiettoria con il tasto destro . Cliccate su "Add Node" e un nuovo nodo verrà aggiunto sulla traiettoria. IL nuovo nodo può essere trascinato lungo lo schermo per cambiarne la posizione.

Nota: Ogni volta che create un nuovo nodo, create un keyframe (fotogramma chiave) ad esso associato, ed ogni volta che create un nuovo keyframe, create un nuovo nodo. Mentre i nodi trovano utilizzo nella definizione della posizione della traiettoria, i keyframe possono essere utilizzati per definire sia il tempo necessario al passaggio da un nodo all'altro, sia la trasformazione dell'oggetto da un keyframe all'altro. (Consultate la prossima sezione per maggiori dettagli sui keyframe.)

Per muovere l'intera traiettoria, posizionate il cursore su essa, e quando assume la forma di una freccia a quattro punte, trascinatela traiettoria in una nuova posizione.

#### Controlli Addizionali del Tasto destro del Mouse

Molti comandi sono disponibili attraverso il menù che appare. Molte di queste opzioni sono le stesse dei comandi dei menù Edit, Motion ed Effect. Di seguito sono elencati i controlli addizionali dei nodi:

- Set Curve handle Imposta le maniglie dei nodi su lunghezza zero o non zero. Utilizzate il tasto Shift per impostare a zero i vettori quando vi trovate su un nodo.
- Align Allinea i nodi correnti nella medesima posizione (orizzontale o verticale) del nodo precedente.
- Position Numerically Permette il posizionamento accurato del nodeo e delle sue maniglie tramite immissione numerica. L'angolo in alto a sinistra del schermo di produzione blue ha coordinate X=0 e Y=0, mentre l'angolo in basso a destra ha coordinate X=320 e Y=240. I valori della X e della Y che immettete possono essere più grandi o più piccoli di quelli detta dalo schermo blu di produzione, per permettervi di muovere gli oggetti anche quando si trovano al di fuori dell'area visibile. I valori del Vettore 1 e del vettore 2 sono le coordinate dei punti terminali delle maniglie relative al nodo.

# Keyframes e Velocità di Movimento

I keyframes ed i nodi vengono sempre creati assieme, e ad ogni keyframe viene assegnato un nodo. Trascinate il cursore dei keyframessulla posizione in cui volete aggiungere un keyframe e premete il pulsante add keyframe. Sulla linea del tempo apparirà un nuovo keyframe e sulla traiettoria apparirà un nuovo nodo.

La chiave rossa è visibile quando il cursore si trova su un keyframe Posizione percentuale lungo la traiettoria Aggiunge o cancella un keyframe

Copia o Incolla i keyframes

Abilita/Disabilita il VSA tra i keyframes selezionati

Abilita/Disabilita i Keyframes Permettono di spostarsi sul keyframe precedente o successivo

I quadratini rossi possono essere trascinati lungo la linea del tempo, cambiando il modo in cui l'animazione reagirà al nodo senza cambiare la forma della traiettoria. Ad esempio, se volete che la vostra clip animata salga lentamente lungo il bordo sinistro dello schermo e che poi si muova rapidamente attraverso lo schermo, potete impostare tre keyframes/nodi.

Keyframes

Nodo 2

Nodo 1

In questo esempio l'animazione impiegherà il 75% del tempo per recarsi dal nodo 1 al nodo 2 e solo il 25% del tempo per recarsi al nodo 3. L'oggetto salirà lentamente dal nodo 1 al nodo 2 e poi si ingrandirà lungo la distanza maggiore per il nodo 3.

# Traiettorie di Movimento Multiple (solo per l'AVSA)

La funzione Advanced Screen Animation è stata progettata per lavorare con oggetti 2D multipli su traiettorie di movimento multiple. Questa funzione specializzata sarà descritta dettagliatamente nelle prossime pagine. Per addizionare una nuova traiettoria di movimento selezionate **Motion> Motion Path> Default** dal menù principale. Ciò aggiungerà una nuova traiettoria ed un nuovo oggetto. Nota: l'oggetto potrebbe essere 2d o 3D, a seconda del tipo di di oggetto della traiettoria esistente, ma se aggiungete un oggetto 3D non potrete utilizzare le funzioni di mappatura della superficie disponibili con gli oggetti 2D.

Per copiare ed incollare una traiettoria, cliccate con il tasto destro su di essa e selezionate "Copy Path". Cliccate con il tasto destro sull'area vuota dello schermo e selezionate "Paste Path". Potete muovere la nuova traiettoria trascinandola, oppure cancellarla selezionandola (quando è selezionata è di colore rosso), cliccare su essa con il tasto destro e selezionando "Delete Path".

Quando avete più di una traiettoria potete impostare quella che si trova in primo piano cliccandoci sopra con il tasto destro e scegliendo l'ordine. Consultate la sezione sull'AVSA di questo capitolo per maggiori dettagli.

# Scelta della Superficie e del Video

Di base, la clip video animata appare come un piccolo rettangolo bidimensionale. Potete variare la forma di quest'oggetto in un'altra forma 2D o 3D, e l'oggetto può ruotare ed avvitarsi mentre segue la traiettoria di movimento.

Di base, la clip animata che avete selezionato dalla Timeline per dare inizio al VSA verrà utilizzata per mappare tutte le superfici dell'oggetto. Una qualsiasi di queste superfici può essere rimappata con una qualsiasi altra clip o con un colore qualsiasi. Questa funzione è disponibile sia per gli oggeti 2D che 3D. Quando utilizzare l'Advanced VSA, potete anche cambiare la clip di sfondo.

# Scelta e Modifica della Superficie

Potete scegliere una superficie 2D sleezionando **Edit> 2D Shape** dal menù. Potete selezionare un rettangolo (la forma base), un cerchio od un'ellisse. Potete scegliere una forma 3D selezionando **Edit> 3D Shape** dal menù. Potete selezionare una sfera, un cubo, un cilindro, un cono o una piramide.

Le forme 2D possono essere modificate trascinando i nodi che sono stati creati con la forma e utilizzando gli strumenti di distorsione o i comandi dei menù.

Gli strumenti di distorsione vi permettono di ridimensionare gli oggetti 2D nelle direzioni x ed y, di ruotare un oggetto in uno spazio tridimensionale, distorcere l'oggetto in un parallelogramma, o di distorcere l'oggetto in un trapezio. Potete anche aggiungere nodi addizionali ad oggetti 2D per permettervi di personalizzare ulteriormente la forma di un oggetto. Per aggiungere un nodo cliccate con il tasto destro sull'oggetto\*\*\*\* e selezionate Add Node dal menù che appare.

Le forme 3D non vengono create con nodi che possono essere trascinati, ad ogni modo potete cambiare la loro dimensione e ruotarli in modo che si deformino durante il loro mophing da una forma ad un'altra.

Per ridimensionare oggetti 2D e 3D in modo visivo secondo i movimenti del vostro mouse potete utilizzare lo strumento Resize posto a sinistra nella barra degli strumenti, oppure selezionando **Effect> 3D Resize> Freely** dal menù. Con la pressione del tasto resize potete ridimensionare gli oggetti 2D lungo gli assi x ed y, e ridimensionare gli oggetti 3D lungo gli assi x, y e z. Potete premere più di un pulsante per volta se volete ridimensionare un oggetto lungo piò assi contemporaneamente. Se volete ridimensionare l'oggetto di una percentuale ben determinata, selezionata **Effect> 3D Resize> Percentage** dal menù. Per ruotare visivamente oggetti 2D e 3D secondo i vostri movimenti del cursore, potete utilizzare lo strumento Rotate dalla barra degli strumenti, oppure selezionare **Effect> 3D Rotate> Freely** dal menù. Potete ruotare l'oggetto lungo gli assi x, y e z premendo i pulsanti rotate. Potete premere più di un pulsante per volta se volete ruotare un oggetto in più direzioni contemporaneamente. Se volete ruotare un oggetto con l'accuratezza dei giri e dei gradi, selezionate **Edit> 3D Rotate> Percentage** dal menù.

Per distorcere un oggetto 2D in un parallegramma utilizzate lo strumento Slant (inclinazione) o selezionate dal menù **Effect> Slant.** Muovete il cursore sul nodo evidenziato per trasformare il cursore in due frecce parallele, e scorrete il mouse avanti e indietro per ottenere la forma inclinata desiderata.

Per distorcere un oggetto 2D in un trapezio utilizzate la strumento distort o selezionate dal menù **Effect> Distort**. Muovete il cursore sui nodi evidenziati per cambiare la forma del cursore e scorrete il cursore sopra e sotto per ottenere la forma cuneiforma desiderata.

Se cambiate forma e volete salvarla per riutilizzarla, muovetevi al keyframe carratterizzato dalla nuova forma e selezionate dal menù **Edit> Shape File> Save**. Se volete salvare una forma che è stata formata formata tra i keyframes, dovete inserire un nuovo keyframe nel punto della traiettoria dove la forma dell'oggetto assume quella da voi desiderata. Potete poi posizionarvi sul nuovo keyframe e selezionare dal menù **Edit> Shape File> Save**. Per utilizzare la nuova forma, portatevi sul keyframe dove volete utilizzare la nuova forma e selezionate dal menù **Edit> Shape File> Load**.

# Applicazione del Video alla Superficie

Quando state utilizzando la funzione VSA potreste applicare una clip qualsiasi alla parte anteriore e posteriore del vostro oggetto 2D. Potete applicare una clip qualsiasi alle superfici del vostro oggetto selezionando dal menù**Edit> Attach to surface.** Le superfici 3D differenti vengono suddivise in differenti numeri di facciata. Cubo e Cilindro sono dotati di 6 superfici (sopra, sotto e ai quattro lati), i coni e le piramidi sono dotati di 5 superfici (il fondo e 4 lati) e le sfere sono dotate di 4 superfici (ai 4 lati).

Potete anche determinare il modo in cui la clip viene avvolta attorno alle superfici 3D utilizzando **Effect> 3D Texture Map Option**. L'impostazione di base è **No Wrap Around**, che mappa ogni superficie dell'oggetto con il 100% della clip, dandovi sino a sei ripetizioni dell'immagine (una per ogni superficie). Potete cambiare questa opzione su **Wrap Around Mapping**, che utilizzerà una clip per i quattro lati della superficie, mentre continuerà a mappare le superfici in alto e/o in basso con copie addizionali dell'immagine. Per la sfera (che ha 4 superfici laterali e nessuna superficie superiore) questa opzione darà come risultato un oggetto che mostra una sola immagine (su quattro lati). Per un cubo, (che è dotato di 6 superfici) questa opzione farà avvolgere le quattro superfici laterali da un'immagine, ed utilizzerà delle copie dell'immagine per le superfici superiore ed inferiore, mostrandovi un cubo con tre immagini. Potete anche utilizzare lopzione **Wrap by Percentage**, che vi consente di impostare un valore di avvolgimento dal 100% al 400%. Il valore 100% fornisce lo stesso risultato dell'opzione **No Wrap Around**, mentre un valore del 400% fornisce lo stesso risultato **Wrap Around Mapping**. Ad esempio, impostando il valore 200% su una sfera, darà come risultato una sfera con due immagini mostrate sulla superficie.

Se state utilizzando l'Advanced VSA potete anche utilizzare una clip con funzione di sfondo, coprendo la clip che è mostrata sulla Timeline. Selezionate **Edit> Attach background surface** dal menù, ed utilizzate una clip di sfondo a vostra scelta. Nota: il quadratino Enabled deve essere selezionato affinchè il vostro sfondo possa essere impiegato nell'effetto AVSA.

# Anteprima di Effetti Animati

La visione base mostra il vostro oggetto animato come una struttura reticolare (wireframe). Questa struttura si muove e si deforma quando trascinate il cursore del tempo posto nella parte alta dello schermo. Quando rilasciate il pulsante del mouse, l'oggetto viene rappresentato, con la superficie mappata su esso, nel più vicino keyframe. Ciò vi darà un'idea di come apparirà l'effetto che state creando.

Potete anche utilizzare i pulsanti di Preview per avere un'anteprima dell'effetto.

Preview del Singolo Fotogramma

Wireframe Preview Velocità di Riproduzione dell'anteprima (attiva solo durante la riproduzione dell'anteprima) Interrompe l'anteprima (attivo solo durante la riproduzione)

Riproduzione anteprima

Riproduzione wireframe avanti/indietro

Se volete visionare l'effetto in una posizione intermedia, trascinate il cursore sulla posizione percentuale desiderata, ed utilizzate il tasto per il Preview del singolo fotogramma. Vi verrà mostrata una versione a bassa risoluzione del fotogramma finale. Se volete riprodurre in anteprima il vostro effetto ad un numero di fotogrammi/secondo ridotto, cliccate sul pulsante riproduzione anteprima. Il numero di fotogrammi al secondo può essere modificato selezionando View> View Effect Option.

Una barra di stato di colore rosso verrà mostrata durante l'elaborazione ed inseguito l'effetto verrà riprodotto ciclicamente fintanto che non clicchere sul pulsante rosso STOP. Se volete vedere l'animazione del vostro oggetto in wireframe (solo la struttura; in questo modo l'elaborazione è istantanea) utilizzare il pulsante di anteprima in wireframe. Il pulsante di wireframe posto in alto riprodurrà ciclicamente l'effetto, mentre quello in basso muoverà l'oggetto in aventi ed indietro lungo la traiettoria di movimento. Mentre l'anteprima in wireframe viene riprodotta, il pulsante assumerà le sembianze di un pusante di STOP, per permettervi di interrompere l'antreprima. I pulsanti che vi permettono di variare la velocità di riproduzione dell'anteprima sono attivi solo durante la riproduzione.

# Altri Effetti D'Animazione

# Color Key

Per realizzare semplici effetti di composizione potete utilizzare il color keying (noto anche come chroma keying) nei vostri effetti. Ad esempio, potreste avere una ripresa di una ragazza effettuata in bluescreen (una camera con tutte le pareti blu). Selezionando il colore blu delle pareti come colore chiave (key) potete rendere le pareti trasparenti. Aggiungendo una traiettoria di movimento alla ragazza, potete poi simularne il movimento su una clip di sottofondo. Questa tecnica viene ampiamente utilizzata nei film per produrre scene impossibili nella realtà.

Selezionate dal menù **Effects> Color Keying**. Si aprirà la finestra che vi permette di impostare la chiave colore.

Nota: Quando utilizzate questo effetto su un keyframe, questo effetto sarà abilitato su tutti i keyframes della traiettoria di movimento. Se non volete vedere l'effetto su determinati keyframes, dovrete impostarne la trasparenza sia della clip in primo piano che di quella di sottofondo sullo 0%.

**Tolerance**: Determina il numero di sfumature del colore selezionato sullo schermo da utilizzare come colore chiave.

**Foreground Transparency**: determina la trasparenza della clip in primo piano. Lo 0% indica che la clip in primo piano è completamente visibile, mentre il 100% indica che la clip è completamente trasparente.

**Background Transparency**: determina la trasparenza della clip di sottofondo. Lo 0% indica che la clip di sottofondo è completamente visibile, mentre il 100% indica che la clip è completamente trasparente.

**Pulsante Color**: Cliccate su questo pulsante per trasformare il cursore in un contagocce che vi consente di selezionare il colore mostrato sullo schermo. Potete cliccare due volte sul riquadro per aprire la tavolozza dei colori che vi consente di cambiare colore.

**Riquadro del Colore Chiave**: Questo riquadro mostra il colore di sottofondo che avete selezionato per l'operazione di chiave. Potete cliccare due volte sul riquadro per aprire la tavolozza dei colori che vi permetterà di cambiare colore.

Enable: Questo quadratino deve essere selezionato per abilitare le funzioni di chiave.

**Apply All**: Cliccate su questo pulsante per applicare le vostre selezioni sul colore chiave a tutti i keyframes della traiettoria di movimento. Fino al momento in cui cliccate su questo tasto, per gli altri keyframes verranno utilizzate le impostazioni di base (colore chiave nero, Tolerance= 0, Foreground transparency=0%, Background tansparency=100%).

Pulsante Copy: Copia le proprietà della chiave colore nella memoria del computer.

**Pulsante Paste**: Incolla le proprietà della chiave colore che erano state copiate nella memoria del computer, nel keyframe su cui vi trovate.

#### Bordi

Potete aggiungere bordi alle vostre clip animate. I tipi di bordi disponibili sono tre e sono: Color, 3D Color e 3D Glass.

- Color aggiunge un bordo colorato solido ad ogni superficie.
- 3D Color border aggiunge un bordo dotato di sfumature per fornire un effetto tridimensionale
- 3D Glass border è un bordo tridimensionale al quale è possibile dare impostazioni di trasparenza.

