

Aspirante regista fatti il tuo montaggio

Per realizzare un bel video oggi bastano un personal da 350 MHz, con 64/128 MB di ram, una scheda per acquisire immagini, un software dedicato, un video registratore come uscita e una videocamera, magari Digital Video. Aggiungete la vostra tecnica di ripresa e siete pronti per realizzare uno spot, con l'aiuto di questo Dossier

di **Nicola Randone**

Il senso del montaggio video è mettere insieme le scene più vivaci riprese dalla nostra telecamera ed aggiungervi una colonna sonora appropriata che commenti adeguatamente le immagini.

Il mercato offre prodotti a costi non troppo elevati che serviranno al nostro scopo, teniamo innanzi tutto presente che stiamo parlando di montaggio video e che pertanto tratteremo dei file che per forza di cose dovranno essere di grandi dimensioni. Per risultati ottimali è consigliabile quindi dotarsi di computer di classe Pentium II con almeno 128 MB di ram, giacché quest'ultima, durante l'editing, si incarica di conservare in memoria il necessario per lavorare (programmi come Premiere sono abbastanza avidi di risorse) evitando quei continui scambi di dati col disco che comunque richiede più tempo.

D'altra parte il disco fisso deve essere di grandi dimensioni perché possa consentire la memorizzazione dei clip, se poi dotiamo il nostro personal di un hard disk Scsi sicuramente non avremo di che pentircene, il controller Scsi difatti permette ai dati di fluire ad una velocità sicuramente maggiore eliminando tempi d'attesa notevoli.

Particolare attenzione dobbiamo riservare anche alla scelta della scheda d'acquisizione che molto spesso, tra quelle di fascia consumer, funge anche da scheda video. Se desideriamo che il nostro prodotto finito sia decente non affidiamoci a quelle "scheducole" in commercio con integrato il sintonizzatore Tv che pretendono di poter fare tutto a prezzi che scendono sotto le 300mila lire. Per una buona resa è consigliabile infatti utilizzare schede che incorporino un processore interno per la gestione delle immagini giacché il processore del computer, impegnato com'è a gestire le risorse di tutto il sistema, spesso non è in grado di investire in maniera costante un ruolo tanto impegnativo quale richiede l'acquisizione video.

Tra le schede che hanno conquistato il mercato consumer ci sono le Marvel G 200 e G 400 che offrono una eccellente soluzione per il video-montatore e anche per colui che desidera avere schede video per il lavoro in 3D. Ma in questa sede preferiamo non puntare su un singolo prodotto lasciando all'utente la possibilità di acquistare ciò che meglio crede. E per scegliere bene una scheda d'acquisizione cominciamo a vedere pian piano le caratteristiche che fanno al caso nostro:

- **Risoluzione in acquisizione:** una buona scheda d'acquisizione consente di catturare immagini a 768 per 576 che sul televisore si traduce poi in una risoluzione a schermo pieno
- **Compressione in tempo reale:** l'Mpeg, standard di compressione video, è un Codec (termine che sta per *Compression / Decompression*) essenziale, giacché se dovessimo acquisire un filmato di 1 ora a schermo pieno in un formato non compresso non basterebbe un hard disk da 100 GB per tutto il video, ancor meglio se trattiamo con un Codec di tipo Dv da poco messo in circolazione dalla Sony
- **Uscita video Pal/Ntsc:** il monitor del personal non è sicuramente l'output adatto per il nostro scopo, per ben operare con il montaggio è pur sempre utile dotarci di un televisore/monitor che ci consenta di monitorare il nostro lavoro mentre col personal ci adoperiamo per il montaggio. Sappiamo infatti che per ovvie ragioni il Pal e il Vga sono due sistemi differenti e, a meno che la nostra sorgente video non

in questo dossier

Aspirante regista fatti il tuo montaggio

Le fasi essenziali del montaggio **pag. 164**

Avid, Ulead, Premiere

Ecco tre programmi dedicati **pag. 168**

La pratica della tecnica di ripresa

Con il decalogo del montaggio **pag. 172**

Passo dopo passo confezioniamo uno spot

Facciamo lo spot di Telethon e il film delle vacanze **pag. 174**

Telecamere Dv - Nuova frontiera del video

Ecco la Canon Xn1 **pag. 178**

sia assolutamente digitale, in Vga il nostro video avrà dei parametri di luminosità e contrasto non conformi alla sorgente. Per questo ci serve comunque una scheda video che gestisca in contemporanea l'uscita sul monitor e quella sulla televisione.

A fianco abbiamo preparato un elenco comparativo di schede video mettendo in risalto quelle che sono le caratteristiche per le quali una scheda è più valida delle altre e cioè il tipo di compressione gestita (Video Codec), la risoluzione in acquisizione (Risoluzione Video) e il software in dotazione con l'hardware.

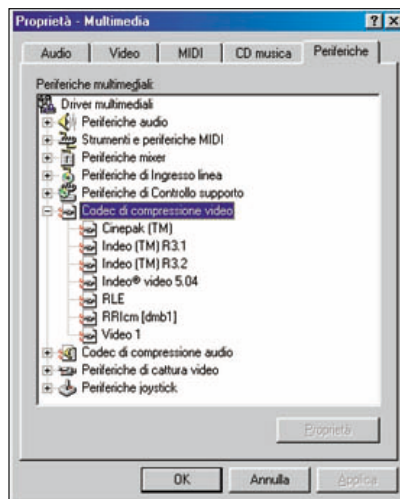
Il formato di compressione

Ne abbiamo accennato prima parlando dei fattori che rendono una scheda d'acquisizione di livello medio-alto, adesso è bene trattare in maniera più approfondita l'argomento compressione. Se dovessimo definire in due parole il termine, si potreb-

MONTAGGIO VIDEO

IL DOSSIER

PER APPROFONDIRE



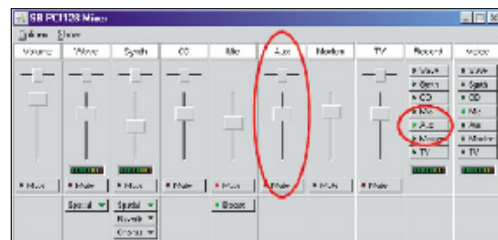
Questa è la finestra raggiungibile tramite l'applicazione Multimedia nel Pannello di controllo che visualizza tutti i Codec installati sul nostro sistema. Ricc è, ad esempio, l'Mjpeg della scheda video Matrox Marvel G400

be spiegare come un software che opera con un particolare algoritmo, differente a seconda del tipo di compressione, che si adopera in modo da "contrarre" dati in modo che questi possano occupare una minore quantità di spazio su disco rigido. Tanto più sofisticato è il codice di tale algoritmo tanto più efficace sarà la compressione vuoi in termini di qualità finale vuoi anche per efficacia. Come già sappiamo è possibile comprimere qualsiasi tipo di informazione: nel caso di un file di testo o di un programma la compressione opera su quelle parti vuote "unendo" tutte le parole tra di

loro pur conservando le informazioni relative ai criteri di formattazione. In questo caso, però, il nostro file o programma avrà bisogno di essere "scompattato" e cioè riportato al suo stato originario per poterlo avviare. Esistono invece tecniche di compressione che operano in tempo reale: nel caso di un'immagine (prendiamo ad esempio il popolare formato Jpg) vengono eliminati tutti quei particolari non visibili ad occhio nudo. Nel caso di brani musicali (e qui bisogna citare il celebre formato Mp3 che sta per Mpeg layer3) opera con un algoritmo distruttivo che taglia quelle frequenze non udibili. Infine, con i filmati la compressione opera pressappoco come con le immagini. Del resto un video altro non è se non una sequenza di immagini, con l'eccezione che insieme ad esse la compressione deve operare anche sull'audio. In questi casi parliamo di compressione hardware e, proprio perché è un processore che si incarica di "scompattare" in tempo reale i dati compressi, questi deve essere il più efficiente possibile.

Per meglio capire la compressione del video ci basti pensare alla tecnologia con la quale operano le trasmissioni televisive di tipo satellitare, il video di altissima qualità e l'audio bilingue stereo o surround vengono difatti compressi in Mpeg2, il recentissimo formato di compressione video disponibile solo in sistemi avanzati come i Risc.

Ad ogni modo anche se esistono tecniche di compressione dai risultati eclatanti, trasformare un filmato video in informazioni digitali richiede sempre una notevole quantità di dati, ecco il motivo per il quale un sistema non adatto produce quel fastidioso effetto di saltellamento dei fotogrammi che spesso troviamo nei file Avi scaricati da Internet. Per essere sicuri che il video sia fluido, e cioè che non si muova a scatti



Registrazione audio: Pannello mixer della Sound Blaster 128. Solitamente gli ingressi audio del filmato, che di buona norma ci preoccupiamo di inserire nel Line In, sono contemplati nel canale Auxiliary; selezionandolo eviteremo che la registrazione venga disturbata da eventuali suoni di sistema. È bene precisare che un certo numero di schede audio non consentono la registrazione in simultanea di più sorgenti sonore, pertanto in questo caso è bene fare molta attenzione ad impostare questi parametri in maniera corretta giacché potrebbe verificarsi assenza di audio nel filmato acquisito

per intenderci, deve essere acquisito e visualizzato ad almeno 30 frame al secondo (30 fps), che sarebbe il numero dei fotogrammi che vengono visualizzati ogni secondo, questo lo standard creato per i sistemi americani, il celebre *National television standards committee (Ntsc)*, lo standard video per l'Europa è invece chiamato *Phase alternating line (Pal)* e riproduce video a 25 fps.