Nota: Quando utilizzate un effetto bordo su un keyframe, l'effetto sarà applicato su tutti i keyframes che si trovano sulla traiettoria di movimento. Utilizzate il tasto Apply All per applicare lo stesso bordo su tutti i keyframes, o muovete su keyframes individuali per applicare bordi differenti a keyframes differenti.

# Feathering

La funzione Feathering vi permette di sfocare i bordi in modo da renderli più morbidi. A valori di feathering maggiori corrispondono sfocatura e morbidezza maggiori.

# Shadows (Ombre)

La funzione Shadow consente di assegnare un'ombra al vostro oggetto. Ciò può incrementare il senso di spazio tridimensionale, che dà alla vostra clip animata l'apparenza di volteggiare sul sottofondo.

# Flying Transparency (Trasparenza in Movimento)

Normalmente mapperete la vostra clip animata su di un oggetto e la muoverete sul sottofondo. L'utilizzo della Flying transparecncy espande la vostra clip, sino a riempire lo schermo dietro lla clip di sottofondo ed anima una forma 2D che si comporta come una finestra che segue la traiettoria di movimento lungo lo schermo\*\*\*

Abitualmente mapperete la vostra clip animata su di un oggetto e la muoverete sul sottofondo. La Flyning Transparency vi permette di animare una maschera che segue la traiettoria di movimento lungo lo schermo.

La realizzazione di un esempio di questo effetto potrebbe essere la seguente. Utilizzate una clip che mostra un muro di una prigione di notte come clip di sottofondo, e poi utilizzate come clip in primo piano, animata, una clip in cui un galeotto si arrampica sullo stesso muro, ma di giorno. Utilizzando la funzione Flying Transparency potete assegnare un cerchio che prima cerca il prigioniero nell'oscurità, e poi lo trova, dando l'effetto di un faro che lo illumina.

# Forme Animate (Morphing)

Così come gli oggetti che si muovono lungo lo schermo è semplice trasformare oggetti 2D o 3D in altre forme, utilizzando i keyframes. Potete trasformare oggetti in altri oggetti mentre sono fermi, oppure mentre seguono una traiettoria di movimento. L'una limitazione è costituita dal fatto che non potete utilizzare oggetti 2D e 3D sulla stessa traiettoria di movimento. Ad ogni modo è possibile simulare oggetti bidimensionali mentre si utilizza la modalità 3D, semplicemente assegnando il valore 0 alla dimensione dell'oggetto posta sull'asse Z. Ciò vi consentirà di effettuare effetti come l'estrusione di uno schermo piatto in un cubo. Non è però possibile utilizzare gli effetti di inclinazione è distorsione a queste figure pseudo-bidimensionali.

Normalmente i vostri oggetti cambieranno forma in maniera morbida da un keyframe ad un altro. Se volete che il cambiamento sia repentino, potete selezionare dal menù **Motion> Smoothness> Discounuos**. Per riportare l'impostazione sul valore di base, selezionate dal menù **Motion> Smoothness> Continuous**.

Se la vostra traiettoria di movimento è costituita da più di due keyframes, potete trasformare l'oggetto in ogni keyframe. Se cambiate idea e decidete che il vostro oggetto utilizzi solo la forma che avete impostato nel primo e nell'ultimo keyframe, selezionate dal menù **Edit> Re-Interpolate**.

Al VSA è acclusa una trasformazione 3D, un cubo che si ingrandisce fino a riempire lo schermo, poi si trasforma in una sfera, e che poi vola in alto e a destra, al di fuori dello schermo. Con poco esercizio potrete creare effetti di oggetti 3D che si trasformano, s'ingrandiscono, ruotano, si allargano e si muovono. Per fare ciò utilizzate i nodi per definire la traiettoria di movimento e i vostri keyframes per impostare la forma degli oggetti. Il programma effettuerà tutte i calcoli necessari a mostrare l'oggetto che cambia morbidamente da una forma all'altra.

# Un Esempio di Morphing

Keyframe1

Keyframe2

Nodo 3

Nodo 5

Nodo 1 e 2

Nodo 4

Aggiungete tre nodi alla traiettoria di movimento base. Selezionate il primo nodo e cliccate sul pulsante No Mot (nessun movimento) posto sulla barra degli strumenti, per posizionare il secondo nodo esattamente sul primo nodo. Selezionate il terzo nodo e trascinatelo in alto. Selezionate il guarto nodo e trascinatelo in basso, in modo tale da realizzare una curva caratterizzata da un dolce andamento sinusoidale. Utilizzate la linea che esprime il tempo in percentuale per portarvi sul primo keyframe. Selezionate la forma della sfera dal menù Shape. Muovetevi sul secondo keyframe e selezionate dal menù Shape la forma del cubo. Portatevi sul terzo keyframe e selezionate l'effetto prospettiva. Selezionate la strumento di rotazione, e ruotate il cubo. Posizionatevi sul quarto keyframe e selezionate la forma della piramide. Infine, portatevi sul quinto keyframe e selezionate un cilindro. Per cambiare la velocità dell'animazione posizionatevi sulla linea gialla che indica il tempo in percentuale e trascinate il quadratino rosso del quarto keyframe più a destra, verso la fine. Ciò abbrevierà i tempi tra i keyframes 4 e 5 e farà muovere l'animazione in modo molto più veloce dopo aver raggiunto il guarto nodo. Infine, utilizzate il preview strutturale (wireframe) per avere un'idea del movimento e delle trasformazioni che occorreranno sull'oggetto mentre si muove sullo schermo.

# Comandi dei Menù del Video Screen Animation

Nella parte alta della finestra del VSA sono presenti cinque voci: **Edit, Motion, Effect, View** ed **Help**. Nella parte alta della finestra dell'Advanced VSA è disponibile anche una voce addizionale, **Tools**.

### II Menù Edit

Undo: Annulla l'ultima modifica o azione.

Redo: Ripristina l'ultima azione che era stata annullata.

**Copy:** Copia l'oggetto selezionato nella memoria del computer. L'ultima operazione di copia cancella le precedenti.

**Paste:** Incolla una copia dell'oggetto prelevandola dalla memoria del computer. Questa operazione è possibile solo dopo aver effettuato l'operazione di copia.

**Delete:** Cancella il keyframe selezionato e il suo oggetto. Questo comando non è disponibile se l'oggetto si trova all'inizio o alla fine della traiettoria di movimento.

**Node Style:** Imposta lo stile dei nodi da utilizzare in una traiettoria di movimento. E' possibile scegliere tra: Line, Corner, Smooth e Symmetrical. Stili differenti permettono il controllo nei nodi creati dall'utente. Lo stile Line costringe i due rami di traiettoria, quello antecedente e quello successivo al nodo, ad avere andamento assolutamente lineare. Lo stile Corner crea dei cambi di direzione netti in corrispondenza dei nodi. Gli stili Smooth e Symmetrical creano curve estremamente arrotondate.

**Snap Corner:** Questa funzione serve per lavorare con oggetti 2D caratterizzati da angoli retti. Se un angolo, in relazione ad un latro angolo, è portato ad avere un valore molto ampio, sarà automaticamente corretto, venendo posizionato verticalmente od orizzontalmente rispetto al punto dell'altro angolo.\*\*\*

**Re-Interpolate:** Questa funzione può essere utilizzata su traiettorie di movimento che hanno tre o più keyframes. La sua azione fa sì che venga realizzata una transizione morbida delle forma, dal primo all'ultimo keyframe. Ogni keyframe intermedio viene considerato durante il processo di trasformazione, perdendo però qualsiasi forma che era stata impostata ai keyframes in precedenza.

**Keep Aspect:** Quando selezionata, questa opzione blocca la funzione di ridimensionamento in modo che quando i pulsanti degli assi X, Y e Z sono premuti, i valori sui tre assi vengono cambiati dello stesso ammontare. Quando questa funzione non è attiva, un oggetto sarà dimensionato in modo indipendente in base al movimento del mouse, e, ad esempio, un movimento diagonale potrebbe incrementare la dimensione in una direzione più che in un'altra.

**2D Shape:** Trasforma l'oggetto selezionato in una forma 2D standard. Le forme tra cui potete scegliere sono rettangolo, cerchio ed ellisse.

**3D Shape (Deluxe/ 3D FX Package):** Trasforma l'oggetto selezionato in una forma 3D standard. Le forme tra cui potete scegliere sono cubi, cilindro, cono piramide e sfera.

**Shape File:** Ogni forma può essere salvata come file sul vostro hard disk per un utilizzo futuro. Selezionate l'oggetto che desiderate salvare e selezionate l'opzione di salvataggio presente in questo menù. Ai file forma viene data automaticamente l'estensione .oa. Per caricare un oggetto, selezionate un qualsiasi keyframe posto lungo la traiettoria di movimento e selezionate l'opzione Load di questo menù. Selezionate il file (.oa) che volete caricare, Video Action lo sostituirà a quello del keyframe selezionato.

Attach Video by Surface: Come da impostazione base, il Video Screen Animation mapperà tutte le superfici dell'oggetto con la clip selezionata sulla Timeline. Una qualunque di queste superfici può essere rimappata con una qualsiasi altra clip o colore. Questa funzione funzione è disponibile sia per gli oggetti 2D che per quelli 3D.

Attach background Surface (solo Advanced VSA): Come impostazione base il VSA utilizzerà la clip posta al di sopra (sulla Timeline) della clip animata come clip di sottofondo. Quando utilizzate questa funzione dovete selezionare la voce enable nella finestra Attach Background Surface, per fare in modo che questa funzione abbia effetto.

**Cropping:** Dal momento che il Video Screen Animation accetta l'utilizzo di clip multiple, questo può anche accettare parametri di crop (taglio) dal menù Edit, fornisce all'utilizzatore la flessibilità di cambiare il crop delle varie clip. Questa impostazione ha effetto unicamente sulle clip non presenti sulla Timeline, mappate come superfici. Alla clip animata posta sulla Timeline il crop viene invece applicato secondo le impostazioni definite nella finestra **File> Preferences**.

#### II Menù Motion

**No Motion**: Rimuove ogni traiettoria di movimento tra il keyframe corrente e quello successivo, posizionando i due nodi relativi uno sopra l'altro. Ciò farà anche in modo che l'oggetto del primo keyframe sia identico a quello del keyframe seguente. Potete cambiare ciò, impostare l'oggetto in modo che utilizzi differenti forme o proprietà in keyframes differenti. Utilizzate la linea che rappresenta il tempo in percentuale per portarvi su keyframes differenti e per cambiare le impostazioni del vostro oggetto.

**Reverse Motion:** Inverte la direzione del movimento lungo l'intera traiettoria di movimento. Ad esempio se una clip si trasforma da un quadrato in un cerchio mentre si muove da destra a sinistra, l'inversione della traiettoria di movimento farà sì che la clip si trasformi da un cerchio ad un quadrato mentre si muove da sinistra a destra.

**Motion File:** Salva o carica una traiettoria di movimento lungo tutti gli oggetti che risiedono sulla traiettoria. Ai file traiettoria viene assegnata automaticamente l'estensione .sa.ll caricamento di una traiettoria di movimento rimpiazzerà completamente la traiettoria di movimento corrente e tutti gli oggetti presenti nel Video Screen Animation.

Il salvataggio o il caricamento di una traiettoria di movimento mentre ci si trova nell'Advanced VSA salverà o caricherà tutte le traiettorie di movimento presenti. Mentre vi trovate all'interno dellAVSA potete anche copiare ed incollare una singola traiettoria di movimento all'animazione, cliccando prima con il tasto destro sulla traiettoria che volete copiare e cliccando poi con il tasto destro su un'area vuota della traiettoria di movimento, selezionando Paste Path dal menù che appare.

#### Motion Path:

*Gravity Motion:* La selezione di questo menù farà apparire un riquadro di selezione che specifica una traiettoria di movimento caratterizzata da suna simulazione di gravità. Le opzioni che possono essere modificate sono numerose.

- Object Seleziona l'oggetto ai keyframes.
- Bounces Numero di rimbalzi che l'oggetto effettuerà.
- Reflection Quando selezionate questa opzione l'oggetto rimbalzerà al contatto del limite inferiore. Quando non è selezionata la schermo passerà attraverso il limite del bordo inferiore e cadrà dall'alto.
- Damping Factor Determina l'altezza relativa di ogni rimbalzo consecutivo. Quando il dampening factor è impostato al 50%, il rimbalzo successivo sarà smorzato del 50% rispetto al rimbazo precedente.
- Boundaries Definisce i Limiti a sinistra, a destra, in alto, in basso della traiettoria di movimento gravitazionale. Il confine sinistro determina il punto di partenza il punto di partenza della traiettoria mentre il confine destro determina il punto finale. Il confine superiore determina l'altezza che raggiungerà il primo rimabalzo, mentre il confine inferiore determina il punto sorgente del rimbalzo.

*Cube to Sphere* (Deluxe/3D FX Package): L'oggetto comincia il suo moto come cubo a pieno schermo per poi trasformarsi in una sfera che vola via.

*Default:* Questa è la traiettoria di movimento che viene mostrata quando avviate inizialmente il VSA: una traiettoria diritta con due soli nodi alle estremità. Potete scegliere quale degli oggetti 2D o 3D utilizzare sulla traiettoria di base.

**Smoothness:** Questa opzione permette di scegliere il modo in cui il vostro oggetto cambierà forma mentre si muove lungo la traiettoria di movimento. La selezione standard è Continuous, che determina un cambiamento graduale della forma dell'oggetto. Potete anche scegliere Discontinuous, per fare in modo che l'oggetto si trasformi in maniera repentina al raggiungimento del keyframe successivo.

# Menù Effect

Flip: Inverte traiettoria di movimento e oggetti verticalmente od orizzontalmente.

Fit to Screen: Fa in modo che l'oggetto correntemente in uso nel Video Screen Animation assuma la forma dello schermo e venga centrato. Lo schermo può essere impostato su un quarto, sulla metà, o sulla dimensione attuale dello schermo.

Slant (2D Shapes Only): La selezione dello Slant determina un rettangolo verde attorno all'oggetto correntemente selezionato con un punto di controllo ad ogni bordo e ad ogni angolo. Muovendo i punti di controllo dei bordi riuscirete ad inclinarli.

**Distort (2D Shapes Only):** Questa opzione determina un rettangolo verde attorno all'oggetto correntemente selezionato, con punti di controllo ad ogni angolo e ad ogni bordo. Muovendo i punti di controllo potrete realizzare forme irregolari. I punti posti negli angoli permettono di deformare liberamente l'oggetto.

**3D Resize:** Ci sono due modi di ridimensionare un oggetto: liberamente o tramite percentuale. Ridimensionando tramite percentuale è possibile ottenere risultati accuratissimi, attribuendo una percentuale all'oggetto originale lungo ogni asse. Il ridimensionamento libero prevede l'uso del mouse per il ridimensionamento visivo dell'oggetto in tempo reale. Durante l'operazione di ridimensionamento libero vi appariranno numerosi pulsanti sulla barra laterale di controllo che rappresentano il movimento lungo ogni piano (X, Y e Z per forme tridimenzionali). Selezionate uno o tutti questi durante il ridimensionamento. Ad esempio per aumentare le dimensioni di un oggetto mantenendo inalterate le proprorzioni, dovete selezionare tutti i pulsanti.

**3D Rotate:** La rotazione può anche essere realizzata liberamente o per gradi. Rotando in base ai gradi è possibile ottenere la massima precisione ed è possibile specificare fino a 10 giri (ognuno equivalente a 360 gradi di rotazione). Quando ruotate un oggetto in modo libero, vi appariranno tre pulsanti, ognuno rappresentante uno degli assi. E' possibile selezionare uno più pulsanti contemporaneamente, ad ogni modo, per evitare confusione è consigliabile selezionare un solo asse per volta.

Clear 3D Trasformation: Ciò rimuoverà ogni rotazione o ridimensionamento che è stato assegnato all'oggetto correntemente selezionato. Ciò non rimuoverà né distorsione né slant.

**3D Effect Option (3D Objects Only):** Ciò permette di dare ai vostri oggetti 3D una prospettiva, con linee che convergono in punto infinitamente distante.

**3D Texture Map Option:** Controlla il modo in cui il video viene mappato su oggetti 3D. Le opzioni disponibili sono tre. Quella di base è **No Wrap Around**, che mappa il 100% dell'immagine su ogni superficie dell'oggetto. Scegliendo **Wrap Around Mapping** è possibile mappare una sola immagine su tutte le superfici, mappando una porzione dell'immagine su ogni superficie. Potete anche scegliere Wrap Around by Percentage, che consente una mediazione tra le due opzioni precedenti. L'impostazione del valore 100% corrisponde a **No Wrap Around** mentre il 400% corrisponde a **Wrap Around Mapping**.