Una domanda che può ricorrere di frequente è: ma se acquisisco senza usare una compressione non avrò una qualità maggiore visto che in ogni caso la compressione opera seguendo criteri "distruttivi"? La risposta a questa domanda è che ancora non esistono sistemi in grado di acquisire o di riprodurre filmati senza compressione, a patto di rinunciare alla qualità. Difatti a piena risoluzione il sistema richiede ►►►

Le più diffuse schede di cattura immagini

Scheda video	Codec	Risoluzione video	Velocità massima	Software	Prezzo approx (Lire Iva inclusa)
Dazzle Dvc www.dazzle.com/html/products/bottom/dazzledvc.html	Mpeg1	Pal 352 per 288 - Ntsc 352 per 240	3 MB sec	Media Studio Pro Ve	(249.45\$)
Pinnacle Studio Dc10+ www.pinnaclesys.de/uk/produit/consumer/dc10+.html	Mjpeg da 3:1 a 100:1	Pal 768 per 576 - Ntsc 640 per 480	6 MB sec (richiede Hd Scsi Ultra wide)	Studio Title Deko	539.000
Pinnacle Studio Mp10 www.pinnaclesys.de/uk/produit/consumer/mp10.html	Mpeg1	Pal 352 per 288 - Ntsc 352 per 240	3 MB sec	Studio Title Deko	599.000
Studio Dv www.pinnaclesys.de/uk/produit/consumer/studiody.htm	Dv	Pal 720 per 576	3,6 MB sec	Premiere 5.1	599.000
Matrox Marvel G400 Tv www.matrox.com	Mjpeg, Mpeg1, Mpeg2	Pal 768 per 576 - Ntsc 640 per 480	3,1 MB sec	Avid Cinema	749.000
Av Master2000 www.omegamultimedia.org/products/fast_multimedia/fastavmasterplus.htm	Mjpeg	Ntsc 640 per 480	5 MB sec	Ms Pro 5.2	1.794.000
Miro Video Dv300 www.pinnaclesys.de/uk/produit/consumer/dv300.html	Dv	Pal 720 per 576 - Ntsc 720 per 480	3,6 MB sec	Adobe Premiere 5.1 Le	2.268.000
Dv Raptor www.canopuscorp.com/dvraptor/Index.html	Dv	Ntsc 720 per 480 - Pal 720 per 576	3,6 MB sec	Premiere 5.1	2.340.000
Dv Rex-M1 www.canopuscorp.com/dvrex-m1/Index.html	Dv	Ntsc 720 per 480 - Pal 720 per 576	3,6 MB sec	Premiere 5.1	8.280.000

Come si può notare le schede di acquisizione hanno prezzi con ampie variazioni dovute essenzialmente alla velocità ed al numero di funzioni realizzate direttamente in hardware. Resta il fatto che per fare sperimentazione vanno benissimo anche quelle economiche da mezzo milione. La Matrox Marvel consente già dei risultati professionali

MONTAGGIO VIDEO

IL DOSSIER

PER APPROFONDIRE

►►► derebbe un trasferimento dati di almeno 15-20 MB al secondo, molti dei sistemi casalinghi non superano i 3 MB o 6 MB (in caso di hard disk Scsi) al secondo, pertanto si verificherebbe una perdita notevole di fluidità. Se dovessimo allora acquisire senza compressione potremmo solo utilizzare una bassa risoluzione, 352 per 240, ed un frame rate di 15 fps rinunciando ad una risoluzione a tutto schermo e alla stessa fluidità del video.

Schede video come la Matrox Marvel utilizzano un Codec di tipo Mjpeg che risulta più che soddisfacente per l'utente "casalingo" considerato che è possibile impostare il livello di compressione a seconda della qualità del prodotto finito. Pinnacle ha invece da poco sposato la causa del Dv, un Codec di compressione proprietario di Sony e adoperato nei suoi dvd. In conclusione facciamo bene attenzione al tipo di Codec che utilizza la nostra scheda video, Dv ed Mjpeg ci sembrano allo stato attuale i Codec più efficienti per i nostri scopi.

L'acquisizione delle immagini

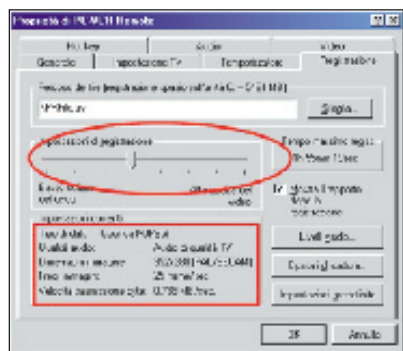
L'acquisizione è il primo passo verso il montaggio del film, difatti se operiamo con sorgenti analogiche (telecamere, videoregistratori, televisione) è necessario prima convertire in digitale il filmato perché lo si possa trattare come tale. La nostra scheda dovrebbe avere degli ingressi per questo tipo di operazione, alcune le trovate integrate nel retro, altre hanno invece un box esterno. Individuiamo i giusti connettori: la maggior parte delle schede presenti sul mercato offrono ingressi per sorgente S-Vhs e Video Composito (quest'ultimo in dotazione con la stragrande maggioranza di videocamere), ma con l'aiuto di appositi adattatori possiamo servirci anche della cara vecchia presa Scart presente in tutti i videoregistratori. In aggiunta è necessario anche servirsi degli ingressi audio perché unitamente al video possa essere memorizzato l'audio sincronizzato con le immagini; considerando che per l'acquisizione audio opera nella maggior parte dei casi la scheda audio, dobbiamo sempre considerare le due acquisizioni separate benché in fase di configurazione per comodità le troveremo insieme.

Per capirci bene immaginiamo di avere a disposizione una scheda tipo di fascia medio alta con una risoluzione d'acquisizione di 768 per 576, codec Mjpeg e transfer rate di 3 MB al secondo. Per l'acquisizione possiamo servirci del programma specifico in dotazione con la scheda oppure rifarci al software che ci consentirà poi di effettuare il montaggio, molti dei software di editing in commercio offrono infatti potenti utility di capture del video che si integrano poi col programma. In ogni caso è bene operare certi accorgimenti prima di comprimere, ricordiamoci infatti che esistono diversi formati con i quali poter acquisire il video e specialmente che unitamente alle immagini dobbiamo fare in modo che il file incorpori anche l'audio per evitare quei problemi di sincronizzazione che si potrebbe-

ro verificare catturando e poi importando nel filmato il file audio, operazione che in ogni caso risulta troppo macchinosa. Verifichiamo allora nel mixer della scheda audio che l'ingresso al quale abbiamo collegato l'uscita del Vcr o del camcorder sia attivo (solitamente nelle schede Creative è l'ingresso *Auxiliary*) e regoliamo i livelli di volume in modo che non risulti distorto. Poi è il momento di operare sul video. Solitamente il software a corredo con la scheda audio ci informa del tipo di compressione che è possibile sfruttare permettendoci di personalizzarne le impostazioni. Come con le immagini infatti possiamo regolare la qualità del prodotto finale che quanto più alta tanto più spazio su disco occuperà il file video.

Il secondo passo è quello di impostare il formato del video: è naturale che un'acquisizione a 768 per 576 (questo il massimo finora raggiunto dalle schede di fascia consumer) impiegherà tutte le risorse della scheda ed anche una quantità notevole di spazio, d'altro canto il prodotto finito sarà di alta qualità; infine bisogna settare le opzioni di cattura ed in particolare quanti *frame* (fotogrammi) al secondo dovrà catturare la scheda, quest'ultima operazione è quella che determina la fluidità o meno del video, difatti è facile immaginare che quanti più fotogrammi al secondo vengono catturati tanto più alta sarà la qualità del prodotto finale, e qui spesso scopriamo i limiti del nostro apparecchio, non appena si avvia l'acquisizione infatti solitamente il programma avverte quanti fotogrammi vengono catturati e quanti scartati, anche da questi dati possiamo verificare se effettivamente il nostro sistema è adatto a svolgere questo lavoro.

Teoricamente infatti, a meno di non esserci orientati verso hard disk Scsi Ultra Wide, la nostra scheda tipo dovrebbe non superare i 3 MB al secondo di transfer rate, questo è il minimo perché nessun fotogramma possa venire scartato durante l'acquisizione. Attenzione a non caricare troppo il computer di programmi e di liberare



Il pannello del programma Pc-Vcr Remoto

in dotazione con la Matrox Marvel ci permette di impostare le modalità di cattura del video, e cioè il tipo ed il livello di compressione da utilizzare nonché il formato, e la qualità di registrazione dell'audio

Nel cd rom di *Pc Open* di questo mese trovate un software di elaborazione video in versione freeware. Si tratta di *Aviedit 2.3* ed è per Windows 95/98. Per fare anche l'acquisizione video ha bisogno di una scheda supplementare.



quanto più possibile la *system tray*. Il sistema per acquisire avrà bisogno di quante più risorse possibili libere giacché, come già detto, dovrà non solo memorizzare il video ma anche comprimerlo in tempo reale al suo ingresso e decomprimerlo sempre in tempo reale in fase di riproduzione. È bene tenere presente che a causa di un limite del sistema operativo, a meno che la scheda non ovvi a questo inconveniente, file superiori ad 1 GB vengono separati, ma se dobbiamo fare del montaggio, è un limite di cui facciamo a meno.

L'editing: tre programmi a confronto

Dopo aver trattato gli argomenti relativi all'acquisizione ed alle problematiche ad essa collegate è tempo di parlare di editing, e cioè delle procedure che ci consentono di effettuare il montaggio delle clip e di poter aggiungere a queste effetti speciali o titoli. Buona parte dei programmi in commercio offrono soluzioni molto attraenti per il montatore tuttavia è bene fare attenzione a che il nostro sistema possa gestire al meglio il programma, teniamo sempre a mente che stiamo trattando con dei filmati pertanto se non vogliamo addormentarci davanti ad una procedura di *rendering*, impariamo a scegliere tra i programmi che fanno al caso nostro.