**Force Front-side Mapping:** Ciò forza l'oggetto ad utilizzare su tutte le superfici l'immagine assegnata alla superficie frontale, per aiutare ad evitare che vengono a crearsi problemi di rispecchiamento dell'immagine, che possono verificarsi durante la rotazione.

**Border:** Aggiunge bordi alle superfici individuali al"interno di oggetti animati. Possono essere utilizzati tre tipi differenti di bordi: color border, 3D color border e 3D glass color border. Lo spessore di tutti questi bordi può essere modificato con il cursore thickness, ed il colore può essere selezionato cliccando due volte sul pannello del colore o cliccando sul pulsante Front Color per trasformare il cursore del mouse in un contagocce che viene utilizzato per selezionare un colore che si trova attualmente sul vostro schermo.

- Color Border Un bordo costituito da un solo colore.
- 3D Color Border (per gli oggetti bidimensionali) Crea un bordo sfumato basato sul colore prescelto. Dà al bordo un effetto 3D.
- 3D Glass Border (per gli oggetti bidimensionali) Crea un bordo 3D dotato anche di impostazioni di trasparenza.

**Feather:** Ammorbidisce il bordo di una qualsiasi animazione realizzata con il VSA. La parte interna del bordo sarà più scura e diverrà più luminosa quando si avvicina alla parte esterna del bordo. Per abilitare questa funzione è necessario segnare il quadratino enable.

**Shadow:** Aggiunge ombre semitrasparenti agli oggetti animati. I cursori X ed Y vi permettono di cambiare la posizione dell'ombra in relazione all'oggetto che la genera. La finestra di dialogo dell'ombra vi permette anche di aggiungere sfumatura e trasparenza, tramite i cursori feathering e transparency. Per abilitare questa funzione è necessario segnare il quadratino enable.

**Color Keying:** Permette l'uso del colore chiave colore all'interno dello schermo video animato. Per abilitare questa funzione è necessario segnare il quadratino enable.

Antialiasing: Elimina il fenomeno dell'aliasing dagli spigoli degli oggetti creati. Il suo utilizzo allunga i tempi di rendering.

Flying Video/Flying Color/Flying Transparency: Seleziona il tipo e le caratteristiche degli oggetti creati e animati utilizzando il Video Screen Animation. L'impostazione di base prevede l'utilizzo della clip posta sulla Timeline come video animato.

- Flying Video: Mappa la clip video sull'animazione di uno schermo, utilizzando un'immagine come sottofondo. (questa è l'impostazione di base.)
- Flying Color: Utilizza due colori differenti per la parte anteriore e posteriore dell'animazione invece di utilizzare la clip video selezionata.
- Flying Transparency (solo per gli oggetti 2D): Invece di mappare la clip video all'interno di un oggetto animato, l'oggetto reagisce come una finestra caratterizzata da un filtro di trasparenza che rivela solo parte della clip all'interno dell'oggetto.

#### Menù View

Il menù view mostra le anteprima e permette di cambiare la disposizione dei comandi del Video Screen Animation.

Show Effect (Anteprima di un solo fotogramma): Questo comando mostrerà esattamente il modo in cui il fotogramma corrente apparirà dopo il rendering finale.

**Quick Play (Anteprima)**: Questo comando genera una serie di fotogrammi che saranno riprodotti per darvi un'idea del modo in cui apparirà l'animazione.

Show Wireframe: Mostra o nasconde la struttura della forma.

**Show Trailing:** Questo comando fa in modo che lo schermo non venga rinfrescato durante l'anteprima per simulare il modo in cui l'animazione apparirebbe con un effetto scia.

**Instant Feedback:** Quando è selezionato, questo comando fa in modo che vi venga mostrato l'oggetto con la superficie mappata al keyframe più vicino dopo ogni modifica.

**View Resolution:** Determina la risoluzione dell'instant feedback, dello show effect, e del quick play. Potete scegliere tra 80x60, 160x120 o 320x240.

**View Curve Option:** Permette di scegliere tra 5 differenti viste delle traiettorie di movimento, dei suoi nodi e le relative maniglie di controllo.

View 3D Wireframe Option (solo Oggetti 3D): Controlla la densità dei nodi, per dare all'oggetto 3D più linee durante la rappresentazione della sua struttura. E' anche possibile se controllare o meno le linee della struttura che sarebbero nascoste dalla superficie nella versione renderizzata, dando come risultato un oggetto meno confuso mostrato durante l'anteprima.

**View Effect Option:** Controlla il numero di fotogrammi mostrati durante un'anterprima. E' dotato anche di un'opzione che consente di mostrare o meno il sottofondo.

Actual Size: Fa in modo che la vista di lavoro ritorni su quella base non ingrandita.

**Zoom In:** Permette di ingrandire immediatamente con fattori 2X, 3X, 4X, 5X, 6X, 7X o d 8X.

**Zoom Out:** Permette il rimpicciolimento istantaneo con fattori di 1/2X, 1/3X, 1/4X, 1/5X, 1/6X, 1/7X o 1/8X.

**Tool Tip:** Abilita o disabilita i suggerimenti per gli strumenti (i testi che appaiono quando posizionate il cursore su uno dei pulsanti della barra degli strumenti).

Toolbar: Determina se mostrare o meno la barra degli strumenti.

Status Bar: Determina se mostrare o meno la barra di stato.

### Il Menù Tools (solo AVSA)

Questi strumenti sono stati studiati per permettervi di lavorare con le funzioni dell'AVSA, incluse traiettorie di movimento multiple e schermi sorgenti e di destinazione. Consultate le pagine successive per maggiori dettagli.

# Le Barre degli Strumenti del Video Screen Animation

### Barra degli strumenti disposta a Sinistra

Tutti questi controlli trovano posto nella barra degli strumenti posizionata alla sinistra della finestra principale del Video Screen Animation.

**Strumento di selezione:** Il primo strumento è quello di selezione che viene rappresentato da una grande fraccia bianca.

**Strumento Zoom:** IL secondo pulsante della barra degli strumenti è lo strumento zoom che vi permette di ingrandire particolari nella zona di lavoro. Questo strumento è rappresentato da una lente di ingrandimento.

**Strumento Pan:** Il terzo pulsante è quello dello strumento Pan, rappresentato da una mano bianca con delle frecce rosse che puntano a destra, sinistra ed in alto. Se avete ingrandito parte dell'area di lavoro, questo strumento vi consentirà di muovervi all'interno dell'intera area di lavoro.

**Strumenti degli Oggetti:** Il quarto pulsante del pannello di controllo può essere uno dei quattro strumenti (2 strumenti per le forme 3D) che vengono utilizzati per modificare gli oggetti. Scegliete uno strumento degli oggetti mantenendo la pressione sul tasto sinistro del mouse e selezionando uno dei quattro pulsanti che appaiono accanto ad esso. Potete scegliere strumenti per ridimensionare, ruotare, inclinare e distorcere. Dopo la aver selezionato i pulsanti per la rotazione e per il ridimensionamento, accanto ad essi saranno creati dei pulsanti, ognuno rappresentante una dimensione in uno spazio 2D o 3D.

# La Barra di Controllo Superiore

Undo/Redo - Annulla o ripristina l'ultimo cambiamento.

**No Motion** - Rimuove la traiettoria di movimento tra due keyframes. Questa opzione potrebbe rivelarsi utile se ad esempio volete mostrare un cubo che mostra, ruotando, delle clip su 3 superfici prima di cominciare a muoversi

Single Frame Preview - Mostra un rapido rendering dell'effetto nella posizione del cursore.

**Quick Play Preview** - Mostra un'anteprima ad un numero di fotogrammi/secondo e risoluzione ridotti.

**Wireframe Preview** - Mostra un'animazione della sola struttura utilizzando un numero ridotto di fotogrammi. Questo rappresenta il metodo più rapido per avere un'idea del modo in cui apparirà un'animazione.

Back and Forth Wireframe Preview - Permette di vedere in avanti ed indietro l'animazione, con la sola struttura.

**Speed Change** - Tramite i pulsanti co la frecce in alto ed in basso (anche contrassegnati da una lepre e da una tartaruga) per cambiare la velocità dell'anteprima.

Righello del Tempo e Keyframes - Posizionato nella parte mediana della barra degli strumenti, il righello mostra la posizione dei keyframes espressa col tempo in percentuale. Quando muovete il cursore su un keyframe, questo keyframe diventa attivo e viene mostrata una chiave rossa. Un keyframe può essere riposizionato sul righello trascinandolo nella posizione desiderata, tra due keyframes adiacenti. Questa operazione modifica i tempi dell'animazione, ma non modifica la forma dell'animazione. In altre parole il movimento rimane identico, variano solo le velocità dei movimenti intermedi. Il tempo totale del righello del tempo è uguale al totale della durata della clip animata. Se la clip si trova per parte di questo tempo all'esterno dell'area dello schermo, la clip non sarà ovviamente mostrata per tutta la durata dello scorrimento del cursore sul righello del tempo. Ciò succede quando l'animazione comincia all'esterno dello schermo e si muove dall'interno all'esterno.

# Advanced VSA (AVSA)

Il programma AVSA utilizza due schermi per definire ogni effetto: uno Schermo Sorgente e uno Schermo Destinazione. Lo Schermo Sorgente viene utilizzato per definire il modo in cui l'immagine viene divisa in aree differenti, utilizzando forme 2D. Ad ogni area viene associato un numero. Lo Schermo di Destinazione viene utilizzaper creare oggetti e etraiettorie di movimento, così come nel VSA. Ogni oggetto 2D nello schermo di destinazione può utilizzare l'intera clip come mappa di superficie, come nel VSA, o può essere associata ad una sola delle aree definita nello schermo sorgente. Utilizzando l'AVSA potete utilizzare anche oggetti e traiettorie di movimento multipli. Se assegnate aree dallo schermo sorgente allo schermo di destinazione potete creare effetti come una clip che si spezza durante il movimento, o titoli nei quali ogni parola si muove indipendentemente.

#### SUGGERIMENTO PER LO SCHERMO DI DESTINAZIONE E PER LO SCHERMO SORGENTE

Quando la vorate nello schermo di destinazione i nodi e gli oggetti vengono sottolineati in marrore e le traiettorie di movimento appaiono nere.

Quando lavorate nello Schermo Sorgente i nodi e gli oggetti vengono sottolineati in rosa e le traiettorie di movimento appaiono di colore rosa.

Per comprendere il modo in cui questo effetto può essere utilizzato potete studiare le traiettorie già pronte accessibili tramite **Tools> Motion Tools**.

# Esempio: Riga X Colonna

Cominciate dallo schermo sorgente cliccando sul pulsante **SO** posto nella parte alta della barra degli strumenti. Dal menù selezionate **Tools> Motion Tools> Row X Column.** Utilizzate i valori base di due righe per due colonnne.

Nello schermo sorgente vedrete la clip completa divisa in 4 aree rettangolari. Ogni area ha inizialmente una traiettoria di movimento caratterizzata dallo stato "no motion" (ferma), dove i nodi iniziale e finale sono uno sopra l'altro.

Portatevi nello Schermo di Destinazione cliccando sul pulsante **DE** posto nella parte alta della barra degli strumenti. Selezionate nuovamente **Tools> Motion Tools> Row X Column** ed utilizzate i valori base di due righe per due colonne. Inizialmente ogni rettangolo utilizzerà l'intera clip come sorgente per mappare la superficie di ognuno dei quattro oggetti, e la traiettoria di movimento di ogni oggetto sarà creata con i nodi iniziale e finale sovrapposti.

Selezionate **Tools> Auto Associate.** Ciò assocerà ognuno dei 4 rettangoli dello schermo sorgente ai 4 rettangoli dello schermo di destinazione.

In questo caso, l'utilizzo della funzione Auto Associate significa che l'immagine originale è stata divisa in 4 aree, che potete muovere e deformare in maniera indipendente. Ogni area è sta mappata nel relativo oggetto di appartenenza, con una sua traiettoria di movimento, i suoi nodi e keyframes.

In questo esempio il nodo finale è stato trascinato via dal centro, per ognuna delle traiettorie di movimento dei rettangoli. Ciò dà come risultato un'immagine che scomponendosi vola via.

# Note relative all'AVSA

Prima di passare al prossimo esempio è opportuno notare alcune cose. Nella barra degli strumenti superiore del AVSA trovano posto 4 pulsanti supplementari. I pulsanti **So e DE** vanno utilizzati per portarsi sugli Schermi Sorgente e Destinazione. Accanto ad essi trovano posto altri due pulsanti **Next Path** e **Pre Path**.Questi pulsanti vi consentono di cambiare l'oggetto e la traiettoria di movimento su cui volete operare modifiche. Ogni oggetto e traiettoria di movimento possono essere modificate individualmente, nessuno dei keyframes per un oggetto ha effetto su altri oggetti. Quando vi portate su di un'altra traiettoria di movimento, i keyframes impostati sulla traiettoria di movimento precedente non saranno mostrati, che, anche se non visibili, resteranno invariati nella loro posizione, e risulteranno visibili nuovamente quando farete ritorno sulla relativa traiettoria di movimento.

Se volete editare tutti gli oggetti contemporaneamente, vi sono degli strumenti appositi nella finestra accessibile tramite **Tools> Motion> Group Effects**. I comandi disponibili sono il ridimensionamento, il riposizionamento (numerico), il flip verticale, il flip orizzontale ed il movimento al contrario. Un di questi effetti può modificare un nodo, un oggetto, o entrambi contemporaneamente, può modificare uno o tutti i keyframes.

Nell'esempio precedente lil comando Auto Associate è stato utilizzato per assegnare un'area sorgente ad ogni effetto di destinazione. Ciò associa ogni oggetto dello Schermo Sorgente ad un oggetto dello Schermo di Destinazione, nell'ordine in cui gli oggetti sono stati creati. Ciò può essere pratico abbastanza se state utilizzando gli schemi già realizzati presenti alla voce Motion Tools. Ad ogni modo, si potrebbero verificare volte in cui vorrete personalizzare queste associazioni.

Se cliccate con il tasto destro sulla traiettoria di movimento di qualunque oggetto (il piccolo quadrato posto al centro di ogni oggetto), vi apparirà un menù.

Selezionate dal fondo del menù la voce Motion Path Options. Nel successivo menù, nella parte bassa, troverete Associate with 1, dove il numero vi indica il numero dell'area sorgente a cui è associato l'oggetto di destinazione. Se passate alls visione dello Schermo Sorgente, cliccando sulla traiettoria di movimento di un oggetto, vi apparirà un menù molto simile. Dal fondo del menù selezionate Motion Path Options. Nel successivo menù, nella parte bassa, troverete Associate Id: 1, dove il numero vi indica il numero assegnato dell'area sorgente al momento della creazione. Il numero dell'area sorgente non può essere cambiato. Ad ogni modo, potete cambiare in modo molto semplice l'area sorgente usata da ogni oggetto nell'area di destinazione. Cliccate con il tasto destro sulla traiettoria dell'oggetto di destinazione e selezionate Motion Path Options> Associate with 1. Si aprirà una piccola finestra che vi consentirà di scegliere il numero di un'area sorgente qualsiasi. Se scegliete 0, l'oggetto di destinazione non sarà associato ad un'area sorgente, ed utilizzerà l'intera della clip originale come mappa di superficie.

# **Esempio: Stile Circolare**

Lo stile circolare divide lo schermo in triangoli arrangiati in uno schema circolare che riempie l'intero schermo.

Cominciate sullo Schermo Sorgente cliccando sul pulsante SO della barra degli strumenti posta in alto. Selezionate dal menù Tools> Motion Tools> Circular Style.

Potete personalizzare:

- Le traiettorie: Il numero di triangoli utilizzati per realizzare il cerchio. Questo può essere solo un numero pari.
- X ed Y: Le coordinate X ed Y del punto centrale
- Fly e Same Speed: Due quadratini di selezione che faranno volare al di fuori i pezzi. Se Fly è selezionato ogni triangolo sarà corredato da una traiettoria di movimento che lo fa allontanare dal punto centrale. Selezionando Same Speed, tutti i triangoli voleranno via con la stessa velocità. Quando Same Speed non è selezionato le velocità dei vari triangoli saranno diverse, in modo da far sì che tutti i triangoli escano dallo schermo nello stesso fotogramma.

Per la realizzazione di questo esempio, deselezionate le opzioni Fly e Same Speed mentre vi trovate sullo Schermo Sorgente. Se create una traiettoria di movimento sullo schermo sorgente l'area selezionata seguirà la traiettoria di movimento come se fosse sullo Schermo di Destinazione. Sebbene questa possa essere una opzione pratica per alcuni dei vostri effeti AVSA, sarà più semplice comprendere questo esempio se non lo utilizzate nello Schermo Sorgente.