Ne abbiamo scelti tre, il primo Avid Cinema, realizzato dalla nota azienda Avid, un prodotto decisamente orientato verso il mercato consumer e quindi molto semplice da usare. Il secondo è Visual Studio della Ulead, ancora un prodotto consumer ma più evoluto e ricco di interessantissime funzioni. Infine, impossibile non citare Premiere, prodotto da Adobe, programma leader nel settore ed usato anche in studi professionali. Prima di trattare le principali funzioni di questi programmi è bene accennare al cosiddetto *rendering*. A meno di non trattare infatti con schede *Real Time*, che operano cioè in tempo reale, al momento di applicare effetti al video per la visualizzazione a tutto schermo o per la semplice esportazione, ogni singolo effetto come anche l'intero video devono essere tradotti, questo il significato del termine inglese. Questo è uno dei grossi limiti dei programmi di editing video, immaginate infatti quanto possa costare al sistema in termini di sforzo, arrangiare ogni singolo fotogramma di un video. Tanto più complesso sarà l'effetto tanto più tempo impiegherà il computer per completare il *rendering*, i tempi d'attesa diverranno poi ancora più lunghi se il sistema non è dotato di un disco veloce e di un processore all'altezza.

Avid, Ulead e Premiere: ecco tre programmi dedicati

Avid Cinema

Si presenta con un'interfaccia molto gradevole ed intuitiva, la sua vera forza consiste comunque in un ben fornito tutorial animato che in pochi minuti consente all'operatore di trovarsi a suo agio col programma.

Buona parte dei programmi destinati al mercato del "montaggista casalingo" sono inoltre dotati di particolari sezioni dedicate all'organizzazione del lavoro, in particolare Avid Cinema ha impostato una sezione dedicata alla pianificazione del film che, nel rispetto del gergo cinematografico, è chiamata *Copione*. Qui si racconta a grandi linee la storia ed ogni idea che viene in mente viene memorizzata all'interno del file diventando una guida che consente poi di lavorare in altre schede; all'interno di ogni singola idea è possibile inserire note per l'editing, ad esempio: in questo video inserisci un effetto di transizione a tendina.

Tutto ciò che inseriamo nel copione viene poi riportato cronologicamente nella scheda *Introduci Video* che consente di acquisire da Vcr o videocamera le clip che avevamo idealmente pensato già nel copione. Le clip acquisite vengono posizionate nella *Timeline* (in italiano linea temporale) ove le clip vengono posizionate secondo una sequenza spazio-temporale, elemento col quale è bene prendere subito confidenza giacché presente in tutti quei programmi che permettono di editare immagini in movimento) e ad esse viene assegnato il

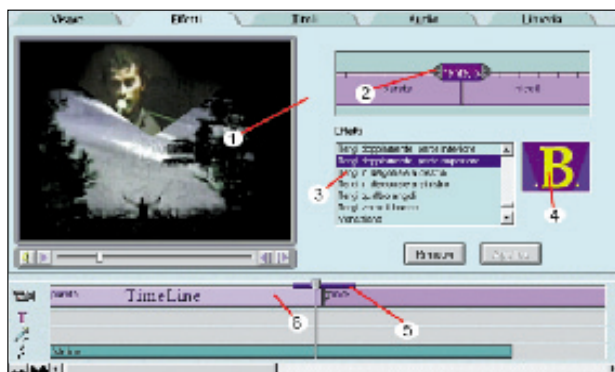
In quest'immagine

abbiamo inserito dei titoli tra le nostre due clip (7). Gli strumenti che vedete evidenziati in rosso consentono di impostare il formato e l'animazione del testo: il primo (1) imposta il modo in cui il testo deve scorrere durante il filmato, il secondo (2) il carattere, il terzo (3) la dimensione ed il quarto (4) il colore. La finestra di editing del testo (6) ci permette di digitarlo, naturalmente ci serviremo della barra di riproduzione per spostarci nell'esatto punto in cui il nostro testo dovrà comparire. Appena sopra questa finestra troviamo gli strumenti di formattazione (5) che dovremmo già conoscere se abbiamo mai lavorato con un programma di video scrittura come Microsoft Word

nome che avevamo stabilito per ogni ripresa nel copione. Completata l'acquisizione di tutte le clip previste nella pianificazione del nostro film è tempo di passare all'editing, la scheda *Modifica Film* fa al caso nostro.

Cosa si può fare durante l'editing: importare immagini e suoni, aggiungere effetti, titoli, narrazione e musica, tagliare, incollare e spostare il video. Tramite la barra di riproduzione possiamo poi posizionarci in quelle parti di filmato da modificare e da lì utilizzare tutte le funzioni di modifica che il programma ci consente di effettuare.

La sezione *Modifica Film* in Avid Cinema è divisa in schede: dalla scheda effetti aggiungiamo effetti di transizione, da titoli testi che possiamo fare scorrere in diversi modi, da audio inserire dei commenti parlati o una colonna sonora ed infine libreria che ci consente di importare immagini,



In questa schermata potete vedere come inserire degli effetti di transizione con Avid Cinema, la *Timeline* (6) comprende, oltre alle clip video identificate con l'icona di una videocamera, anche le eventuali tracce audio o i titoli. L'effetto di transizione che abbiamo scelto tra quelli disponibili (3), e di cui vedete un frame nel visore (1), è Terzi doppiamente, parte superiore (4), l'effetto viene inserito a cavallo tra la clip selezionata e quella successiva (5). La durata dell'effetto è impostabile agendo sulle maniglie (2) che vedete appena sotto la dicitura Durata dell'effetto. Sulla *Timeline* l'effetto è visualizzato come un rettangolino blu sopra le due clip (5)



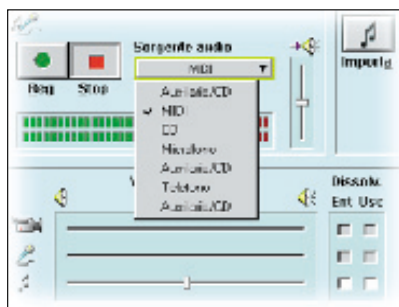
Avid Cinema integra nel programma una simpatica presentazione animata in cui un ipotetico regista virtuale vi presenta come lavorare col programma. Il tutorial è organizzato nel miglior modo che si potesse immaginare, la semplicità del linguaggio infatti adeguatamente commentata da immagini e animazioni rendono il programma comprensibile anche a chi di montaggio video non sa ancora nulla

suoni o video per poterli trascinare con un semplice "drag and drop" sulla *Timeline* in qualsiasi momento.

La scheda *Finisci Film* infine permette di visualizzare un'anteprima a pieno schermo del film nonché inviarlo direttamente al videoregistratore o salvarlo in diversi formati tra i quali il celebre Quick Time. Ci è piaciuto Avid Cinema per l'organizzazione delle risorse che consentono all'utente di realizzare il proprio prodotto finito col minimo sforzo.



La libreria ci consente di avere sottomano le clip, le immagini o l'audio presenti nella nostra clip nonché di importare altri media esterni per poterli trascinare in qualsiasi momento nella Timeline. È infatti attraverso una comune operazione di drag and drop che le clip presenti nella libreria possono essere posizionate nei punti appropriati del filmato



Come potete vedere registrare audio per inserirlo nella nostra clip è abbastanza semplice, ci basta selezionare la sorgente e il programma ci consente di monitorarne i livelli nonché di aggiungere effetti di dissolvenza in entrata e/o in uscita



Come potete vedere il copione che abbiamo appena scritto viene fedelmente riportato nella scheda Introduci Video. Le scene segnate con la V rossa sono quelle per le quali abbiamo già importato le clip. Il bottone Nuova Ripresa ci permette poi di aggiungere altre parti al copione e quindi altri video da associare, viceversa ci basta selezionare una voce e poi agire sul tasto Rec che cattura la clip dalla sorgente inserendola poi nella Timeline

Ulead Video Studio

Se Avid Cinema si rivela una soluzione più che interessante per il montatore alle prime armi che desidera essere assistito in tutto, Ulead d'altra parte propone una soluzione ben più efficace dal punto di vista qualitativo. Difatti per quanto intuitivo Avid Cinema non dispone di effetti di qualità, il rendering dei titoli in riproduzione non è molto efficace e tra gli effetti di transizione non abbiamo una grande varietà se non le tradizionali tendine.

Ulead Video Studio si presenta con un'interfaccia estremamente gradevole, a tutto schermo con le varie schede posizionate in alto ed al centro una ricostruzione virtuale della moviola di cui parlavamo in principio. Ogni area dell'interfaccia è occupata da quegli strumenti che ci consentono di operare; il *Copione* che abbiamo trovato in Avid Cinema è sostituito dalla Story Board che assume più la funzione di una libreria di clip, immagini e audio esportabili nella Timeline.

Il visore è collocato al centro e sotto troviamo tutti gli strumenti per la riproduzione, la Timeline invece è visualizzata in basso, graficamente appare come una pellicola nella quale viene riprodotta l'intera o parziale (a seconda delle impostazioni che

si danno allo zoom) sequenza di fotogrammi delle clip. A fianco del visore compaiono di volta in volta, a seconda della scheda sulla quale si clicca, gli strumenti appropriati e sulla destra trovano invece spazio, sempre in base alla sezione che si sceglie, la libreria, le anteprime degli effetti e così via. Ci ha sorpresi parecchio in Visual Studio la qualità e la "non ordinarietà" degli effetti a disposizione nonché il buon trattamento dei titoli che questa volta, a tutto schermo, vengono riprodotti in maniera eccellente.

Come già detto anche in Visual Studio è possibile operare sequenzialmente, dal menu *Capture*, dal quale è possibile catturare le clip, l'operatore può impostare il formato del video e della compressione per poi passare alla *Story Board* per l'organizzazione delle stesse ed il loro inserimento nella Timeline, per poi, da *Effects*, scegliere tra ben 10 gruppi di effetti a disposizione assegnabili con un semplice *Drag and drop* tra le clip da unire, e ancora *Title* per la titolazione, *Voice* per l'inserimento di un commento parlato, *Music* per la colonna sonora e infine *Finish* per il salvataggio del film.

Certo Visual Studio è un po' più complesso rispetto ad Avid Cinema ma se desiderate che il vostro prodotto finito possa stupire, vi consigliamo di spenderci un po' di tempo... non c'è da pentirsene



Questa l'interfaccia di Ulead Video Studio alle prese con un rendering del filmato

1. La barra dei menu ci consente di spostarci agevolmente ed in maniera assolutamente intuitiva tra le varie funzioni del programma
2. Questo è il visore. Qui possiamo scorrere il nostro filmato e visualizzare in anteprima gli effetti nonché editare i titoli che decidiamo di inserire nel filmato
3. Qui appariranno, a seconda della voce di menù che abbiamo scelto tutte gli strumenti a disposizione
4. Questa è la Timeline dove andranno a depositarsi tutti i clip nonché eventuali titoli ed effetti secondo una sequenza temporale
5. Attraverso questo pulsante possiamo passare dalla funzione di editing a quella di semplice riproduzione del filmato
6. Questi pulsanti (+ e -) ci consentono di "zoomare" sulle clip presenti sulla timeline accorciandone o allungandone le misure temporali
7. A seconda della sezione di menù che abbiamo scelto su questo spazio andranno a posizionarsi gli strumenti per la modifica dei parametri relativi allo strumento che stiamo utilizzando

Adobe Premiere

Dulcis in fundo, come si suol dire, il programma che ha conquistato tutti i mercati dell'editing video. E del resto non c'è da stupirsi, Adobe Premiere infatti, giunto ormai alla versione 5.0, consente di personalizzare e creare qualsiasi tipo di effetto sul video nonché di lavorare in simbiosi con Photoshop integrando tutti quegli effetti e plugin disponibili nel più evoluto programma di fotoritocco presente sul mercato.

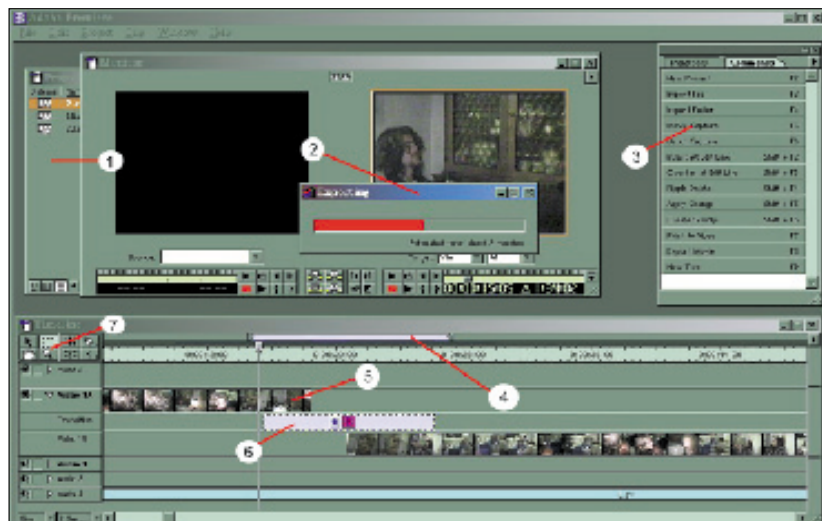
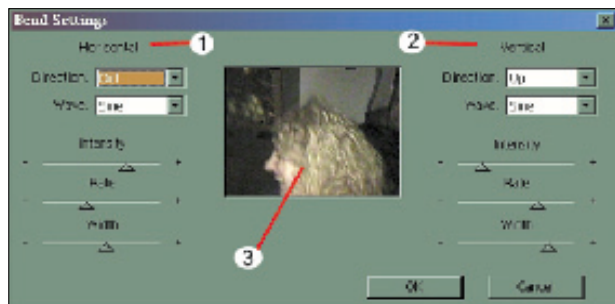
Da programma destinato al mercato dei professionisti Premiere non ha tutte le agevolazioni dei software appena trattati, ogni funzione deve essere attivata attraverso uno specifico menu. Premiere si presenta infatti con un'interfaccia tutt'altro che intuitiva e semplicistica ma d'altro canto sarebbe impossibile raggruppare in schede ogni singola funzione che gestisce.

La cattura delle clip è gestita da *Movie Capture* raggiungibile dal menu *File-Capture* mentre le impostazioni per quanto riguarda la cattura sono gestite da *Project-Settings-General* la cui finestra di dialogo permette di impostare il formato dell'audio e del video.

La schermata è dominata dal *Monitor* che gestisce due diverse sorgenti, la prima riproduce le clip selezionate, la seconda l'output.

La *Timeline* gestisce diversi canali video ognuno dei quali, a sua volta, si sdoppia in *Video 1A* e *Video 1B* al centro dei quali vanno inseriti gli effetti di transizione. Ad ognuno di questi sono associati i rispettivi canali audio che solitamente sono accoppiati alle clip. La gestione delle clip nella *Timeline* è molto semplice, difatti operiamo con il "drag and drop", particolare attenzione dobbiamo rivolgere alla "barra di selezione" raffigurata come un rettangolino blu in cima che limita l'eventuale effetto assegnato alla sola selezione.

I filtri predefiniti di Premiere sono tantissimi e a questi se ne possono aggiungere altri, un po' come i plugin di Photoshop. Per aprire la finestra dei filtri selezionare la clip ai quali applicarli e col tasto destro del mouse scegliere la voce *Filters* che troviamo nel menu *Video*. Nella figura abbiamo scelto per la clip il filtro *Bend* che crea un effetto di distorsione animata sul filmato, come vedete possiamo definire i parametri relativi al movimento in orizzontale (1) e quello in verticale (2) nonché visualizzare un'anteprima (3) dell'effetto che non appena applicato dovrà essere renderizzato perché lo si possa visualizzare a schermo pieno.



In questa immagine potete vedere l'interfaccia di Premiere alle prese con l'esportazione del video.

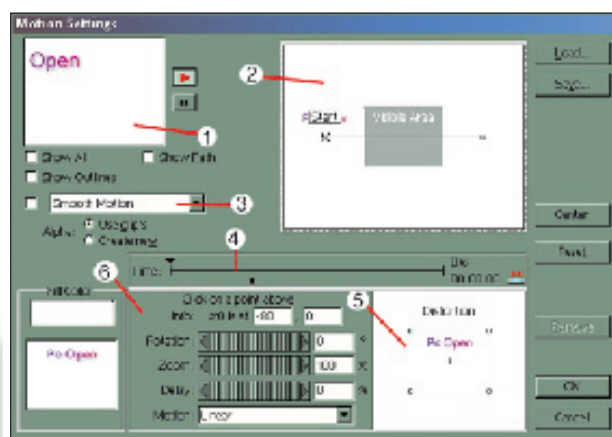
Sulla sinistra (1), ma potete naturalmente spostare la finestra ove volete, la libreria dalla quale importate filmati e oggetti che con una semplice operazione di trascinamento possono essere trasferiti sulla Timeline (5). La Timeline, che per comodità troviamo sempre in basso, è fornita di utili strumenti di selezione e taglio (7) nonché della barra di selezione (4) che determina su quale aree del clip effettuare rendering o semplice riproduzione.

Gli effetti di transizione (6) rappresentati con una figura geometrica che può essere accorciata o allungata a seconda della durata dell'effetto debbono essere posizionati a cavallo tra le clip.

Sulla destra infine il pannello dei comandi (3) attraverso il quale è possibile esportare il filmato come visualizzarlo a tutto schermo come aggiungere la titolazione ed altre funzioni.

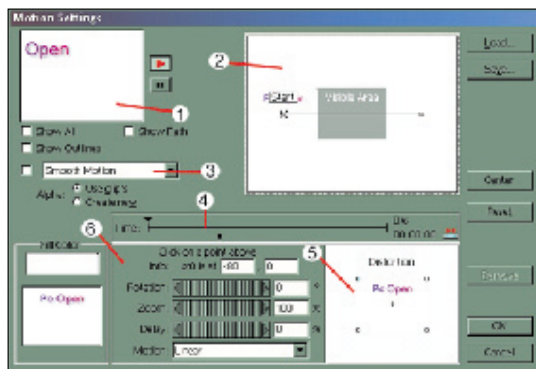
Dal menu *Window-Transition* attiviamo la finestra contenente tutte le funzioni di transizione gestite da Premiere ognuna delle quali è altamente personalizzabile. Per aggiungere l'effetto si opera pressappoco come con i software che abbiamo visto in

precedenza, trascinando l'effetto nella sezione della *Timeline* a cavallo tra le clip *Video Xa* e *Video Xb*. Cliccando sull'oggetto che si verrà a creare possiamo visualizzarne in anteprima il risultato e personalizzarne gli effetti.

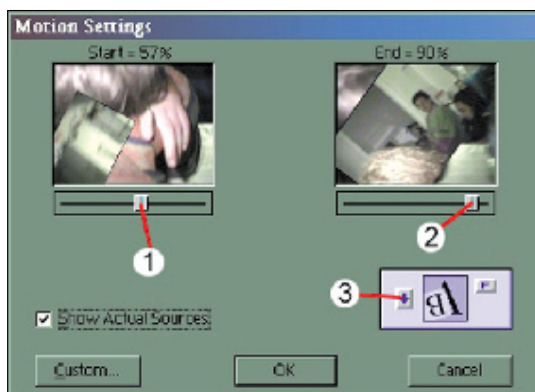


In questa finestra è possibile definire il movimento di un oggetto all'interno del filmato. L'anteprima (1) ci permette di visualizzare il risultato che possiamo definire agendo sull'area direzionale (2) che ci consente di definire la direzione che l'oggetto deve prendere durante il passaggio sul filmato (il rettangolo grigio definisce l'area visibile). Poi ci è possibile definire il tipo di movimento (3), la durata (4), la rotazione lo zoom e il ritardo (5) nonché ridimensionare come distorcere l'oggetto (5). L'effetto movimento può essere assegnato a qualsiasi oggetto sulla timeline cliccando su esso col tasto destro e scegliendo la voce *Motion* dal menu *Video*.