Utilizzate il pulsante DE per portarvi sullo Schermo di Destinazione. Selezionate dal menù **Tools> Motion Tools> Circular Style**. Questa volta selezionate Fly, in modo tale che l'oggetto venga creato con una traiettoria di movimento. Inizialmente ogni oggetto non è associato con un oggetto dello Schermo Sorgente, così ogni triangolo utilizzerà l'intera clip come mappa di superficie. Selezionate dal menù **Tools> Auto Associate**. Ciò assocerà ognuno dei 4 triangoli nello Schermo Sorgente con uno dei triangoli dello Schermo di Destinazione. Utilizzate l'anteprima strutturale (wireframe preview) per visionare il modo in cui appare la vostra animazione.

# Esempio: Stile a ZigZag

Lo Stile a ZigZag divide lo schermo in righe che volano via dallo schermo in direzioni alternate.

Cominciate dallo Schermo Sorgente cliccando sul pulsante SO che si trova nella barra degli strumenti superiore. Selezionate dal menù Tools> Motion Tools> ZigZag Style.

Potete definire il numero di righe rettangolari che saranno create e lo stile che utilizzeranno (orizzontale, verticale, diagonale a sinistra e diagonale a destra). Lo Stile a ZigZag è dotato anch'esso di selezioni Fly e Same Speed, che lavorano alla stessa maniera di come descritto nllo Stile Circolare.

Per questo esempio, deselezionare Fly e Same Speed mentre vi trovate nello Schermo Sorgente. Se create una traiettoria di movimento sullo schermo sorgente l'area selezionata seguirà la traiettoria di movimento come se fosse sullo Schermo di Destinazione.

Utilizzate il pulsante DE per portarvi sullo Schermo di Destinazione. Selezionate dal menù **Tools> Motion Tools> ZigZag Style**. Questa volta selezionate Fly, in modo tale che l'oggetto venga creato con una traiettoria di movimento. Inizialmente ogni oggetto non è associato con un oggetto dello Schermo Sorgente, così ogni nastro utilizzerà l'intera clip come mappa di superficie. Selezionate dal menù **Tools> Auto Associate**. Ciò assocerà ognuno dei 4 nastri nello Schermo Sorgente con uno dei nastri dello Schermo di Destinazione. Utilizzate l'anteprima strutturale (wireframe preview) ed il Quick Play per visionare il modo in cui appare la vostra animazione.

# Esempio: Realizzazione di vostri effetti AVSA

Oltre ai tre esempi già realizzati, potete creare vostri efferri utilizzando il menù Motion.

Cominciate dallo Schermo di Destinazione e selezionate Effect> Fit to Screen> Full Screen. Ciò assicurerà che l'intera immagine venga mostrata sullo Schermo Sorgente, rendendo più semplice l'operazione di definizione delle aree sullo Schermo Sorgente.

Portatevi sullo Schermo Sorgente cliccando sul pulsante **SO** posto nella barra degli strumenti superiore. Sullo schermo Sorgente verrà mostrata una traiettoria di movimento base. Se non volete che la vostra area finale si muova, assicuratevi di trovarvi sul primo keyframe della linea percentuale. Muovete il primo nodo, cambiate forma all'oggetto, ridimensionatelo, e riposizionatelo nell'area che volete definire. Cliccate sul pulsante No Mot che si trova nella barra degli strumenti superiore per posizionare il secondo nodo sul primo, e per utilizzare tutte le impostazioni dell'oggetto (dimensione, forma) su entrambi i nodi. All'area che avete appena creato sarà assegnato Association Id: 1. (Ad ogni area che definite in successione verrà dato automaticamente il numero successivo.)

Portatevi sullo Scremo di Destinazione cliccando sul pulsante **DE**. L'oggetto che era stato creato inizialmente a pieno schermo sarà mostrato sullo schermo. Per questo esempio portatevi sul primo keyframe e selezionate **Edit> 2D Shape> Circle** dal menù. Portatevi sull'ultimo keyframe e fate la stessa cosa. Cliccate con il tato destro su un nodo della traiettoria di movimento e selezionate **Motion Path Options> Associate with Motion**. Apparirà una finestra che vi permette di cambiare su 1 il numero di associazione. Rinfrescate lo schermo portandovi sul keyframe precedente. L'oggetto di destinazione utilizzerà l'area che avete definito sullo Schermo Sorgente. Potete creare nodi addizionali, cambiare e/o deformare le forme utilizzate e muovere i keyframes per creare l'effetto che desiderate.

In modo differente, se volete utilizzare il movimento sullo Schermo Sorgente potete creare una traiettoria di movimento per la vostra area sorgente. Se poi utilizzate un oggetto stazionario sullo Schermo di Destinazione, la superficie mappata sull'oggetto stazionario cambierà assecondando l'area mostrata dall'oggetto che si muove sullo Schermo Sorgente.

#### Schermo Sorgente:

Un oggetto Circolare che definisce l'area sorgente che utilizzerà l'Association Id 1

#### Schermo di Destinazione:

Un oggetto circolare che utilizza l'area sorgente 1 per la sua mappa di superficie.

Ad esempio, se avete una clip che mostra un cane che corre lungo lo schermo potete creare un'area sullo Schermo Sorgente che utilizza una traiettoria di movimento per mantenere centrato il cane nell'oggetto sorgente. Potete poi associare quest'area ad un'area dello schermo di destinazione ed avere il cane che si muove su un oggetto stazionario nello schermo di destinaizone. Potet anche muovere lo Schermo di Destinazione in modo che questo segua una qualsiasi traiettoria di movimento che impostate, od in modo tale che venga deformato o ruotato.

# Strumenti dell'AVSA, Comandi e Suggerimenti

#### Menù Tools

Strumento Motion: Per l'AVSA sono presenti tre schemi già pronti.

- Row X Column dividerà lo schermo in rettangoli
- Sircular Style dividerà lo schermo in triangoli a partire da un punto centrale.
- ZigZag Style dividerò lo schermo in nastri che volano al di fuori dello schermo in direzioni alternate.

Auto Associate: Questo comando può essere utilizzato nello schermo di destinazione per assegnare ogni oggetto creato nello Schermo Sorgente ad un oggetto posto nello Schermo di Destinazione.

Auto Unassociate: Questo comando può essere utilizzato nello Schermo di Destinazione per impostare tutte le associazioni degli oggetti di destinazione su 0 (Associate with nothing).

**Group Effect:** Questo apre una finestra che vi permette di effettuare alcune operazioni di elaborazione su più di un pggetto, traiettoria di movimento, nodo o keyframe.

Apply to Other Motion Paths: Quando questa opzione viene selezionata il movimento di ogni traiettoria di movimento viene applicato in egual misura a tutte le traiettorie di movimento, al movimento di un nodo corrisponde un identico movimento di tutti i nodi con lo stesso numero (di altre traiettorie di movimento), e all'aggiunta di un nodo o di un keyframe corrisponde l'aggiunta di un nodo o di un
keyframe nello stesso posizione percentuale delle altre traiettorie di movimento. Prestate attenzione al fatto che se cambiate una traiettoria di movimento senza cambiare le altre e poi abilitate l'opzione **Apply to Other Motion Paths**, alcuni movimenti potrebbero non influenzare l'unica traiettoria di movimento.

## Comandi Addizionali dell'AVSA accessibili da tasto destro

Se cliccate con il tasto destro su un oggetto vi appare un menù. Come nel VSA molte voci di questo menù sono le stesse accessibili dal menù principale. I comandi addizionali dell'AVSA possono essere trovati selezionando l'ultima voce del menù, Motion Path Options.

**Path Editing:** I comandi Copy (copia9, Delete (cancella), Replace (rimpiazza) e Select (Seleziona) Path (traiettoria) sono tutti disponibili.

**Path Order:** Se gli oggetti posizionati su una traiettoria di movimento si sovrappongono potete scegliere quale parte mostrare in primo piano utilizzando i comandi Forward One, Back One, To Front, To Back, e Reverse Order.

**Associate:** Nello Schermo Sorgente questo comando vi mostra il numero di Associate Id che è stato assegnato ad ogni oggetto. I numeri vengono assegnati nel momento in cui gli oggetti vengono creati e non possono essere variati. Nello schermo di Destinazione ciò dice a quale oggetto Sorgente è assegnato l'oggetto di destinazione. Cliccando sulla voce del menù Associate with #, si aprirà una finestra che vi consentirà di assgnare uno dei numeri dei numeri di associazione esistenti. Assegnando 0 l'associazione verrà eliminata (l'oggetto di destinazione non utilizzerà un oggetto Sorgente per la mappatura della superficie).

Back Most Curve: Questa ultima voce del menù è una linea di stato che vi dice in quale posizione si trova correntemente la traiettoria di movimento selezionata. Questo può mostrare Back Most Curve, Front Most Curve, or Position: from top.

## AVSA Tips

L'effetto AVSA è stato progettato per essere utilizzato con oggetti 2D. Se aggiungete una traiettoria di movimento addizionale che utilizza un oggetto 3D, non sarete in grado di assegnare un'area di superficie alla mappa di superficie 3D. La clip originale verrà utilizzata per mappare tutte le superfici del vostro oggetto 3D. Se volete effettuare un effetto multilivello 2D/3D vi consigliamo di posizionare una clip addizionale su una traccia più bassa della Timeline e di creare un'altra animazione indipendente.

Se scegliete di lavorare con traiettorie 3D utilizzando l'AVSA potreste ottenere risultati imprevisti utilizzando **Edit> Attach Video to Surface** quando è presente più di un oggetto. Vi raccomandiamo di utilizzare il VSA per gli oggetti 3D. Quando lavorate con traiettorie di movimento multiple, la selezione della traiettoria su cui state lavvorando potrebbe risultare difficoltosa, specialmente se le traiettorie si sovrappongono in alcuni punti. Utilizzate i pulsanti Next e Previous Path per evitare

confuzione. Prestate molta attenzione agli oggetti e alle traiettorie che sono evidenziati.

Durante l'utilizzodell'AVSA lo schermo non viene rinfrescato istantaneamente. Portatevi su un altro keyframe od attivate un oggetto clicando su un nodo di una traiettoria di movimento per tracciare nuovamente lo schermo.

## CAPITOLO 10: AUDIO

## Introduzione

Utilizzate i VU Meters per regolare i livelli Audio

Cliccate sull'icona della traccia per visualizzare la traccia audio e per permetterne l'elaborazione

Cliccate sull'icona della traccia per visualizzare la traccia audio e per permetterne l'elaborazione

Quando catturerete del video, spesso catturerete con esso anche dell'audio, in modo tale che l'audio e il video vengano sincronizzati. Le immagini video vengono salvate in un file RVD nei dischi della Perception RT. Il file audio ad esso associato viene salvato nel formato RVA su un disco di sistema. Il file RVA è legato al file RVD, in modo tale che quando riproducete un file RVA, verranno riprodotti assieme, sincronizzati, l'audio ed il video.

Prima o durante la cattura una clip audio/video, probabilmente, avrete bisogno di regolarne il livello audio. E' importante che i picchi non siano talmente alti da generare distorsione, o che il livello sia talmente basso da essere appena avvertibile. Video Action è dotato di VU (Volume Unit) meters che vi permettono di regolare il livello durante la registrazione. Potete utilizzare anche il controllo volume di registrazione di Windows durante la registrazione.

Così come l'audio che registrate con le vostre clip video, avrete spesso bisogno di utilizzare musica e suoni addizionali; è sufficiente che li digitalizziate e li salviate come files WAV. Potete poi collezionarli all'interno della Gallery per poi posizionarli nelle tracce audio della Timeline..

Quando lavorate su una Timeline nella quale si trova una clip audio/video, cliccando sull'icona della relativa traccia video, che si trova all'estrema sinistra della traccia, si apre la clip audio associata. Quando aprite una traccia audio, Video

Action vi fornisce una rappresentazione grafica del suo volume. Questo grafico di controllo del volume vi consente di cambiare il volume della clip dallo 0% al 200%; ogni punto può avere un valore indipendente. Quando cambiate il livello audio in questo modo, vedrete i cambiamenti nel momento in cui spostate in alto o in basso la linea, e ascolterete l'effetto della vostra azione attraverso i diffusori acustici. Per cambiare il volume di una clip, o dell'intera Timeline, potete utilizzare anche i VU meters.

La traccia audio della Timeline può anche essere utilizzata per mostrare e controllare il bilanciamento tra i canali destro e sinistro, o per visualizzare la traccia audio come waveform (Forma d'onda).

Quando lavorate con file WAV, potete aprire questi con il VA Player, cliccando due volte su essi, sia nella Gallery che nella Timeline. Potete posizionare indici, dividere la clip nei punti indice, e regolare la lunghezza delle vostre clip audio. Quando la clip audio è sulla Timeline, potete regolarne la lunghezza trascinandone i bordi. Per modificare le vostre clip, potete anche utilizzare il menù Audio Clip di Video Action.

Quando state lavorando con dell'audio in Video Action, avete la possibilità di ascoltare un preview (anteprima), in tempo reale, su un numero illimitato di tracce. Le uniche restrizioni sono imposte dalla velocità del vostro computer.

Assieme a Video Action viene fornito in dotazione Sound Forge XP, che vi dà la possibilità di intervenire sull'audio in un modo ancora più creativo, grazie ai suoi effetti e ai suoi strumenti di elaborazione..

### **Registrazione dell'Audio**

La scheda RIO2 è dotata di due ingressi audio non bilanciati contrassegnati da L IN ed R IN. Potete collegare l'audio in uscita da un videoregistratore, una telecamera, un lettore CD, o una qualsiasi altra periferica audio. La nuova RIO2+ è dotata invece di ingressi uscite sia bilanciati che sbilanciati, e dell'ingresso per il CD-ROM. L'opzione DV-5200 può poi permettervi l'ingresso dell'audio DV. Tutti i segnali audio che entrano in questi ingressi possono essere catturati. Le funzioni Batch Capture e Quick Capture di Video Action vi consentono di catturare solo il video, solo l'audio o l'audio ed il video assieme.

Durante la cattura dell'audio potete controllare il livello del volume utilizzando i VU Meters di Video Action o il Controllo Volume di Registrazione di Windows.

## Utilizzo dei VU Meters di Video Action

Quando aprite una delle funzioni di cattura di Video Action, i VU Meters mostreranno una piccola luce rossa di registrazione nella parte bassa del pannello. Ciò indica che i VU Meters stanno monitorando il livello del segnale dell'audio in ingresso.

Nel momento in cui viene rilevata saturazione audio appare un segnale di pericolo.

Il livello audio è espresso in dB

La scala si illumina indicando il livello audio

Potete utilizzare i cursori per regolare i livello audio durante la registrazione.

La luce di registrazione rossa indica che i VU Meters stanno monitorando il livello audio in ingresso.

Quando state catturando dell'audio, molto spesso imposterete il guadagno audio su 0 dB, in modo tale che il segnale che registrate abbia lo stesso livello del segnale audio sorgente. Il livello audio di registrazione dovrebbe essere di 0 Db (-20dbfs). Se questo è più basso , potreste incontrare problemi di rapporto segnale/rumore. Se è più alto, potreste avere problemi di saturazione. La stessa regola generale vale per l'uscita.

In ogni caso, se state catturando un segnale molto forte, potreste notare che la scala audio si illumina nella zona rossa, e che appare un triangolo giallo di pericolo. Ciò indica che il segnale è troppo forte per essere registrato senza alcuna distorsione. E' sufficiente che abbassiate i cursori per portare nuovamente i livelli audio nella zona verde.

Se il segnale audio è molto basso noterete che la scala audio si illumina a malapena, restando nella zona bassa della scala. Se sapete che state riproducendo una sezione abbastanza silenziosa, ciò è normale, ma se volete che il livello di registrazione sia più alto, è sufficiente che spostiate in alto i cursori dei VU Meters. E' possibile incrementare il volume sino ad un massimo di 12 dB.

Fate attenzione che anche quando non c'è audio i VU Meters indicheranno la presenza di un lieve segnale. Questo è il rumore audio, ed è comune a tutte le periferiche di registrazione analogiche. Fintanto che resterà basso, non sarà comunque udibile nella vostra produzione finale.

Cliccando due volte sui VU Meters nell'area grigia, posta nella parte alta o in quella bassa del pannello, aprirete la finestra delle impostazioni dei VU Meters.

La presenza di un lieve rumore audio è comune a tutte le periferiche di registrazione analogiche.