In questa finestra è possibile definire il movimento di un oggetto all'interno del filmato. L'anteprima (1) permette di visualizzare il risultato che possiamo definire agendo sull'area direzionale (2) che ci consente di definire la direzione che l'oggetto deve prendere durante il passaggio sul filmato (il rettangolo grigio definisce l'area visibile). Poi è possibile definire il tipo di movimento (3), la durata (4), la rotazione lo zoom e il ritardo (6) nonché ridimensionare come distorcere l'oggetto (5). L'effetto movimento può essere assegnato a qualsiasi oggetto sulla timeline cliccando su esso col tasto destro e scegliendo la voce Motion dal menu Video



Abbiamo scelto dall'elenco precedente l'effetto Motion che genera un effetto di transizione molto usato in televisione. Difatti la clip corrente (1) viene sostituita da quella successiva (2) da un rettangolo contenente quest'ultima che al termine ricopre la vecchia immagine



Particolare attenzione dobbiamo rivolgerla anche alla trasparenza, difatti possiamo "sfondare" un clip eliminando un particolare colore per aggiungere un diverso sfondo. Per fare questo è sufficiente selezionare la clip e scegliere dal menu Clip-Video la voce Transparency... la finestra di dialogo che ne seguirà ci permetterà di scegliere il colore da "eliminare" mostrandoci il risultato, di poi è sufficiente inserire in un altro canale video il background come anche un altro clip in movimento per vederlo da sfondo al clip in cui abbiamo impostato la trasparenza.

Inutile dilungarci sugli innumerevoli effetti gestiti da Premiere e su come questi possano essere totalmente personalizzabili

li giacché lo stesso manuale in dotazione col programma non è in grado di rendere in maniera completa le potenzialità del software, lasciamo pertanto ai nostri lettori la possibilità di scoprire in tutto e per tutto come poter competere con i montatori professionisti disponendo di un'attrezzatura sicuramente alla portata di tutti.

Qui abbiamo impostato la trasparenza di una immagine Jpg (1) che vogliamo inserire da sfondo al clip; oltre a poter gestire il movimento degli oggetti è infatti possibile in Premiere stabilire il colore da eliminare (3) o meglio, in gergo, da sfondare attraverso dei parametri che gli esperti del montaggio già conoscono, fra questi il celebre Chroma Key che agisce sui 3 colori dello schermo, il rosso il verde e il blu (Rgb). In questo caso abbiamo sfondato il bianco permettendo alla Jpg di integrarsi nel video (2). Di seguito possiamo anche definire come l'immagine dovrà miscelarsi con la clip (5,4)



Questo è un elenco parziale degli effetti di transizione predefiniti. Cliccando su uno di essi è possibile vederne un'anteprima, trascinando invece l'effetto a cavallo tra due clip sulla Timeline e doppio cliccando sulla figura che si andrà a creare nella sezione Transition della stessa Timeline è possibile modificarne le impostazioni nonché visualizzarne un'anteprima



Prima di leggere questo dossier volete saperne di più sul montaggio audio o sulla masterizzazione?

Cercate sul sito i dossier che riguardano questo argomento, ma anche i comprendere dove vi spieghiamo come funzionano queste applicazioni

PC OPEN
on line
www.pcopen.agepe.it

La pratica della tecnica di ripresa

Considerato che il montaggio video rappresenta più un'arte che un semplice accostamento di riprese abbellite o meno da effetti di transizione ci è parso doveroso affidarci ad Adobe Premiere per la costruzione dei due filmati dimostrativi di cui vedremo, schermata per schermata, i diversi momenti di realizzazione. È bene comunque fare delle doverose premesse che esulano dal semplice montaggio digitale, difatti molti dei cosiddetti "amatori" non essendo professionisti rischiano di consumare inutilmente nastro magnetico per le proprie riprese scoprendo poi di dover "buttare" gran parte del lavoro fatto.

Prima di iniziare a filmare occorre avere ben chiaro il tipo di inquadratura da usare, accorgimento strettamente collegato al tipo di obiettivo montato sulla macchina, la durata della ripresa e i movimenti della macchina. Dobbiamo poi imparare a concatenare le riprese in modo che seguano un certo filo logico, questo anche per evitare di dover passare troppo tempo a selezionare le parti di video che intendiamo includere nel nostro progetto. Insomma, da

cameraman amatoriali dobbiamo fare anche la regia quando filiamo, ed abituarci al concetto di "montaggio in macchina".

L'ottica di una videocamera: come usare il grandangolo e il teleobiettivo

Una moderna videocamera è generalmente dotata di un'ottica che consente di poter scegliere tra innumerevoli tipi di inquadrature, è il caso del cosiddetto "zoom". Pensate che un tempo i cameraman dovevano cambiare l'obiettivo per ogni diversa inquadratura ed avevano a disposizione, oltre al semplice obiettivo, il grandangolo, studiato per i campi larghi allo scopo di ricreare una visuale che si avvicinasse il più possibile a quella umana, ed il teleobiettivo per le funzioni di ingrandimento dell'immagine.

Nulla togliendo al teleobiettivo il grandangolo risulta lo strumento ideale per chi ha necessità di dare alla sua inquadratura più realismo e maestosità. In parole povere il grandangolo è lo strumento che fa diventare grande ciò che è piccolo dando più realismo alla prospettiva inoltre, a differen-

figura intera



piano americano



mezza figura



campo lunghissimo



campo lungo



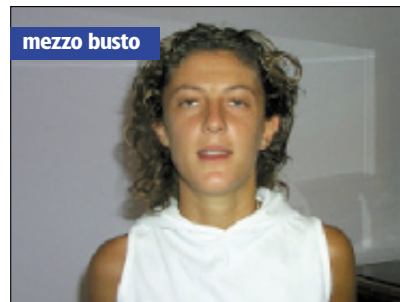
campo totale



campo medio



za del teleobiettivo, non necessita di una messa a fuoco precisa grazie alla profondità di campo e cioè l'estensione della zona nitida a tutto l'ambiente di ripresa e non so-



mezzo busto



primo piano



primissimo piano



dettaglio

lo al soggetto. D'altra parte il teleobiettivo, pur causando un'immagine schiacciata e necessitando di una messa a fuoco tanto più precisa quanto l'immagine viene ingrandita, è utile nel caso in cui desideriamo creare l'effetto sfocato dietro il soggetto dando l'impressione che questi esca quasi dallo sfondo.

Prima di girare un film, anche amatoriale, e potersi vantare di aver realizzato un prodotto di qualità, vi sono altri numerosi

accorgimenti tecnici

- Movimenti di Macchina: carrellate e panoramiche
- Tecniche di Ripresa
- Le Luci
- Il Sonoro

Se avete la connessione ad Internet vi rimandiamo ad un eccellente guida per principianti curata da Alessandro Ghezzer all'indirizzo www.freeweb.org/personali/ghezzer/cam/cam.htm.

Il decalogo del perfetto montaggista

1 Le riprese

Evitate di fare riprese troppo lunghe, i cameraman professionisti non girano più di 20 secondi anche perché durante la ripresa trattengono il respiro per evitare che la camera si muova. Concatenate le riprese seguendo la trama che avete già elaborato in modo da non dover girare per la cassetta in fase di acquisizione alla ricerca della ripresa giusta.

2 Le inquadrature

Fate sempre riferimento al tipo di inquadratura ed alla scena che intendete filmare prendendo consapevolezza del fatto che siete voi stessi i registi del film. Preferite le inquadrature fisse cercando di non esagerare, quando necessario, con le panoramiche. Quest'ultime infatti non sono naturali per l'occhio umano e possono creare fastidi visivi a chi vede il filmato, piuttosto partite da un particolare per poi allargare lentamente e con dolcezza accompagnare la macchina nella panoramica. Ma questo potete constatarlo guardando un qualsiasi film, i registi spesso e volentieri preferiscono le panoramiche grandangolari e le inquadrature fisse.

3 Le camminate

Se seguite il movimento di una persona o di un qualsiasi soggetto cercate di camminare senza alzare troppo i piedi tenendo le ginocchia leggermente piegate, in tal modo evitate il fastidioso effetto di saltellamento.

4 L'ottica

Evitate di usare il teleobiettivo per campi larghi, specialmente se non siete provvisti di cavalletto, il grandangolo è solitamente la soluzione migliore per una prospettiva più realistica e per la messa a fuoco di tutti gli elementi dell'immagine.

5 La messa a fuoco

Se utilizziamo il teleobiettivo e non vogliamo che durante le nostre zoomate il soggetto non sfocchi impariamo a regolare il fuoco con la zoomata massima, in tal modo facendo avanti ed indietro o cambiando l'inquadratura, il soggetto non sfoccherà.

6 Le luci

Le luci sono una vera e propria croce per i cameraman, specialmente se girano in ambienti chiusi. Le alogene sono le uniche

luci che riproducono più fedelmente la luce diurna vuoi per loro propria caratteristica vuoi anche per la possibilità di regolazione dell'intensità di illuminazione, solitamente per ottenere un effetto decente sul soggetto da riprendere è bene utilizzare tre fonti di luce, una da piazzare dietro per evitare che il soggetto sembri attaccato al muro, una quasi frontalmente ed una laterale.

7 Come tenere la videocamera

Quando girate e tenete la videocamera a spalla cercate di avvicinare i gomiti quanto più possibile ai fianchi e trattenete il respiro per evitare che i movimenti del torace possano far muovere la telecamera.

8 I titoli

Ai titoli dobbiamo riservare molta cura giacché rappresentano la descrizione più immediata di ciò che lo spettatore guarderà, questi devono essere graficamente interessanti e cromaticamente adattabili al filmato giacché appariranno in cosiddetta "sovraimpressione".