### Impostazioni dei VU Meters

**Show Scale**: Utilizzate questa selezione per attivare o disattivare i numeri negli indicatori colorati del volume.

Seleziona la scala che è mostrata sui VU Meters

Blocca i Canali Destro/Sinistro

Abilita la finestra di notifica della saturazione audio

Seleziona una periferica mixer

Seleziona la sorgente d'ingresso

Opzioni di registrazione che appaiono unicamente quando la finestra di cattura è aperta.

**Analog Simulation**: Selezionate questa funzione per cambiare la scala da digitale (con 0dB al vertice della scala) ad analogica che interpone lo 0 tra le parti gialla e verde della scala, con valori positivi per le parti rosse e gialle della scala, e valori negativi per le parti verdi della scala.

Questa è la scala da 90dB che usa la scala digitale: lo 0 si trova al vertice della scala. Questa è la scala da 90dB che utilizza l'Analog Simulation: Lo 0dB si trova sulla linea di separazione tra il giallo ed il verde. Questa è la scala da 42db che utilizza l'Analog Simulation: lo 0dB si trova ancora sulla linea di separazione tra il verde ed il giallo.

**Resolution**: Potete scegliere quale parte della scala volete vedere. Potete vedere una scala da 90dB, che include interamente il rosso, il giallo ed il verde, o potete ingrandire fino a vedere solo i 12dB della parte alta, che includono le sole zone gialla e rossa.

Visualizzazione della scala da 90dB ai soli 60dB superio Visualizzazione della scala da 60dB ai soli 12dB superiori

Lock Left/Right: La selezione di questa opzione blocca i canali sinistro e destro, in modo tale che quando viene variato il livello di un canale, il livello dell'altro viene variato nella stessa misura. Con la pressione del tasto Shift, la selezione di questa opzione viene commutata sull'inversa (se selezionata viene momentaneamente deselezionata), fino a quando il tasto Shift non viene rilasciato.

Notify on Audio Saturation: Quando questa opzione è attiva, una piccola finestra apparirà ogni volta che la saturazione audio viene rilevata. Se volete registrare o riprodurre audio senza distorsione, è necessario che provvediate ad abbassare il livello audio quando viene rilevata saturazione audio. Questa finestra interromperà la riproduzione della Timeline e renderà difficile l'utilizzo dei cursori audio durante la cattura, per questo motivo è probabile che in alcune situazioni vogliate disabilitare questa funzione. Nel caso in cui questa funzione sia stata abilitata, il piccolo triangolo giallo di avvertimento sarà mostrato sui VU Meters quando viene rilevata saturazione audio.

**Mixer Device to Monitor**: Se avete più di una periferica mixer abilitata nel vostro computer potete utilizzare questo menù a scomparsa per selezionare la periferica che volete monitorare.

**Use Windows Volume Controls**: Quando abilitate questa opzione potete cambiare il guadagno audio solo con il Controllo Volume di Windows. I VU Meters di Video Action continueranno a mostrare il livello audio, ma i cursori non saranno disponibili. Quando utilizzate il Controllo del Volume di Windows i VU Meters non vengono aggiornati, per cui, per evitare confusione, è preferibile che abilitiate questa opzione. Se scegliete di disabilitare i VU Meters di Video Action, potete scegliere il tipo di audio da catturare dal Pannello di Controllo Volume di Registrazione di Windows.

**Input**: Se avete le opzioni di ingresso audio bilanciato, audio non bilanciato e CD, potete scegliere il tipo di audio da registrare. Se nelle impostazioni di cattura video avete selezionato come ingresso il DV, l'unico tipo di audio che potete registrare simultaneamente è quello DV, che costituisce una parte della sorgente video.

**Amplificazione Hardware**: Questi cursori vi consentono di regolare gli attenuatori hardware del controllo volume, sino ad un massimo di 0dB, per i segnali bilanciati, sbilanciati o CD audio. Ogni regolazione fatta dai VU Meters di Video Action appare su questa regolazione. Ciò produce lo stesso effetto dell'utilizzo del Controllo Volume di Registrazione di Windows per regolare il volume principale (master) e i cursori per ognuno degli ingressi.

**Default**: Quando cliccate su questo pulsante sia i VU Meters e sia il Controllo Volume di Windows saranno ripristinati su 0dB (nessun guadagno). I VU Meters mostreranno questo cambiamento immediatamente, ma è necessario che chiudiate il Controllo Volume di Windows e che lo riapriate, affinchè questo venga aggiornato graficamente. Notate che, in entrambi i pannelli, lo 0dB non si trova al fondo della scala di entrambi i pannelli della scala.

## Il Pannello di Controllo del Volume di Registrazione di Windows

Di solito utilizzerete i VU Meters di Video Action per controllare l'audio, e aprirete il Controllo Volume di Windows (Recording Control) solo per avere accesso ai pulsanti delle funzioni avanzate della periferica mixer DPS RIO2. Potete utilizzare il Controllo Volume di Windows per controllare i livelli audio durante la cattura audio, ma questo non è dotato di tutte le caratteristiche dei VU meters di Video Action (come l'indicatore di saturazione o dell'indicazione dell'esatto livello del guadagno). Potete aprire questo pannello dalla funzione di Quick Capture cliccando sul pulsante dell'audio posto alla base della finestra di Quick Capture, oppure in qualsiasi momento cliccando sulla piccola icona rappresentante un altoparlante posto all'estrema destra della barra delle applicazioni di Windows. Cliccando due volte sull'icona dell'altoparlante, vi apparirà il Controllo Volume di Riproduzione di Windows. Utilizzate questo pannello per selezionare **Opzioni> Proprietà**. Selezionate Registrazione dal pannello delle proprietà per aprire il Controllo Volume di Windows.

Questo cursore controlla il livello di registrazione principale. Lasciatelo al massimo della scala (100%) per inviare il 100% del dell'uscita del vostro canale di linea analogico alle funzioni di registrazione di Video Action. Abbassandone il livello noterete che il suono che state registrando sarà più debole.

I cursori degli ingressi analogici ne controllano il quadagno. Portandoli in alto noterete che il suono che state registrando diventerà più forte. Fate attenzione al fatto che lo 0dB (nessun guadagno) non si trova al fondo della scala. Posizionando il cursore al di sotto dello 0dB il suono sarà più debole

Se avete scelto di disabilitare i VU meters di Video Action, potete scegliere il tipo di audio da catturare selezionando il relativo quadratino di selezione. Le selezioni fatte in questa schermata verranno aggiornate anche nei VU Meters di Video Action.

I pulsanti Avanzate posto al di sotto dei cursori degli ingressi balanced, unbalanced e CD vi permettono di abilitare l'**Automatic Gain Control**. Quando questa funzione è attiva, il software provvede ad aumentare il livello audio automaticamente quando necessario.

Il pulsante Avanzate al di sotto del cursore posto all'estrema sinistra vi permette di selezionare le modalità **Full Duplex** (per registrare e riprodurre, contemporaneamente, l'audio dalla sorgente) e **Digital Feedback** (per ascoltare l'audio così come viene registrato). Quando utilizzate il Digital Feedback, dovete disabilitare la riproduzione del Line In nel mixer di riproduzione (Controllo Volume di Windows) per non sentire l'effetto dell'eco audio.

Un pulsante avanzate è presente anche nel mixer di riproduzione, sotto il cursore del Wave Output Potete utilizzare questo pulsante per resettare la scheda DPS RIO2. Qualora doveste avere dei problemi audio, questa opzione potrebbe essere il modo migliore per cominciare a risolverli.

Per piacere consultate la Guida della DPS Perception RT per maggiori dettagli su come utilizzare i pannelli del Controllo Volume di Windows con il vostro sistema PRT.

## Utilizzo dei VU Meters durante la Riproduzione

I VU Meters controllano il livello dell'audio in riproduzione dalla Gallery, dalla Timeline o dal VA Player. La scala colorata si illuminerà per indicare i livelli audio, e l'indicatore di saturazione vi sarà mostrato quando necessario. Una volta che l'indicatore di saturazione è apparso, potete resettarlo cliccandoci due volte sopra.

Quando riproducete una clip con l'audio dalla Gallery o dal VA Player, i cursori di amplificazione non vi saranno mostrati. Non è possibile effettuare regolazioni audio dalla Gallery o dal VA Player.

Quando riproducete una clip con l'audio dalla Timeline, vi saranno mostrati i cursori di amplificazione, essendo possibile effettuarne regolazioni.

Quando riproducete un'intera Timeline i VU Meters saranno comunque attivi, per permettervi di regolare l'amplificazione audio di tutta la Timeline. I cursori di controllo dei VU Meters saranno presenti a seconda delle impostazioni di anteprima e del tipo di clip audio che viene riprodotta.

Se una clip audio mono viene caricata all'interno di Video Action, verrà udita un'uguale uscita da entrambi i canali destro e sinistro. I VU Meters mostreranno entrambi i canali.

Preview Settings	Input Audio Clip	Cursori VU Meter Timeline	Cursori VU Meter Clip
Stereo	Stereo	Due Cursori	Due Cursori
Stereo	Mono	Due Cursori	Due Cursori
Mono	Stereo	Un Cursore	Due Cursori
Mono	Mono	Un Cursore	Un Cursore

Quando state controllando il volume dell'intera Timeline, l'icona mostrata nell'angolo in basso a sinistra dei VU Meters cambia da un altoparlante con una clip (che sta ad indicare un controllo individuale sulla clip) ad un solo altoparlante (che sta ad indicare il controllo generale del volume della Timeline).

Cliccate con il tasto destro sull'area grigia vuota posta in alto o in basso nel pannello dei VU Meters, vi apparirà la finestra delle impostazioni dei VU Meters. Questa vi fornirà di tutte le opzioni presenti per la registrazione, meno la selezione "Recording: Use Windows Volume Controls" (utilizza il Controllo Volume di Registrazione di Windows).

L'indicatore giallo di saturazione può essere resettato cliccandoci sopra due volte. Durante la riproduzione dalla Gallery o dal VA Player i cursori non sono disponibili, ma i livelli possono essere osservati

L'altoparlante indica il controllo del volume generale della Timeline. L'altoparlante con la clip indica un controllo individuale sul volume di una clip

L'altoparlante con la clip indica il volume della singola clip.

## Visualizzazione dell'Audio sulla Timeline

Se trascinate un file WAV dalla Gallery su una traccia audio, questa sarà rappresentata da un rettangolo. Quando lavorate con una clip video che ha una clip audio associata, cliccando sull'icona della traccia video ad essa relativa, posta all'estrema sinistra della traccia, aprirete la corrispondente clip audio.

Quando la clip audio viene aperta, viene mostrata una linea che ne rappresenta il volume. Per cambiare il tipo di visualizzazione cliccate con il tasto destro sull'icona della traccia, vi apparirà l'apposita finestra.

Una finestra come questa vi sarà mostrata quando cliccate con il tasto destro sull'icona di una traccia.

I tre formati audio sono:

• Volume: Il volume viene mostrato da una linea impostata inizialmenta al 100%. Ciò significa che il vostro segnale d'ingresso verrà riprodotto senza alcuna modifica. Potete regolare la linea tra lo 0% ed il 200%.

- Balance: Questa selezione fa sì che venga mostrato il bilanciamento tra il canale destro e sinistro. Il valore di base prevede un bilanciamento uguale tra i canali destro e sinistro. Potete regolare il bilanciamento da 100% a destra a 100% a sinistra.
- Waveform: Questa selezione mostra il volume di uscita come forma d'onda in modo da avere un riferimento visivo oltre a quello uditivo per le operazioni di montaggio (es. per l'individuazione delle battute musicali). Potete regolare il volume della traccia audio mostrato al centro della forma d'onda.

## Regolazioni dell'Audio

Quando posizionate una clip audio sulla Timeline potete regolarne il suono spostandone la linea rossa. Per spostare la linea rossa dovrete creare una maniglia, che è un punto sulla linea che potete trascinare. Per creare una maniglia, posizionate il puntatore del mouse sulla linea audio. Il cursore cambierà forma, assumendo la forma di un dito indice. Cliccando sulla linea dell'audio utilizzando il dito indice, apparirà una maniglia audio.

Cliccate sull'icona della traccia video per aprire la traccia audio.

> 200% 100% 0%

Per muovere la linea dell'audio, posizionate il puntatore del mouse sulla linea dell'audio (apparirà il puntatore a forma di dito indice). Utilizzate il pulsante sinistro per trascinare la linea su un'altra posizione. Potete anche posizionare il puntatore del mouse su una maniglia ed utilizzare i tasti freccia in alto ed in basso della tastiera per alzare ed abbassare la posizione della maniglia. Nel momento in cui cambiate la posizione della maniglia, al di sopra di essa vi sarà mostrata, in un riquadro giallo, la posizione percentuale corrente. Spostando una maniglia ascolterete anche l'effetto dello spostamento sull'audio.

Nota: Le maniglie poste tra due maniglie adiacenti, possono essere mosse in alto, in basso a destra o sinistra.

## **Trimming delle Clip Audio**

La ridefinizione della lunghezza di una clip audio si effettua con le stesse modalità di una clip video.

- Potete cliccare sue volte su una clip audio per aprirla nel VA Player. Potete impostare dei nuovi punti di IN ed Out, aggiungere punti indice, e dividere la clip nei punti indice. Consultate il capitolo 4 per maggiori informazioni sul VA Player.
- Potete trascinare i bordi della clip audio sulla Timeline.
- Potete utilizzare il rasoio per dividere la clip audio sulla Timeline e cancellarne la parte che non volete utilizzare.

## Opzioni del Menù Audio

In basso sono riportate le impostazioni raggiungibili dal menù **Edit> Audio Clip**, oppure cliccando con il tasto destro su una clip audio e selezionando **Audio Clip** dal menù che vi appare. Per attivare queste voci è però necessario che selezioniate prima una clip che contiene audio. Tutte le funzioni di modifica audio possono essere annullate selezionando, dal menù principale, **Edit >Undo**, oppure premendo Ctrl+Z.

## **Comandi Audio**

- Reset Volume Il livello del Volume viene ripristinato sul 100%
- Set Volume Questo controllo permette l'impostazione, sull'intera clip, del livello dell'audio, dallo 0% al 200%.
- Reset Balance Ripristina il bilanciamento perfettamente centrato tra i canali destro e sinistro
- Set Balance Questo controllo permette l'impostazione, sull'intera clip, del bilanciamento dell'audio, dal 100% a sinistra (0% a destra) al 100% a destra (0% a sinistra )
- Reset Panning Ripristina il canale sinistro sul 100%, ed il canale destro sul 100% (valori normali).
- Set Panning II Pan è il movimento del suono da un altoparlante ad un altro, ed è una funzione dell'audio stereofonico. Due cursori vi permettono di muovere il suono dall'altoparlante sinistro a quello destro e viceversa. Entrambi i cursori al 100% indicano che il canale sinistro sarà udibile solo attraverso l'altoparlante sinistro, e che il canale destro sarà udibile solo attraverso l'altoparlante destro. Posizionando entrambi i cursori sulla metà della scala, farà sì che i canali vengano miscelati al 50% in entrambi gli altoparlanti. Posizionando entrambi i cursori sullo 0% ha come effetto l'inversione dei canali negli altoparlanti.
- Mute Both Abbassa completamente il volume

- Mute Left Silenzia il canale sinistro
- Mute Right Silenzia il canale destro
- Fill Left Fa in modo che l'altoparlante sinistro riproduca i canali sinistro e destro assieme, mentre lascia inalterata la riproduzione dell'altoparlante destro.
- Fill Right Fa in modo che l'altoparlante destro riproduca i canali destro e sinistro assieme, mentre lascia inalterata la riproduzione dell'altoparlante sinistro.
- Fill Both Fa in mod che entrambi gli altoparlanti riproducano i canali destro e sinistro.
- Switch Left and Right- Inverte i canali destro e sinistro.

#### SUGGERIMENTO: Silenziamento dell'audio

Per silenziare l'audio di clip individuali, selezionate Edit> Audio Clip> Mute Both.

Per silenziare l'audio dell'intera Timeline durante la riproduzione, deselezionate **Enable Audio** in **Movie> Preview Settings**. Ciò evita al sistema di dover effettuare il missaggio audio in sottofondo di ogni clip audio che richiede rendering, e quindi può velocizzare la riproduzione in tempo reale.

## **Riproduzione dell'Audio dalla Timeline**

### Riproduzione dell'audio in tempo reale

Video Action può riprodurre infinite tracce audio direttamente dalla Timeline. Ad ogni modo la velocità di elaborazione del vostro computer e la velocità dell'hard disk di sistema limiteranno il numero di tracce che possono essere riprodotte in **tempo reale**, senza il rendering dell'audio. Video Action ha bisogno di effettuare del rendering audio quando utilizzate, per la riproduzione, clip audio caratterizzate da tassi di campionamento differenti. Potete effettuare il missaggio di clip stereo e mono registrate a 8 o 16 bits. Per la riproduzione in tempo reale raccomandiamo che tutte le clip audio abbiano lo stesso tasso di campionamento.

Per impostare il numero di canali in tempo reale che saranno utilizzati per la riproduzione, selezionate, dal menù principale, **File > Preferences> RT Settings.** Potete cambiare il numero di canali da utilizzare in tempo reale in modo da assecondare le capacità di elaborazione del vostro computer.

Per molti computers e hard disks, raccomandiamo di cominciare con il valore base di 3 tracce. Incrementando il numero di queste tracce oltre il numero supportato dal vostro computer, le immagini video continueranno ad essere riprodotte normalmente, ma l'audio non sarà più sincronizzato ad esse.

Video Action, quando deve determinare il numero di tracce audio utilizzate, divide la Timeline in segmenti di 5 secondi. Se sono state utilizzate più tracce di quelle assegnate, Video Action renderizzerà solo quelle sezioni da 5 secondi dove sono presenti più tracce audio. Lo stesso tipo di rendering in sottofondo verrà effettuato se le tracce audio utilizzano differenti tassi di campionamento. Considerate il seguente esempio in un sistema impostato su tre tracce audio in tempo reale:

Da 0 a 5 secondi l'audio sarà riprodotto in tempo reale. Da 5 a 10 secondi l'audio necessiterà di rendering prima che possa essere riprodotto (creando un file temporaneo) perché sono presenti 4 tracce audio tra i secondi 5 e 6. Da 10 a 15 secondi l'audio sarà riprodotto in tempo reale.

Nota: Una clip video dotata di audio viene considerata come una delle tracce audio in tempo reale. Una clip video non dotata di audio (un file RVD, un file RVA da cui è stata separata la clip audio) non viene considerata come traccia in tempo reale.

Video Action, quando possibile, utilizza il rendering in sottofondo dell'audio di intervalli di 5 secondi. Ciò significa che ogni qualvolta si renda necessario del rendering audio (perché avete posizionato dell'audio su una traccia addizionale), Video Action ne terrà conto ed utilizzerà la prossima pausa nel vostro lavoro per renderizzare l'audio come processo di sottofondo. Il rendering audio in sottofondo è un processo che può essere interrotto, pertanto non sarete mai costretti ad aspettare la fine della renderizzazione di una sezione dell'audio. Di solito non sarete nemmeno costretti ad aspettare la renderizzazione dell'audio prima che la riproduzione possa avere inizio.

Se trascinate molte clip audio sulla Timeline, lavorate senza pause e poi riproducetela Timeline, Video Action potrebbe non aver completato il rendering audio in background. I questo caso il cursore cambierà forma durante la renderizzazione dell'audio e poi la riproduzione avrà inizio. Se evidenziate una parte della Timeline, verrà renderizzata solo la parte di audio di questa parte della Timeline, in modo tale che la riproduzione possa cominciare al prima possibile.

#### SUGGERIMENTO: Riproduzione in tempo reale dell'audio

Per la riproduzione in tempo reale è necessario che utilizzate tutte le clip con medesimo tasso di campionamento.

La qualità dell'audio durante la riproduzione della Timeline è impostata nella finestra **Movie > Preview Settings> Audio**.

## Riproduzione dell'Audio della Timeline

Sotto trovate una lista di alcune delle opzioni di riproduzione della Timeline, e come utilizzarle.

## Per Riprodurre tutte le clip:

Cliccate sulla Timeline per attivarne la linea bianca e rossa di riproduzione. Premete la barra spaziatrice per riprodurre la Timeline dalla linea di riproduzione in avanti con il missaggio audio in tempo reale.

## Per riprodurre una singola clip:

Ci sono due modi per riprodurre una singola clip:

- 1. Per una clip video dotata di audio, cliccate sull'icona di riproduzione posta al centro della clip. La clip selezionata sarà riprodotta dal punto di In a quello di Out. Per le clip audio, selezionate la clip e premete la barra spaziatrice.
- 2. Cliccate due volte sulla clip video o audio; quando apparirà il VA Player, utilizzatene i controlli per riprodurre la clip.

# Riproduzione dell'Audio di una Sezione della Timeline

Nell'area del righello della Timeline, trascinate il cursore in modo da determinare un'area evidenziata di riproduzione. Le clip saranno riprodotte dall'inizio alla fine di tale area. Per fermare la riproduzione premete la barra spaziatrice. Per continuare premete nuovamente la barra spaziatrice. Per riprodurre nuovamente l'area evidenziata dall'inizio, premete il tasto "P".

## Ascolto Accurato (Scrubbing) dell' Audio

Lo scrubbing audio vi aiuta nell'effettuare operazioni di montaggio accurate. Per selezionare l'accuratezza dello scrubbing aprite la finestra selezionando, dal menù principale, **File> Preferences> General**. Potete selezionare tempi di scrub da 1/30 di secondo ad 1 secondo. Più grande è il numero selezionato e più sarà l'audio che ascolterete, dal momento che riproducerete sezioni più lunghe. Inoltre il suono sarà più chiaro. Con numeri più piccoli ascolterete meno audio e il suono sarà meno distinto. La vostra scelta dipende dal tipo di audio che state elaborando e dalle vostre preferenze personali.

# Ascolto accurato di una clip senza effettuare cambiamenti:

- 1. Selezionate una clip.
- Selezionate il pulsante Watch Clip posto sulla barra degli strumenti. Sulla vostra clip apparirà un cursore a forma di lente d'ingrandimento, che mostra il timecode in un piccolo riquadro posto al di sopra del cursore.
- 3. Muovete il cursore lungo la clip. Potete ascoltare l'audio (e vedere il video) mentre muovete il cursore.

# Ascolto Accurato di una clip durante l'elaborazione audio:

- 1. Selezionate una clip. Se vi interessa la parte audio di una clip video, aprite la parte audio.
- 2. Cliccate sulla linea del volume dell'audio e trascinatela a destra e sinistra per ascoltare l'audio e vedere il video. Verrà creata una maniglia.
- 3. Utilizzate i tasti freccia in alto e freccia in basso o il mouse per muovere le maniglie audio per effettuare regolazioni con riscontro audio e numerico.

Nota: Lo scrubbing audio sarà abilitato quando utilizzate lo strumento rasoio, posizionate degli indici, o quando variate la lunghezza della clip trascinandone i bordi.

## Ascolto accurato di tutte le clip:

- 1. Cliccate sul righello della Timeline per attivare la linea bianca e rossa di riproduzione.
- 2. Trascinate la linea di riproduzione lungo la Timeline. Potrete ascoltare l'audio miscelato assieme al video mentre muovete il cursore.
- Quando rilasciate il pulsante del mouse, potete utilizzare i tasti freccia destra e sinistra per muovere, un fotogramma alla volta, la linea di riproduzione a destra o sinistra lungo la Timeline.

## Audio Durante le Transizioni

Quando posizionate due clip video sulle tracce V1 e V2 della Timeline sovrapponendole, Video Action inserirà tra esse una transizione sulla traccia X. L'impostazione di base prevede che all'audio venga effettuata una dissolvenza incrociata (il volume della clip 1 viene ridotto del 100%, mentre il volume della clip 2 parte da -100%).

Fate attenzione alla dissolvenza audio automatica

Questa impostazione di base per la gestione dell'audio durante le transizioni può essere modificata selezionando dal menù principale **File> Preferences> General** abilitando o disabilitando l'opzione "Audio Auto cross fade at transitions". Prestate attenzione al fatto che non potete effettuare un'impostazione individuale per ogni clip, ma solo per l'intera Timeline. Ad ogni modo, se volete che una sola clip audio non venga dissolta, potete regolare il volume in modo che questo, nell'arco della transizione, vada dal 100% al 200%. Con questa procedura la dissolvenza dell'audio verrà cancellata. Alla stessa maniera potete variare il volume della clip il cui audio assolve, impostandolo tra il 200% e il 100% nell'arco della transizione, in modo che l'assolvenza venga cancellata.

Prestate attenzione al modo in cui la dissolvenza incrociata dell'audio è stata cancellata regolando le linee del volume delle clip.

(Nota: Dividendo l'audio dal video, la dissolvenza automatica viene persa).

### Separazione dell'Audio dal Video

Molte volte vi sarà necessario dividere l'audio dal video in modo tale da poterli muovere ed modificare separatamente. Per separare l'audio dal video selezionate la clip sulla Timeline. Cliccate sul pulsante V/A posto sulla barra degli strumenti. L'audio verrà posizionato su A1 e i VU Meters saranno immediatamente disabilitati.

Se quando separate l'audio dal video, una clip audio è già presente sulla traccia A1 della Timeline, la traccia audio preesistente sarà spostata automaticamente in basso sulla prima traccia audio disponibile.

Quando la clip audio viene allineata alla sua clip video (nella sua posizione originale), il sincronismo (Sync)verrà mostrato all'estrema destra di entrambe le clip.

Se volete unire nuovamente l'audio ed il video, potete selezionare la clip audio e cliccare sul pulsante V/A. (Nota: non potete selezionare la clip video per riunirla con la clip audio.) L'audio può essere riunito al video anche dopo che è stato mosso o dopo che ne avete variato la lunghezza. Ad ogni modo, quando riunite l'audio al video, ogni variazione della lunghezza che avete effettuato all'audio sarà perso. I cambiamenti al volume saranno conservati.

## Utilizzo di Sound Forge

Video Action viene fornito assieme a Sound Forge XP. Sound Forge è un pacchetto software dedicato all'editing dell'audio, che ha numerose funzioni avanzate per l'elaborazione dell'audio. Se volete effettuare elaborazioni estremamente accurate potreste trovare più vantaggioso effettuarle con Sound Forge. Quest'ultimo può essere anche utilizzato per caratterizzare il vostro audio con effetti speciali.

Potete aprire i vostri file RVA in Sound Forge e modificarne la porzione audio senza cambiarne la porzione video. Potete editare anche file AVI o WAV. Se avete un file audio in un altro formato e volete utilizzarlo in Video Action, potete utilizzare Sound Forge per convertire il file nel formato WAV.

Per maggiori informazioni su Sound Forge consultate la Guida sul CD di Video Action in formato PDF.

Per maggiori dettagli sull'uso di Sound Forge, per piacere, consultate il manuale di Sound Forge, che vi è stato fornito nel formato pdf nel vostro CD.

## Glossario

Α

- **A/B Roll Editing** Elaborazione da due videoregistratori sorgenti, "A" e "B", ad un terzo che registra.
- Acustica Le caratteristiche di un ambiente che influenza la qualità del suono
- A/D Converter Una periferica elettronica che converte le forme d'onda analogiche in numeri digitali binari.
- **AES** Audio Engineering Socety. Controparte Nord Americana dell'EBU. Il formato digitale AES/EBU è il formato per i segnali d'ingresso digitali, utilizzati da schede per il mixing audio equipaggiate sia con ingressi digitali che analogici.
- Aliasing Creazione di errori dovuti a perdita di dati, causati dal tentativo di superare le limitazioni dei mezzi di memorizzazione. L'Audio Aliasing è causato dal campionamento di una segnale a meno del doppio della naturale frequenza del segnale. Il Video Aliasing causa errori dell'immagine, conosciuti col nome di artefatti, che sono visibili sullo schemo. Quando si prova a registrare su un supporto video analogico, questi errori sono causati dalla frequenza di di informazioni video troppo alta. Quando si registra su un mezzo digitale, gli artefatti possono essere causati dal sistema di compressione utilizzato; la quantità degli artefatti dipende dall'ammontare e dal tipo di compressione. Esempi di Aliasing Video sono: seghettature e formicolii delle immagini.
- Alpha Channel Nella computer grafica, ogni canale ha tre canali per le informazioni relative al colore: rosso, verde e blue, in varie profondità di bit. Nella visualizzazione a 24 bit, sono presenti 8 bit per colore per ogni pixel. Quando si incontra un file d'immagine a 32 bit, gli altri 8 bit sono relativi all'Alpha Channel, o canale della trasparenza che fornisce delle informazioni supplementari per propositi di compositing. Nell'Alpha Channel i pixel bianchi

definiscono i pixel opachi, mentre quelli neri i trasparenti. I 256 valori di grigio intermedi definiscono invece la trasparenza parziale.

- **AM** Ampiezza di Modulazione. Uno metodo per trasmettere i dati, cambiando (modulando) l'ampiezza di un segnale.
- Ampiezza La dimensione dei picchi ed escursioni di un segnale. L'ampiezza viene misurata con diverse unità di misura, e ciò dipende dal tipo di segnale da misurare.
- Analogico Un dato che viene registrato in modo continuo in un intervallo di tempo. Oppure una rappresentazione di dati utilizzando diversi valori di voltaggio elettrico. I dati analogici sono sensibili al rumore, dal momento che anche una piccola variazione del segnale in ingresso può causare una variazione in uscita.
- Ampiezza di Banda Video Escursione tra la frequenza compresa tra quella più alta e quella più bassa di un segnale video. In generale, più alta è la ampiezza di banda video, e maggiori sono le informazioni che possono essere registrate, da cui deriva una migliore qualità delle immagini video.. Le ampiezze di banda utilizzate di solito nelle lavorazioni da studio hanno valori compresi tra 3 e 12 MHz. I videoregistratori del mercato consumer raggiungono in genere valori compresi tra 3 e 5.5 MHz.
- Anti-Aliasing II processo elettronico della riduzione dell'Aliasing. Per ridurre l'aliasing possono essere utilizzate numerose tecniche, tra cui filtri, campionamento ad alte frequenze e sistemi speciali di compressione digitale.
- Artefatti Gli errori causati da perdite di dati dovuti al tentativo di superare le limitazioni dei mezzi di registrazione.
- Aspect Ratio Coefficiente che lega l'altezza alla larghezza di un'immagine. L'aspetto di un televisore o in monitor è in genere di 4/3 (4:3). L'aspetto della televisione ad alta definizione (HDTV) è di 16:9.
- Attack La velocità di incremento del volume. Questo coefficiente indica con quale velocità una periferica può rispondere ad un incremento del volume. (guarda Decay)
- **Audio** (Ampiezza d'onda) E' l'escursione della frequenza audio che influenza direttamente la fedeltà di un suono. Ad un'ampiezza dibanda più alta corrisponde una una migliore fedeltà del suono.
- Audio Dubbing Rimpiazzamento del segnale audio su una cassetta già registrata, senza intervenire sul segnale video.
- **AVI** Audio/Video Interlacciamento. Il formato di file utilizzato dal sistema operativo Windows per combinare dati audio e video.

- **Band-Pass Filter** Periferica elettronica utilizzata per limitare la risposta al di sopra o al di sotto di una certa ampiezza di banda; è l'opposto del filtro notch. (guarda Notch filter)
- Batch Digitize/Record Processo automatico per la cattura di gruppi di clip o sequenze
- **BETAMAX e BETACAM** Betamax e Betacam sono due formati rispettivamente di videocassette e telecamere, sviluppati dalla Sony. Il Betamax è un formato di videocassetta che utilizza nastri da mezzo pollice; è stato il primo formato utilizzato dai videoregistratori domestici. Il Betacam è un sistema video professionale per videoregistratori e telecamere portabili, che utilizza il video per componenti. (Guarda component)
- **BIOS** Un termine utilizzato per le schede madri dei computers che sta per Basic Integrated Operating System.

Bit Numero binario.

**Black Burst** Segnale video a colori che comprende sincronismo, color burst e nero. Viene utilizzato per sincronizzare altre sorgenti video. I generatori di Black Burst vengono utilizzati negli studi video per "bloccare" tutte le periferiche su un unico segnale.

Black Level Voltaggio in un segnale video cui corrisponde il nero sullo schermo.