9 Gli effetti di transizione

Non abbondiamo con gli effetti di transizione ma impariamo a dosarli sapientemente. Spesso e volentieri tra un filmato e l'altro è più gradita una dissolvenza che un "portale" che più si adatta ad un cambio di ambiente. Anche le dissolvenze devono comunque essere usate con misura cercando di non esagerare e preferendo il semplice e "brusco" cambio di clip.

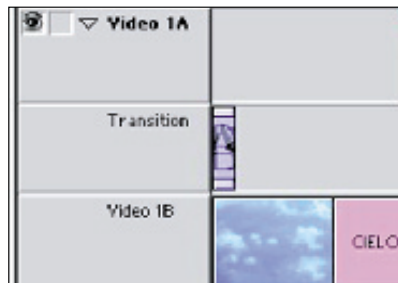
10 Il sonoro e la colonna sonora

Solitamente le videocamere amatoriali sono dotate di un microfono panoramico e cioè capace di catturare i suoni a 360°, in buona parte dei modelli sono previsti comunque degli ingressi per microfoni esterni. Se facciamo un'intervista è bene usare microfoni unidirezionali per evitare che la voce dei soggetti possa essere disturbata dai suoni esterni. Per le scene in cui decidiamo di tagliare il suono originale la colonna sonora è una componente essenziale giacché dà atmosfera alle immagini. La scelta del brano è dettata dal tema del filmato, ad esempio la ripresa di un viaggio in una strada australiana potrebbe essere commentata da un brano degli Ac/Dc, così come una corsa di bambini sulla spiaggia, da una sinfonia di Beethoven. Al montaggista l'ultima parola.

Passo dopo passo confezioniamo uno spot

Adesso siamo pronti per fare pratica davvero. Supponiamo di essere stati incaricati di realizzare lo spot di Telethon e poi vediamo come fare un film delle nostre vacanze

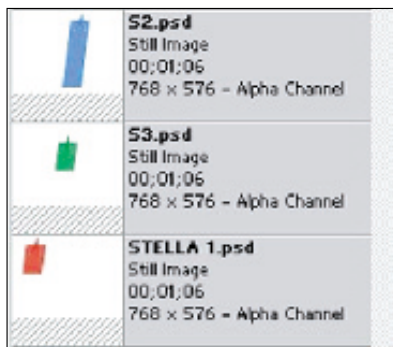
Ci hanno incaricato di creare lo spot di Telethon 99 per una televisione locale fornendoci diverse immagini in *Jpeg*, dobbiamo quindi creare un filmato senza disporre effettivamente di riprese. Per far questo utilizzeremo in prevalenza la funzione *Motion* di Premiere che ci consente di spostare gli oggetti nel nostro filmato secondo coordinate temporali.



Innanzitutto importiamo l'immagine *cielo.psd* sulla timeline. Questa fotografia, che rappresenta un cielo azzurro con nuvole molto chiare, ci servirà da sfondo all'animazione che vogliamo realizzare con il marchio. Come si vede in figura l'immagine viene rappresentata nella *Timeline* come un rettangolo, ricordiamo che *Video 1A* e *1B* sono gli unici canali in cui possiamo applicare degli effetti di transizione che vengono poi riportati nella barra *Transition*.

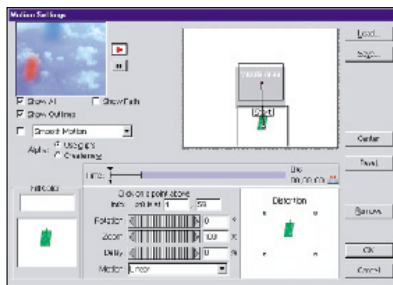
Posizioniamo l'immagine nel video *1B* e applichiamo all'inizio un effetto di dissolvenza. L'effetto è rappresentato da un altro simbolo grafico che ci aiuta anche ad identificarne il tipo. Lavoriamo adesso sull'immagine del logo di Telethon. La nostra intenzione è quella di creare un'animazione sulla *T* di Telethon, per far questo è consigliabile utilizzare Photoshop giacché lavorando in simbiosi con Premiere ci consente anche di impostare la trasparenza dell'im-

magine perché si possa ben collocare sullo sfondo "cielo".



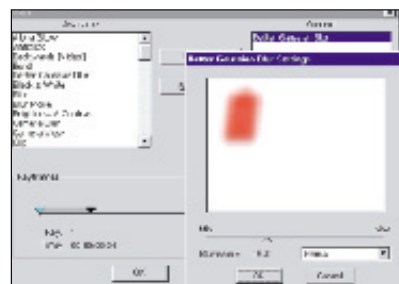
Ecco come appariranno nella barra delle clip le tre singole immagini che andranno poi a formare la *T* di Telethon. Come vedete Premiere ci aiuta a capire che si tratta di immagini fisse (still image). Una volta importate nel progetto è sufficiente trascinarle sulla *Timeline* negli appositi canali. Ricordiamo che Premiere gestisce fino a 99 livelli di video e audio.

Adesso è arrivato il momento di animare i tre oggetti. Al primo *stella1.psd* seguirà *s2.psd* ed infine *s3.psd*.



Cliccando col tasto destro sul primo oggetto scegliamo dal menu *Video* la voce *Motion*. Come potete vedere nell'immagine in alto abbiamo già il preview di quello che stiamo facendo con lo sfondo che abbiamo inserito in principio, il movimento dell'oggetto vero e proprio lo stabiliamo nella finestrella in alto a destra. Come è facile intuire l'oggetto dovrà seguire il percorso tracciato dal punto *Start* fino a *Visible Area*, la durata dell'animazione viene invece gestita dal parametro *Delay*. Il preview ci aiuterà a regolare per bene il tempo dell'ani-

mazione e la giusta posizione dell'immagine sullo sfondo. Lo stesso procedimento per gli altri due oggetti che comporranno la *T*, naturalmente dovremmo sincronizzare i tempi facendo in modo che formino la lettera nello stesso istante. Ma in questo ci aiuterà l'anteprima, difatti posizionando gli oggetti su tre diversi livelli di video, questi si andranno a sovrapporre tra di loro, basterà quindi lavorare ad occhio per fare in modo che cadano sulla stessa traiettoria nello stesso momento.



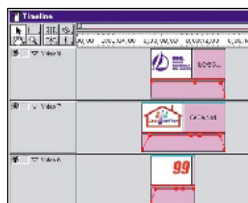
Complichiamo le cose aggiungendo, durante l'animazione, un effetto di sfocatura gaussiana che dovrebbe ridursi progressivamente fino a scomparire al termine dell'animazione.

Premiere ha una fornitissima libreria di effetti raggiungibili tramite il tasto destro sull'oggetto alla voce *video-Filter*, per i nostri tre oggetti scegliamo il *Gaussian Blur*. Sulla finestra dell'effetto diamo un valore di blur di 15.3, su quella generale possiamo invece impostarne la durata tramite la barra *Keyframes*, il primo triangolo è quello dove applichiamo l'effetto, l'ultimo, a 24 secondi, è quello in cui ne definiamo invece la fine.



Applichiamo la stessa procedura per tutti e tre gli oggetti, importiamo poi il resto della scritta e l'animazione è completata. Nella figura i quattro oggetti sono po-

sti in quattro canali differenti ed ognuno di questi ha il motion impostato in modo che nello stesso istante si componga la T e a questa si unisca poi la restante scritta, del resto la loro stessa posizione nella timeline ci lascia intuire come si uniranno tra loro.



Adesso accostiamo alla scritta il numero 99, oggetto che posizioniamo sul canale Video 6.

Come già detto prima non possiamo applicare effetti di transizione ai video che non siano inseriti nel canale A e B, tuttavia è possibile creare una semplice dissolvenza in entrata ed in uscita. Nella figura potete vedere, sotto il rettangolo dell'oggetto, la linea rossa curva; ebbene, se non è applicata alcuna dissolvenza questa linea apparirà dritta, viceversa basterà agire sui rettangoli rossi abbassandoli nel punto in cui desideriamo che l'immagine sfumi. Video 6 e Video 8 hanno il primo una dissolvenza in entrata, il secondo in uscita. Video 7 invece entrambe. Animate con la funzione Motion andranno ad accostarsi alla scritta Telethon dopo che questa si sarà formata.

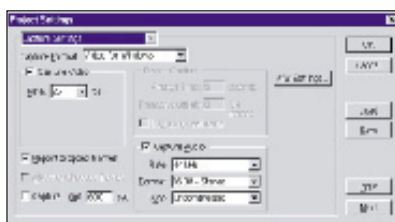


A questo punto inseriamo uno "stacchetto" audio facendo in modo di sincronizzarlo con l'animazione. In questo caso avendo creato uno "stacchetto" di "x" secondi abbiamo fatto in modo di ridurre l'intera animazione a questa durata, accorgimento che dobbiamo sempre tener presente in caso di stacchetti audio di durata predefinita, importando quindi il nostro file wav nel progetto, trascinandolo sulla timeline sul canale Audio 3 ed infine posizionandolo esattamente alla partenza del primo oggetto (video2) lo troveremo perfettamente combaciante col termine dell'animazione. In conclusione, se possiamo animare facil-

mente degli oggetti inanimati pensate a quello che si può fare con immagini in movimento.

Realizziamo il film delle vacanze

Ibla è una cittadina barocca del ragusano, vogliamo realizzare il film delle nostre vacanze commentando quindi le immagini con interventi vocali e sottotitolando le strutture architettoniche.



Innanzitutto catturiamo le singole riprese per importarle poi nel nostro progetto.

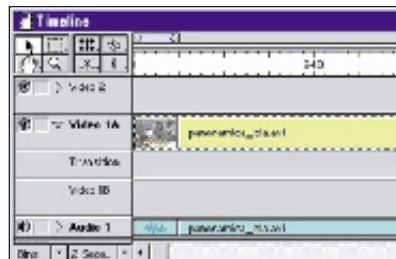
Per far questo è bene prima settare le proprietà di cattura del video dal menu Project-Settings-Capture.