- **Blanking Level** Livello del voltaggio prodotto alla fine di ogni linea orizzontale dell'immagine, che rende l'elettrone invisibile per tracciare la nuova linea visibile. Separa la porzione del segnale video contenente le informazioni dell'immagine dalla porzione che contiene le informazioni di sincronizzazione. Conosciuto anche come "pedestal".
- **Blanking Interval** (orizzontale e Vericale) Intervallo di blanking orizzontale è l'intervallo di tempo compreso tra la fine di una linea orizzontale e l'inizio della linea orizzontale successiva. Durante un intervallo di blanking, il facso di elettroni di un monitor viene ridotto in modo da rendere invisibile la traccia di ritorno. Durante l'intervallo di blanking vengono mandate pulsazioni di sincronizzazioni e le informazioni di riferimento del colore. L'intervallo di blanking verticale è il tempo necessario per muoversi dall'angolo dello schermo in basso a destra a quello in alto a sinistra, per cominciare atracciare un nuovo semiquadro. L'intervallo di blanking verticale viene impiegato per inviare vari tipi di segnali di sincronizzazione.
- **BNC** (Connettore) Connettore con blocco a rotazione, utilizzato per videoregistratori ed apparecchiature video.
- **Bouncing** (delle tracce) Processo di mixaggio di traccie preesistenti in una vuota, allo scopo di liberare altro spazio per la registrazione.
- **Bus** Un percorso di segnale al quale possono essere connessi uno o più ingressi per alimentare un qualsiasi numero di uscite.
- Byte Insieme di bit, in genere composto da 8 elementi. (Guarda bit, Gigabyte e Megabyte)

CATV Acronimo di TV via cavo

- **CCIR** Consultative Committee for International Radio, ora conosciuta come ITU-RB (International Telecommunuications Union-Radio Branch).
- **CCTV** TV a circuito chiuso. Sistema utilizzato per propositi di sorveglianza, medici ed educativi.
- **Character Generator** Periferica che genera elettronicamente testi, che possono essere sovraimposti ad un segnale video, spesso abbreviata in CG. Il testo viene solitamente immesso con una tastiera. Un CG permette la selezioni di numerosi tipi di carattere, colori stili e sfondi, e può memorizzare numerose pagine per il riutilizzo a posteriori.
- Chroma I valori del colore (rosso, verde e blue) contenuti in un immagine video. Il Chroma è determinato sia dall'Hue (angolo di fase) e dalla saturazione (Ampiezza) del segnale del colore. Un segnale video combina assieme i valori di crominanza e quelli di luminanza (i valori del bianco) nei segnali video composito, YU o Y/C. (Vedi Component, Composito, S-video, YUV e Y/C)
- **Chroma Key**(Chiave Cromatica) Il processo di combinazione di due segnali rimpiazzando una gamma cromatica di uno dei due segnali con l'altro segnale. Questo processo in genere viene utilizzato riprendendo un'immagine a colori su uno sfondo di un'unica tinta (colore chiave). L'immagine di sfondo viene poi inserita al posto del colore chiave.
- Chrominance (Crominanza) La porzione del colore del segnale, che rappresenta la saturazione e la tinta in un punto particolare dell'immagine. Più alta è la crominanza, più è forte il colore. Il nero il grigio e il bianco non hanno crominanza, ma tutti i segnali a colori sono contraddistinti da luminanza e crominanza. (Vedi Luminanza)
- **Clip** Un singolo segmento composto da audio e/o video. Una clip contiene il nome del nastro, le informazioni e i commenti associati ad esso.
- **Clipping** Forma di distorsione, dove i picchi delle forme d'onda vengono tagliati dall'inabilità del sistema di raggiungere voltaggi più elevati.
- **Coassiale** (Cavo) Un cavo costituito da un coduttore interno e un connettore cilindrico esterno; viene utilizzato per molte connessioni video. Un cavo coassiale e poco soggetto al rumore video.
- **CODEC** Abbreviazione di Compressore/decompressore. Periferica hardware o applicazione software che prende file digitali per produrre file compressi, in grado poi di decomprimere il suddetto file in video digitalizzato.
- **Color Bars** Campione generato elettronicamente, costituito da 8 barre di colore di uguale ampiezza, utilizzate per stabilire un riferimento appropriato sul colore prima della registrazione o della riproduzione.
- **Color Burst** Un color burst è un segnale di sincronizzazione del colore utilizzato per fornire un livello di riferimento per le informazioni del colore in un segnale video. Viene utilizzato sia come riferimento per l'ampiezza, per l'intensità e la fase per l'hue.

- **Color Decoder** Periferica che divide un segnale composito o Y/C nelle sue componenti più semplici. Viene utilizzato per ottenere i segnali richiesti da un monitor video.
- **Color Subcarrier** Segnale a 3.58MHz (PAL) addizionato alla televisione in bianco e nero per aggiungere il colore. Questa frequenza è troppo alta per poter essere rilevata dalle impostazioni in bianco e nero. Le apparecchiature a colori riescono a decodificare e visualizzare le informazioni del colore.
- **Compilazione** Operazione in cui uno o più file sorgenti (audo e/o video) vengono processati e combinati assieme in un unico file di uscita.
- **Component Video** Formato di registrazione video di alta qualità, che separa le porzioni del segnale di luminanza e crominanza del segnale. Alcune periferiche professionali (Betacam, Beta SP e MII) e alcune amatoriali (S-VHS e Hi-8), sono state progettate per registrare separatamente le componenti video. Il component video utilizza numerosi metodi di registrazione: YUV standard (Y, R-Y, B-Y); RGB (rosso, verde, blue); Y/C (luminanza e crominanza). Il tipo di component video che permette la qualità migliore è lo YUV, che divide il segnale in tre parti: la luminanza (Y); il segnale del rosso meno la luminanza (R-Y); e il segnale del blue meno la luminanza (B-Y). Utilizzando questi tre segnali può essere calcolato il verde. L'Y/C (utilizzato dai formati S-VHS e HI-8), separa il segnale video in due parti: luminanza e crominanza. (Guarda Video Composito, Y/C e YUV)
- Composito (Video) Vedi Video Composito
- **Compressione** Processo matematico che riduce l'amontare dei dati, senza perdere l'integrità dell'informazione iniziale. La compressione può degradare la qualità dell'informazione, come nel caso degli Artefatti. (Guarda Aliasing, Artefatti e JPEG)
- **Compressore** Processore del segnale audio che riduce la gamma dinamica del segnale. Differisce dal limitatore perchè viene utilizzato per campionare la maggior parte o tutto il campione, mentre il limitatore viene impiegato per processare unicamente i picchi. (Vedi Limitatore)
- **Contrasto** Il controllo del contrasto su un televisore o un monitor, regola il livello del bianco dell'immagine. Inoltre il contrasto può essere regolato intervenendo sul livello del nero.

**Control-L** (Guarda LANC)

- **CPU** Central Processing Unit. In parole semplici, il cervello del computer, il microprocessore principale.
- D
- **D1/D2/D3** Formati di registrazione e riproduzione video digitali. Il sistema D1 utilizza il component video, mentre il D2 e il D3 utilizzano il video composito. Il D1 e il D2 utilizzano nastri magnetici da 19mm, mentre il D3 utilizza nastri da ½ pollice (12.7mm). Utilizzando formati digitali, molti problemi di riproduzione e registrazione vengono minimizzati o eliminati, come la distorsione o la perdita di generazione.

- **D/A** (DAC) Digital-to-Analog Converter, convertitore da digitale ad analogico. Periferica elettronica che converte segnali digitali binari in forma d'onda analogiche continue.
- **DAT** Digital Audio Tape. Un sistema digitale per la registrazione e la riproduzione dell'audio bassato su nastri, con un tasso di campionamento superiore a quello del CD.
- db Abbreviazione di Decibel. (Guarda Decibel)
- **Decay** Velocità di abbassamento del volume. Il coefficiente di decay misura la velocità in cui una periferica può ridurre un suono al di sotto del livello selezionato. (Guarda Attak)
- **Decay** (Tempo di) Tempo necessario, in secondi, per un suono per ridursi ad un milionesimo (60 db) del suo picco iniziale. Gli studi di regisrazione hanno tempi di Decay relativamnte brevi, mentre le sale da concerto hanno tempi di decay compresi tra 2 e 8 secondi.
- **Definizione** Quantità di dettagli disponibili: quanto più è alta la definizione tanti più più sono i dettagli. La definizione dell'immagine fa riferimento alla possibilità di distinguere dettagli molto piccoli, ad esempio due linee molto sottili, vicine e parallele appaiono come due linee e non una leggermente più spessa. I dettagli più piccoli sitrovano nella regione del segnale video a frequenza più alta, per questo sono molto sensibili alla degradazione del segnale.
- **Digitale** Metodo di rappresentazione delle informazioni attraverso numeri binari. I dati digitali vengono campionati in intervalli di tempo molto piccoli e i valori risultanti vengono registrati come come numeri binari. I dati digitali sono molto resistenti al rumore e a qualsiasi disturbo non abbastanza grande da oscurare la differenza tra lo zero e l'uno. La registrazione digitale è anche esente da perdite di qualità.
- **Digitalizzazione** Conversione di un'informazione analogica in numeri binari. Nel caso dell'editing video non lineare, il trasferimento dei dati video e audio negli hard disk del computer. Questo processo può utilizzare la compressione. (Vedi Compressione)
- **DIN** (Deutshe Industrie Norme) Connettore standard internazionalmente. I connettori DIN trasferiscono segnali sia audio che video e sono comuni sugli apparecchi Europei.
- **Disco di Sistema** Disco primario del computer. In questo disco sono contenuti i file di avvio e del sistema, operativo e i dei programmi applicativi.
- **Distorsione** Quando un segnale cambia in modo incontrollato, si dice che è soggetto a distorsione. Nel video, di solito la distorsione si riferisce a cambiamenti della luminanza o della crominanza, ma può anche riferirsi al contrasto, immagini ruotate, colori sbagliati o "neve". Nell'audio, la distorsione si riferisce ad ogni cambiamento indesiderato della forma d'onda o del segnale, causati dall'introduzione di segnali non puri. I tipi più comuni di distorsione sono Armonica, d'Intermodulazione, di Crossover, di Transito e di Fase.
- **Dither** Metodo utilizzato per sfumare un'immagine digitale, in modo che linee scalinate appaino più uniformi.

- **Drive Array** Periferica di immagazzinamento dati interna o esterna, nella quale numerosi dischi sono configurati per lavorare simultaneamente in parallelo. Da questa configurazione scaturiscono prestazioni in scrittura e lettura molto elevate. Si hanno miglioramenti anche nel tempo di accesso.
- **Drop Frame Time Code** Dal momento che nell'NTSC i fotogrammi vengono riprodotti a 29.97 Fps invece che a 30, ogni minuto vengono persi due fotogrammi per "colmare" questa discrepanza.
- **Dropout** Perdita momentanea, parziale o completa, dell'immagine o del suono; suò essere causata da polvere, sporco sul nastro o sulle testine, da difetti nel livello dell'ossido del nastro magnetico, danneggiamento del nastro, e così via.
- Dry Aggettivo applicato a clip audio a cui non sono stati applicati effetti.
- DSP Digital Signal Processor. Il chip audio digitale che processa i segnali audio.
- DV Digital Video. Sistema di registrazione utilizzato come base per i formati video MiniDV<sup>tm</sup>, DVCAM<sup>tm</sup> e DVCPro<sup>tm</sup>. Il fomato utilizza il campionamento 4:1:1 (4 campionamenti dell'Y, 1 per l'U e 1 per la V) e una compressione DCT (Discrete Cosine Transform) di 5:1. (Guarda YUV)
- DV(Periferica) Termine utilizzato genericamente quando ci si riferisce ad una telecamera o un videoregistratore equipaggiati con un'interfaccia FireWire<sup>tm</sup> (IEEE-1394)

- **EBU** European Broadcasting Union. Controparte della Nord Americana AES. (Guarda AES)
- **Echo** Ripetizione ritardata di un suono al quale è stata aggiunta intenzionalmente una curva di frequenza o di colorazione differente.
- **EDH** Error Detenction Handling. Rileve gli errori nel segnale SDI (D1).
- Edit Decision List (EDL) Compilazione generata dal computer o scritta a mano di tutte le modifiche della postproduzione da eseguire in un lavoro video.
- Editing Video Non Lineare Sistema di elaborazione dei filmati che prende vantaggio dal pressochè istantaneo tempo di ricerca dei sistemi informatici (Hard Disk, CD Rom, Laser Disk). Utilizzando questo tipo di strumenti, l'accesso al materiale può essere non lineare; il tempo di accesso non è influenzato dalla sua posizione sulla periferica di immagazzinamento.
- Edit Point Posizione in cui, in un video, vengono effettuati un evento o una modifica
- **E-E** Abbreviazione per Electronics-to-Electronics. Un'impostazione di una periferica elettronica che consente il passaggio di un segnale dall'ingresso all'uscita, senza passare attraverso il mezzo di registrazione fisica.
- **Enhancing** Miglioramento dell'immagine video attraverso l'innalzamento delle alte frequenze di un segnale degradato durante una registrazione. Ce ne sono di molti tipi, i più comuni accentuano le differenze tra immagini luminose e scure.

EQ Abbreviazione per equalizzazione.

- **Equalizzazione** Modificazione selettiva della risposta di frequenza di un segnale audio.
- **Equalizzatore** Serie di filtri variabili che alterano la riposta di frequenza; conosciuto anche come controllo dei toni. Un equalizzatore può essere utilizzato per compensare una riduzione di alcune frequenze nella trasmissione o nella registrazione, oppure per personalizzare la riproduzione del suono.
- **Exciter** Utilizzato per innalzare la "presenza" di un segnale audio. L'apparente loudness e la comprensibilità di un segnale audio vengono innalzate senza intervenire sul bilanciamento delle frequnze o dei guadagni, ma aggiungendo armonici. (Vedi Psicoacustica)
- **Expander** Periferica elettronica utilizzata per incrementare la gamma dinamica di un determinato programma o segnale d'ingresso. Opposto al compressore. (guarda compressore)
- **Fader** Levetta o potenziometro, o la loro rappresenzione computerizzata, utilizzati per controllare l'ampiezza di segnali audio o la trasparenza di canali video.
- Field Traduzione inglese di Semiquadro (vedi semiquadro).
- Fotogramma Singola immagine di una sequenza video. E' costituito da due semiquadri.
- **FPS** Fotogrammi per secondo.
- Frame Traduzione inglese di fotogramma televisivo
- **Frame Synchronizer** Periferica elettronica digitale atta a sincronizzare due o più segnali video. Utilizza uno dei segnali come riferimento e lega gli altri ai sincronismi e al color burst del segnale di riferimento (reference). La sincronizzazione permette a due immagini video di essere elaborate fra loro con dissolvenze, tendine e altri tipi di elaborazione. (consultate Genlok e TBC.)
- **Frequenza** Numero di vibrazioni per secondo di una forma d'onda, espressa in Hertz (Hz), dove un Hz rappresenta un ciclo per secondo. Per le registrazioni audio, viene accettata come standard per una buona fedeltà, una prestazione in frequenza compresa tra 20Hz e 20KHz.
- G

F

- **Gamut Errors** Valori di colore che sono al di fuori dell'escursione possibile e che quindi danno come risulata il clipping (consultate clipping), colori NTSC illegali e altri problemi.
- **Generation Loss** Traduzione inglese di perdita da generazione (consultate perdita da generazione).

- **Genlock** Metodo di sincronizzazione che involve la generazione di un segnale la cui temporizzazione viene legata ad un altro segnale. Le apparecchiature per il genlock permettono ad una periferica video di legare i propri impulsi di sincronizzazione a quelli ricevuti da un'altra periferica, un master generator sync o un TBC. (Consultate TBC e Sincronizzazione.)
- Hard Disk Periferica comune per l'immagazzinamento dei dati in un computer. Per l'utilizzo video, un hard disk devono avere, come requisiti minimi:

Un tempo di accesso inferiore a 10 millisecondi

U trasferimento dati continuo di 3MB/s

Un tempo massimo per il richiamo all'attività di 33 millisecondi

IDE Integrated Drive Electronics. Standard di controllo per Hard Disk.

- Interlacciato (Video) Sistema di rappresentazione sviluppato per la televisione che combina o interlaccia, due semiquadri per produrre ogni fotogramma video. Ogni semiquadro contiene linee intervallate: utt ele linee con numero dispari sono contenute dal semiquadro 2 mentre quelle pari dal semiquadro 1. Questo tipo di rappresentazione permette di raddoppiare la frequenza di rinfresco dello schermo video. Pertanto il tremolio delle immagino viene notevolmente ridotto. L'interlacciamento può causare effetti indesiderati con immagini generate da un computer, pertanto deve essere compensato durante il trasferimento delle immagini.
- **ISA** Industry Standard Architecture. Slot sulle schede madri dei computer che servono per l'installazione di schede addizionali. In questo momento il suo utilizzo è progressivamente rimpiazzato dallo slot PCI.
- **JPEG** Joint Photographic Experts Group. JPEG è una sigla che identifica un formato digitale di compressione per immagini, al quale è stato lo stesso nome della commissione che lo ha creato. Sono disponibili numerose opzioni di comoressione per coniugare la qualità allo spazio occupato. Come risultato, però , non tutti i formati di file JPEG sono direttamente compatibili. L'estensione di questo file è spesso abbreviata in JPG.

Κ

J

н

L

Key Frame In una sequenza video, parte dell'immagine rimane immutata. Alcuni schemi di compressione prendono grosso vantaggio da questo fenomeno, creando dei fotogrammi chiave (key frames), che faranno da riferimento per

un'intera sequenza. Registrando una sola volta la parte immutata dell'immagine, la quantità di dati necessari per l'immagazzinamento diminuisce notevolmente.

- **Limiter** Processore del segnale audio che riduce la gamma dinamica di un segnale. Differerisce dal compressore perché in genere il Limiter viene utilizzato solo per processare i picchi, mentre il compressore viene utilizzato per processare tutto il segnale o una sua grossa parte.
- LTC (Longitudinal Time Code) Numeri per l'identificazione codificati come segnale audio che viene registrato nel senso longitudinale.
- Luminanza Luminosità di un segnale video. La Luminanza che è generalmente rappresentata dalla lettara Y, è la componente bianco e nero di un segnale video. Se la luminanza è alta, l'immagine è chiara; se invece è bassa, l'immagine è scura.

Μ

L

- **Master** Videocassetta di prima generazione; un "Master Elaborato" è invece la prima generazione di un filmato ottenuto tramite l'elaborazione di altri master. Le duplicazioni costituiscono le differenze di generazione.
- **Monitor** Schermo che riceve le immagini direttamente da una telecamera, un videoregistratore o da un computer. Un televisore, invece, riceve segnali in RF (radiofrequenza), da un'antenna o un sistema via cavo. Un monitor può utilizzare una gran varietà di connettori, tra cui RCA, BNC e S-Video.
- **MJPEG** Motion JPEG.
- **MPEG** Motion Picture Expert Group. Nome di una famiglia di standard di compressione per video in movimento che utilizza metodi di compressione sia intraframe che interframe. Come lo standard JPEG, l'MPEG include opzioni di compressioine per conciliare spazio e qualità.

#### Ν

Noise Traduzione inglese di rumore. (Consultate rumore.)

- **Noise Gate** Periferica utilizzata per modificare le caratteristiche del rumore di un segnale. Nel video, un noise gate riesce a fornire una ottimale soppressione della neve.
- Noise Reduction Processo elettronico utilizzato per ridurre i livelli audio e video. Nel video, la noise reduction più efficace è quella che prevede la digitalizzazione del segnale video e la sua relativa analisi pixel-pixel. In audio, ci si riferisce a periferiche di passaggio multibanda che attenuano un segnale audio quando è al di sotto di un threshold determinato dall'utente. Suoni indesiderati sono ridotti fino al punto in cui il programma è in grado di mascherarli.

- Non-Drop Frame Time Code Modalità di time code (nel sistema NTSC) che identifica ogni fotogramma video con una sequenza numerica divisa in ore, minuti, secondi e fotogrammi. A causa della discsrepanza tra i 30 fps e gli attuali 30 fps, questa modalità non rappresenta in maniera accurata la durata relaedi un programma video. Gneralmente il suo utilizzo è limitato a programmi di durata molto breve (spot pubblicitari) oppure ad applicazioni non-broadcast. (Consultate drop frame time code)
- Notch Filter Periferica elettronica utilizzata per rimuovere suoni indesiderati in una specifica banda di frequenza, con un'interferenza minima con le bande adiacenti.
- NTSC (National Television Standards Commitee) è uno standard che è stato sviluppato negli USA durante gli anni 50'. È stato il primo sistema in bianco e nero compatibile con la trasmissione del colore simultanea, realizzato per la trasmissione pubblica. Viene utilizzato in USA, Canada, Giappone e molti altri paesi in cui viene utilizzata la corrente elettrica alternata a 60Hz. L'NTSC viene letto anche come "Never Twice the Same Color" (mai due volte lo stesso colore) dal momento che a volte genera degli errori. La definizione del nero non è standardizzata nell'NSTC. Nel Nord America viene definito nero tutto ciò che è al disotto di 7.5 IRE. In Giappone il nero è definito da 0 IRE.
- 0
- **Off Line** Sistema di elaborazione in cui vengono utilizzate immagini a bassa qualità per prendere decisioni per l'elaborazione, che poi verranno utilizzate, tramite time code, sulle immagini in piena qualità.
- **On Line** Sistema di elaborazione nella quale la qualità vista dall'operatore è la stessa di quella vista dallo spettatore.
- **8mm** Formato di registrazione e riproduzione che impiega nastri magnetici da 8mm. Ha una risoluzione orizzontale di 240 linee ed è stato concepito per uso domestico.

**Overdub** Addizione di materiale musicale o parlato a tracce preesistenti.

- **Oversampling** (Sovracampionamento) Utilizzo di un tasso di campionamento più elevato di quello normale nei convertitori digitali-analogici, in modo da correggere la distorsione che può essere causata da alcuni filtri analogici. (Consultate campionamento)
- **Overscan** Area dell'immagine video televisiva che rimane all'esterno dell'area visibile dei televisori. Le immagini video in genere sono di dimensioni maggiori rispetto a quelle fisiche degli schermi, quindi i bordi delle immagini possono e non possono essere visibili, a seconda delle variazioni delle impostazioni dei televisori. Nelle produzioni video, pertanto, la parte critica per l'elaborazione è quella centrale, chiamata spesso "safe title" area (area in cui il titolo appare di sicuro). I monitor professionali possono visualizzare l'intera immagine video, inclusa l'area di overscan. (Consultate Safe Title Area.)

- PAL (Phase Alternate Line) è una forma modifica dell'NTSC. È stato sviluppato in Germania, e viene impiegato in molte parti del mondo dove viene utilizzata una corrente alternata di 50Hz. Il PAL è riuscito a migliorare alcune delle limitazioni dell'NTSC, in particolare gli errori di tinta che erano un problema nell'NTSC.
- PCI Pheripheral Computing Interface. Tipo di slot posti sulle schede madri dei computers che possono essere utilizzati per l'installazione di schede addizionali. Gli slot PCI sono più corti dei più vecchi slot ISA o EISA. (Consultate ISA)
- **Pedestal** Piccolo voltaggio DC all'interno del segnale video che ha la funzione di indicare il livello di blanking dell'immagine. Viene utilizzato nel segnale video come riferimento per i livello di bianco e del grigio.
- Perdita da Generazione Perdita di qualità in ogni copia di generazione successiva, evidente in special modo nelle copie analogiche. Le cause principali della perdita da generazione sono costituite dalla risposta in frequnza limitata dei nastri delle cassette audio/video e dall'imperfezione delle attrezzature elettroniche. I formati digitali sono moltomeno suscettibili alla perdita da generazione perché piccole variazioni del segnale non influenzano i dati; ogni copia digitale è essenzialmente una copia perfetta dell'originale.
- **Plug-Ins** Le plug-ins software sono dei programmi esterni che vengono utilizzati come espansione del programma principale. Fanno parte di questa categoria filtri audio e video, effetti speciali e controlli esterni.
- **Porta Seriale** Porta di Ingresso/uscita dei computer, attraverso la quale questi ultimi dialogano con periferiche eterne. I protocolli RS-232/RS-422 utlizzano una porta seriale standard.
- **Proc Amp** Processori di amplificazione che permettono la regolazione dell'intensità del colore (livello del nero, livello video, livello del chroma) e della fase (hue, bilanciamento del bianco), relativi ad un segnale video.

Ρ

- **Random Access Device** Perifesica ad accesso casuale. Periferica per l'immagazzinamento dati, nella quale i contenuti possono richiamati con un tempo di accesso che non varia a seconda della posizione sul mezzo di immagazzinamento.
- Raster II percorso delle linee di scansione orizzontali nell'immagine video.
- **Render** Ultimo stadio nella creazione dell'immagine, nel quale vengono inclusi tutti i dettagli desiderati per il prodotto finale. Uno o più elementi sorgenti vengono combina per ottenere un solo risultato. Il rendering può essere un processo molto lungo, per questo motivo vengono utilizzate immagini semplificate mentre vengono ancora effettuati cambiamenti (preview o anteprima).

- **Risoluzione** Misura della quantità di dettagli presenti in un'immagine. La risoluzione video si riferisce in genere alla risoluzione orizzontale, e viene valutata tramite il numero di linee visibili su un campione per test. I formati per il mercato consumer, VHS e 8mm, raggiungono, in genere, 240 linee di risoluzione; le immagini televisive trasmesse raggiungono le 330 linee; S-VHS e Hi-8mm raggiungono le 400 linee; le telecamere Beta SP raggiungono le 770 linee.
- **Reverb** (Riverbero) Immagini sonore multiple miscelate fra loro (eco non discernibili individualemnte fra loro), causate dai riflessi su porte, pavimento, soffito e altre superfici che non assorbono il suono.
- **RGB** Red/Blue/Green. Rosso/Blue/Verde. Colori primari di un monitor o uno schermo televisivo, e componenti elementari del segnale video a colori. (Consultate Component, Composito e YUV)
- **Rough Cut** Tentativo di ordinazione delle clip video in sequenza, lunghezza e contenuti approssimati. Serve a dare indicazioni preliminari su un lavoro.
- RS-232 / RS-422 Standard di comunicazione dei computer utilizzati nel video per il controllo di alcune attrezzature video.
- Rumore Ogni segnale indesiderato. In elettronica, termine generale utilizzato per indicare un segnale elettrico indesiderato al segnale originale. IL *Rumore Video* si manifesta generalmente come neve, granulosità, immagini fantasma.
  IL *Rumore Audio* si manifesta invece come fruscio.
  RVA Formato di file del sistema Perception RT utilizzato per la registrazione dell'audio.
- **RVD** Formato di file del sistema Perception RT utilizzato per la registrazione dei file video.
- S
- Sampling Campionamento. Processo in cui alcune varibili continue sono misurate a discreti (di solito uniformi) intervalli di tempo. Nell'audio, è il processo della misurazione del voltaggio istantaneo di un segnale audio che varia continuamente, ad intervalli regolari. I livelli misurati sono espressi numericamente in codifica binaria, e vengono poi registrati. Essi formano un dettagliato insieme di informazioni che permettono la replica della forma d'onda originaria dell'audio che deve essere generata dal lettore digitale.
- Sampling Rate Numero di campionamenti misurati ogni secondo in un particolare sistema di registrazione digitale. Esso è di 44.1KHz per il CD e di 48KHz per il D.A.T. (digital audio tape).
- **Scan Line** Linea di scansione. Risultato del rapido processo di scansione del televisore, che "dipinge" una serie di linee orizzontali da sinistra a destra, una alla volta.
- **SCSI** Small Computer Systems Interface. Standard di controllo per Hard Disk e altre periferiche. E' il tipo di interfaccia utilizzata per le applicazioni audio/video. La specifica SCSI originale prevedeva l'accesso ad un massimo di 7 periferiche; l'interfaccia SCSI-2 permette l'accesso a 15 periferiche, con

un incremento dell'ampiezza di banda. In genere i dischi SCSI sono più veloci e di dimensioni maggiori ripetto a quelli IDE o EIDE.

- **SDI** Serial Digital Interface. Utilizzata come porta d'ingresso e d'uscita per il video in componenti serial digitale (D1). Lo standard D1 è anche conosciuto vome SMPTE259M.
- **SECAM** Sequential Couleur Avec Memoire. Standard utilzzato per produrre un segnale composito per la trasmissione del segnale televisivo a colori, sviluppato in Francia. Fu sviluppato per sopperire ad alcune delle limitazioni dell'NTSC. Lo standard SECAM è capace di 625 linee di risoluzione per fotogramma e di 25 fotogrammi per secondo. Nei paesi che utilizzano il SECAM, la maggiorparte delle produzioni video viene effettuata il PAL e poi convertita in SECAM prima dsella trasmissione.
- **Seek** Movimento delle testine di un hard disk da una traccia ad un'altra.
- Semiquadro Un fotogramma televisivo è costituito da due metà di fotogramma, chiamati semiquadri. I due semiquadri non sono costituiti da una continuità di lineee, sono costituiti, per così dire, da una riga si e una no. Il semiquadro 1 contiene nel sistema PAL le righe pari (la riga 2, 4, 6 etc.), mentre il semiquadro 2 contiene le righe dispari (1, 3, 5, etc.). Nel sistema NTSC vale il contrario.

**SMPTE Time Code** Society of Motion Picture and Television Engineering time code. Time code standard utilizzato nelle produzioni video professionali. E' un codice digitale che identifica ogni fotogramma come unico valore temporale espresso nel formato HH:MM:SS:FF, dove HH sono le ore, MM i minuti, SS i secondi e FF i frames. (Conultate LTC, RC, Time code e VITC)

- S-Video Separated Video. Sistema video che mantiene separate le informazioni di luminanza (Y) e crominanza . Per questo viene anche chiamato Y/C. Questo sistema incrementa notevolmente la qualità dell'immagine, non subendo l'interazione dei segnali.
- Sincronizzazione (Sync) Termine utilizzato in elettronica per descrivere la temporizzazione orecisa di due segnali o funzioni. Nel video, il sync è un elemento essenziale per il mantenimento delle giuste temporizzazioni del segnale video. IL segnale di sync è utilizzato dal monitor per sapere quando e come iniziare il tracciamento dell'immagine video. (Consultate Blanking, Sync Orizzontale, TBC e Sync Verticale)
- **TBC** Time Base Corrector. Una periferica TBC viene utilizzata per correggere problemi di sincronizzazione video, generando una nuova base del tempo e dei nuovi segnali di sincronizzazione video. Molti TBC hanno anche la possibilità di regolare la tinta, il colore, la luminosità e il contrasto del segnale video.

т

**Test Pattern** Combinazione di linee convergenti, di segni di allineamento e di scale di grigio che appaiono sullo schermo per aiutare nella regolazione dell'allineamento dell'immagine, della registrazione e del contrasto delle apparecchiature video.

- **Time Code** Codice digitale numerico che identifica ogni frame video in ore, minuti, secondi e fotogrammi, a partire dall'inizio della registrazione. Ad ogni frame video viene assegnato un unico indirizzo, requisito indispensabile per un'elaborazione accurata. I tre sistemi di time code utilizzati per il video sono: LTC, RC e VITC.
- **Transcoder** Periferica video utilizzata per convertire un segnale video component in un altro (es: da RGBa Y/C), oppure da un sistema ad un altro (es: da PAL a SECAM).
- U Componente scalare del segnale video sviluppata per il PAL. U=0.493(B-Y), dove B sta per il segnale blue e Y sta per la luminanza.
- V Componente scalare del segnale video sviluppata per il PAL. V=0.877(R-Y), dove R sta per il segnale rosso e Y sta per la luminanza.
- VITC Vertical Interval Time Code. Segnale di sincronizzazione registrato come un'invisibile componente del segnale video, accessibile per l'elaborazione di precisione.
- Video Component (vedi Component Video)
- Video Composito Formato di registrazione analogico che combina le componenti luminanza e crominanza, assieme alle informazioni di sincronismo, di blanking e di color burst. Il Composito Baseband (non modulato) viene utilizzato dalle attrezzature professionali e da quelle amatoriali evolute (con connettori BNC o RCA), mentre il composito RF (modulato), viene utilzzato dalla maggior parte delle attrezzature video domestiche. Gli standard per la trasmissione (PAL, NTSC, SECAM) specificano il modo in cui vengono combinate le informazioni di luminaza, crominanza, impulsi di blanking, impulsi di sincronismo e di color burst.
- Video for Windows Sottosistema presente all'interno del sistema operativo Windows®, che facilita la registrazione, l'elaborazione e la registrazione di mezzi audio e video combinati.
- **VTR** Video Tape Recorder. Questo termine viene utilizzato di solito quando ci si riferisce a videoregistratori professionali.
- **VU Meter** Abbreviazione di Volume Unit Meter. Periferica di misurazione che indica i valori medi dei livelli, utilizzata per la registrazione e la trasmissione.

U

V

**WAV** Formato di file utilizzato all'interno del sistema operativo Windows® per la riproduzione e la registrazione dell'audio.
Y Lettera utilizzata come riferimento per il segnale di luminanza.

Υ

- Y/C Formato video per componenti che divide il segnale in due parti: Luminanza (Y) e crominanza (C). Anche chiamato "color under" viene utilizzato per registrazioni S-VHS e Hi-8.
- YUV Formato video per componenti professionale, che divide il segnale in tre parti; luminanza (Y); segnale blue meno la la luminanza (B-Y), solitamente contrassegnato con la lettera U; segnale rosso meno la luminanza (R-Y), solitamente contrassegnato con la lettera "V". La componente verde viene calcolata utilizzando queste tre componenti. (Consultate Component Video, U, V e Y)