Il rate col quale catturare i filmati deve essere impostato su 25 frame al secondo che è lo standard per il Pal se poi per il nostro filmato desideriamo un audio di alta qualità (naturalmente la dimensione del file cresce notevolmente) manteniamo le impostazioni su 44 KHz 16 Bit stereo che è poi la configurazione tipica per audio di qualità cd. Il bottone Vfw Setting ci consente di impostare il tipo di compressione e il formato dell'immagine, le possibili opzioni variano a seconda della scheda di cattura che abbiamo installato.



Cominciamo col catturare la prima sequenza di immagini, un bel campo lungo sulla città sul quale applicheremo un titolo. Non appena terminata la cattura di ogni sequenza è necessario trascinare il video sulla finestra del progetto salvando il clip. Attenzione giacché Premiere salva i singoli clip in directory a parte e non nel progetto, cancellando quindi esternamente i file Avi perderemo le riprese.

Trasciniamo la nostra prima sequenza sulla Timeline nel canale Video 1A. Come si evince dalla figura il canale video e quello audio vengono separati. Con una semplice azione del tasto destro sul canale audio sceglieremo la voce Clear cancelliamo l'au-



dio originario e possiamo importare nel progetto una diversa elaborazione sonora che abbiamo appositamente preparato per l'introduzione al documentario della durata di 46 secondi: la durata del clip che abbiamo appena importato. Per far questo ci serviremo della voce Import-File che troveremo sotto il menu File. È sufficiente poi trascinare dalla finestra del progetto il file wav nel canale Audio 1 facendo attenzione

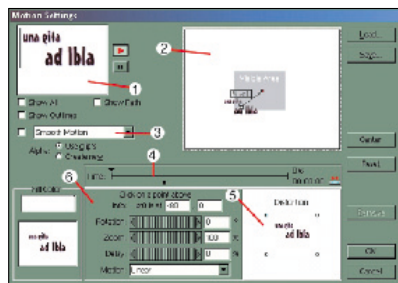


a che sia ben allineato con il video.

Adesso creiamo un titolo. Molte schede di alto livello hanno dei plugin di titolazione molto efficaci, Title Deko ad esempio è il software che rilascia la Pinnacle.

In questa sede per ovvie ragioni di comune comprensibilità ci rifacciamo all'applicazione Title di Premiere. Il titolo viene trattato allo stesso modo di un qualsiasi altro file, bisogna perciò salvarlo e poi importarlo nel progetto per poi trascinarlo in un canale video e determinarne la durata e gli eventuali movimenti. La voce New-Title ci consentirà di creare un'adeguata introduzione. Certo l'interfaccia non è user friendly come può esserlo quella degli svariati plugin che troviamo a corredo delle nostre schede tuttavia usato con saggezza può rivelarsi un ottimo strumento di lavoro. Nella figura potete vedere l'interfaccia, stiamo cominciando a creare il titolo per la nostra introduzione. Salviamolo ed importiamolo nel progetto. Cliccando due volte sul file appena importato possiamo ►►►

►►► poi modificarlo a nostro piacere. Trasciniamo il titolo nella *Timeline*.



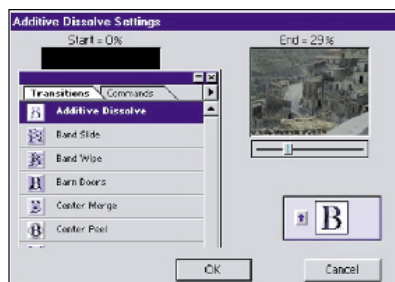
Una volta piazzata sul canale *Video 2* della *Timeline* è bene assegnargli un movimento. Per far questo utilizziamo la funzione *Motion* che abbiamo già trattato nello scorso esempio. Utilizziamo la funzione *Zoom* a metà in modo che il titolo entri dal basso a sinistra e si ingrandisca quando entra sull'area visibile. Vediamo nel dettaglio le singole parti della videata soprastante.

L'anteprima (1) permette di visualizzarne il risultato che possiamo definire agendo sull'area direzionale (2) che consente di impostarne la direzione durante il passaggio sul filmato (il rettangolo grigio identifica l'area visibile). È poi possibile definire il tipo di movimento (3), la durata (4), la rotazione, lo zoom e il ritardo (6) nonché ridimensionare come distorcere l'oggetto (5). L'effetto movimento può essere assegnato a qualsiasi oggetto sulla *Timeline* cliccando su esso col tasto destro e scegliendo la voce *Motion* dal menu *Video*.

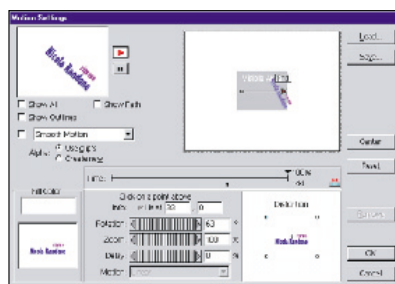


A questo punto applichiamo un accorgimento stilistico, difatti se ci limitassimo a questo effetto il titolo, non appena completato il suo ciclo temporale, scomparirà bruscamente dal video. Nell'immagine potete notare il nostro titolo applicato sul canale *Video2* ed esattamente combaciante con il filmato. Il rettangolo appena sotto la barretta che identifica il titolo ci permette di creare una dissolvenza agendo sui rettangoli rossi che si attivano semplicemente cliccando due volte sulla linea rossa che appare come un segmento se non apportiamo alcuna dissolvenza. Nel caso in esempio abbiamo applicato una dissolvenza in uscita. Come già detto prima possiamo applicare effetti di transizione solo sui canali *Video 1A* e *Video 1B* pertanto trovandosi il titolo sul secondo canale per creare la dissolvenza finale dobbiamo servirci di questo strumento. Per visionare il

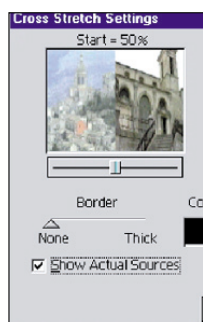
risultato dobbiamo renderizzare la selezione dal menu *Project-Render Selection*. La renderizzazione è essenziale a meno di non lavorare con una scheda *Real Time*.



In quest'immagine abbiamo raggruppato la finestra delle transizione predefinite di premiere con le proprietà di *Additive Dissolve*, la dissolvenza tipica. Questo effetto ci serve per la sequenza di immagini iniziale che parte troppo bruscamente. Ci è sufficiente trascinare l'icona dell'effetto sul canale *Transition* tra *Video 1A* e *Video 1B* all'inizio della *Timeline* per fare in modo che dal nero l'immagine si formi gradualmente.



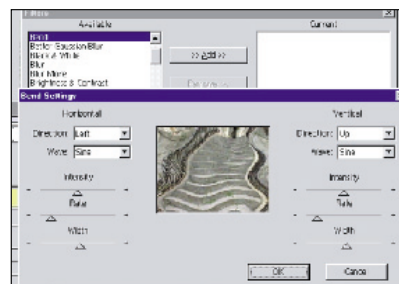
Inseriamo adesso informazioni sugli autori del film. Il procedimento per la costruzione del titolo è lo stesso che abbiamo utilizzato precedentemente, piazziamolo sulla *Timeline* esattamente dopo il primo ed usiamo la funzione *Motion* per farlo ruotare su sé stesso, impostiamo infine la dissolvenza in entrata ed in uscita. Volendo possiamo inserire il titolo anche su un altro canale video facendo in modo che si miscoli col primo.



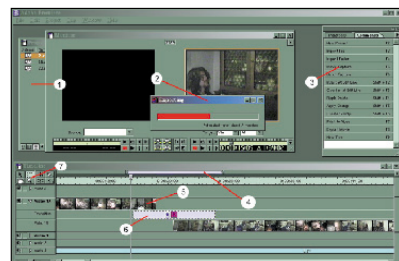
Dopo aver completato la prima sequenza di immagini ci resta da collegare questa con la prossima.

Trasciniamo allora la clip dalla finestra del progetto sul canale *Video 1B* della *Timeline* accavallando le due clip in modo da poter inserire un effetto di transizione. Tra gli

effetti a disposizione scegliamo poi *Cross Stretch* trascinandolo a cavallo tra le due clip, i risultati si evincono dalla figura. La casella *Show Actual Sources* nelle proprietà dell'effetto ci permette di visualizzarne l'anteprima senza renderizzare.



La clip successiva rappresenta l'entrata in una chiesa attraverso una rampa di scale. Vogliamo applicare a questa sequenza di immagini un effetto psichedelico, come se avessimo alzato un po' il gomito mentre guardavamo la scena. Tra i filtri del programma Premiere, *Bend* fa al caso nostro. Clicchiamo col tasto destro sulla clip nella *Timeline* e scegliamo la voce *Filters*. L'effetto, come vedete nella figura, è altamente personalizzabile. Per accentuare l'effetto appena inserito diminuimo adesso la velocità del clip portandola al 70%. La tecnica viene chiamata di *Slow Motion*. Renderizziamo il tutto e resteremo piacevolmente sorpresi del risultato finale.



Per finire dobbiamo esportare il prodotto in un formato leggibile non solo da Premiere. In questa immagine potete vedere l'interfaccia del programma alle prese con l'esportazione del video. Sulla sinistra (1), la libreria dalla quale importate filmati e oggetti che con una semplice operazione di trascinamento possono essere trasferiti sulla *Timeline* (5). La *Timeline* è fornita di utili strumenti di selezione e taglio (7), nonché della barra di selezione (4) che determina su quali aree del clip effettuare il rendering o la riproduzione. Gli effetti di transizione (6), rappresentati con una figura geometrica che può essere modificata a seconda della durata dell'effetto debbono essere posizionati a cavallo tra le clip. Sulla destra infine il *Pannello dei comandi* (3) con cui è possibile esportare il filmato, visualizzarlo a tutto schermo, aggiungergli la titolazione e svolgere altre funzioni.

Telecamere Dv

Dv è la sigla con cui gli utenti evoluti indicano le loro videocamere digitali. Essa rappresenta la nuova frontiera del montaggio video per flessibilità e per semplicità d'uso, unite a una qualità video professionale. I costi non sono ancora alla portata di tutti ma i prezzi stanno scendendo. Vediamo insieme le caratteristiche più significative di uno dei modelli di punta

di **Daniele Poltronieri**

La videocamera Canon Xn1 rappresenta senza ombra di dubbio il top level delle telecamere digitali a tecnologia "Dv" in quanto a performances e a costi, (che non sono proprio alla portata di tutte le tasche) ma le peculiarità e la completezza delle sue caratteristiche ne giustificano fino in fondo l'investimento necessario per entrarne in possesso. Uno degli elementi più importanti per chi si accinge ad acquistare una videocamera Dv e passare all'elabora-

Microfono

Potente e selettivo consente una registrazione selettiva delle sorgenti audio con una qualità a 16 bit stereo

Ottica

Il punto di forza di questa videocamera con caratteristiche uniche... trattamento alla fluorite, zoom ottico di 20 ingrandimenti con un supporto digitale che arriva fino a 100x, e zoom 4.2 - 84 mm

Modalità videoregistratore

Sotto questo sportellino sono installati i comandi principali per la gestione dei parametri base della telecamera in modalità videoregistratore, play, pausa, stop, avanti veloce, indietro veloce, registra

Trasporto a mano

Impugnando con questa maniglia la telecamera avremo un comodo trasporto senza rinunciare all'accesso dei comandi principali per la ripresa anche in condizioni di disagio o riprese nascoste.

Mirino ottico

In condizioni di luce intensa il mirino ottico diventa un'indispensabile strumento per la perfetta inquadratura della scena, regolabile in varie posizioni e nella messa a fuoco visualizza a colori ciò che inquadrano

Impostazioni predefinite

Una completa serie di preimpostazioni ci consente di applicare un programma predefinito in funzione delle condizioni di ripresa, o a scelta possiamo impostare tutto in manuale per un'interpretazione soggettiva delle caratteristiche dell'immagine

Telecamera Canon Xn1



Schermo Lcd

Di notevoli dimensioni e con caratteristiche cromatiche e di risoluzione notevolissime ci permette di verificare con cura taglio, inquadratura, illuminazione, e cromia dell'immagine che stiamo per riprendere, semplicissima la gestione dei menu di impostazione di tutte le caratteristiche della videocamera



Telecomando

Uno strumento indispensabile per una gestione della telecamera e del videoregistratore in essa contenuto, tutte le funzioni principali dal comando registra dallo zoom, dal comando play a stop, pausa, rallentatore, editing video per un montaggio analogico ecc.

MONTAGGIO VIDEO

IL DOSSIER

PER APPROFONDIRE

zione video digitale è quello di assicurarsi che il modello preso in considerazione sia in grado di sostenere la connessione IEEE-1394 o (Firewire) in entrambe le direzioni ovvero invio dei dati verso il computer e ricezione dei dati dal computer.

Accertata questa fondamentale caratteristica possiamo sostenere che la qualità media di tutte le videocamere provate è ad un livello elevatissimo e solo le differenze nei costi e l'assistenza offerta dalla casa potrà influenzare la scelta di un modello piuttosto che un altro. L'aspetto più interessante della tecnologia Dv e della connessione IEEE-1394 può essere riassunto nella seguente frase "True Desktop Video", intendendo in questo modo ribadire che finalmente il montaggio digitale può essere considerato di facile e semplice realizzazione e alla portata di tutti.

Non era vero fino a qualche tempo fa, quando per poter assemblare pochi minuti di filmato occorrevano strumenti e programmi costosi e complessi. Vediamo come operare con un sistema Dv. Avendo cura di seguire le istruzioni ed i consigli reperibili in questo servizio; iniziamo le nostre riprese, registriamo in sequenza i vari spezzoni del nostro filmato, "una buona norma è quella di segnare la data e una brevissima descrizione delle sequenze registrate...".

Ci ritroveremo così dopo un certo periodo con una notevole quantità di materiale registrato, questo è bene perché avremo la possibilità di scegliere solo le riprese veramente riuscite. Possiamo finalmente sederoci di fronte al nostro personal computer ed iniziare l'entusiasmante attività di montaggio del nostro filmato personale.

Ovviamente il nostro personal dovrà essere dotato di una presa IEEE-1394, molti personal ormai sono dotati di questa connessione, ma possiamo acquistare una scheda a parte da inserire nel nostro computer, requisiti minimi per un buon lavoro sono almeno 64 MB di ram meglio 128, hard disk veloce e con molto spazio libero, (10 GB) altrimenti saremo costretti a lavorare su piccole parti del montaggio, un processore veloce 250 MHz e più, il processore veloce ci garantirà l'acquisizione di tutti i frame mantenendo la fluidità del movimento naturale.

Collegata la telecamera al personal, potremo gestire direttamente dal software utilizzato, le varie operazioni di analisi del nastro, di scelta degli spezzoni, da digitalizzare. Ormai i programmi di editing video sono arrivati ad un livello di notevole completezza, ma se il nostro intento è la semplice elaborazione casalinga del video con un taglio professionale, conviene indirizzarci su software di semplice utilizzo, e con molti automatismi implementati, ci eviterà di perdere troppo tempo nell'apprendere un software di cui ne utilizzeremo sì e no il 10 per cento.

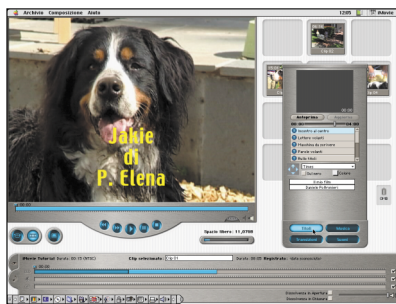
Individuate le parti da montare le faremo digitalizzare dal software che ce li collegherà in un contenitore con un'anteprima

dell'immagine iniziale, quando tutte le riprese saranno digitalizzate inizieremo il vero e proprio lavoro di assemblaggio, potremo decidere i tagli, effettuare inserimenti di riprese provenienti da situazioni diverse, inserire immagini statiche come foto digitali o scansionate allo scanner, avremo cura di contenere la lunghezza delle sequenze e di dare un certo ritmo al nostro video, questo ci eviterà noiosi sguardi degli amici a cui inevitabilmente verrà sottoposto, evitiamo anche frequenti zoomate e troppe sequenze in dissolvenza, meglio un cambio di inquadratura netto (osservate le video clip musicali per cogliere le tecniche di montaggio).

Quando tutti gli elementi dell'immagine sono in linea inseriamo prendendoli dalle librerie disponibili nel programma gli effetti che desideriamo, (dissolvenze incrociate, dissolvenze in chiusura, rotazioni, tendine ecc). Un buon video non può fare a meno di una colonna sonora e delle titolazioni, sarà sufficiente digitare il testo, scegliere il carattere e l'effetto di inserimento dei titoli per dare al nostro lavoro un aspetto professionale; così come un buon sonoro è indispensabile per sottolineare le fasi cruciali delle nostre riprese, possiamo attingere a librerie di suoni naturali o digitalizzare da cd rom i brani che ci servono, e completare con grande soddisfazione il nostro primo lavoro di montaggio video.

Ora le strade che possiamo intraprendere sono due, trasformare in nostro progetto in un filmato digitale, scegliendo tra le opzioni disponibili del nostro software il formato *Avi*, *Mpg* o *Mov*, oppure incidere un nastro Dv direttamente sulla nostra videocamera.

Nella seconda scelta potremo inserire un nastro vergine o quello che raccoglie tutti i nostri lavori definitivi e semplicemente ornare al software di scrivere sulla telecamera, al termine potremo visualizzare il nostro capolavoro direttamente sul televisore con grande meraviglia per l'impeccabile qualità che questo sistema è in grado di darci.



iMovie è il software in dotazione agli ultimi performanti iMac della Apple Computer, di una semplicità impressionante vi mette in grado dopo pochi istanti di lavorare sul montaggio video come se fosse da sempre la vostra attività. Nonostante la sua semplicità è dotato di tutti gli strumenti per un lavoro di alta professionalità, dalla gestione del suono all'importazione di immagini nei formati più diffusi

GLOSSARIO

Avi

Formato video per Windows il formato *Avi* utilizza un algoritmo di compressione della *Intel* un set di codecs sviluppati dalla *Intel*.

Codec

(Compressione e decompressione) è un file che indica ad un'applicazione come comprimere o decomprimere un filmato.

Desk top video (Dtv)

Per analogia con Desk top publishing (Dtp) che identifica tutto quello che riguarda il "montaggio" di testi, il Dtv è l'applicazione che riguarda invece il montaggio video.

Dv

Digital Video standard di codifica e registrazione digitale dell'immagine video raccolta da una telecamera. Messo a punto dalla Sony, si sta affermando come lo standard per il videomatore evoluto in quanto raggiunge risultati qualitativi che non hanno nulla da invidiare al Sony Betamax (che è lo standard usato dai professionisti in ambito televisivo) ed in più con dimensioni tascabili della telecamera.

Mpeg

Acronimo di *Motion picture expert group* è un comitato che definisce gli standards per i formati video. I formati più conosciuti per video e audio sono Mpeg1, Mpeg2 e Mp3.

Rendering

È l'operazione necessaria per vedere la sequenza video con le modifiche appena introdotte dal montaggista. Viene fatta mediante il software di montaggio e quindi in differita rispetto a quando si sono introdotte le modifiche. Nel caso che la scheda di acquisizione sia di tipo Real Time, l'operazione viene fatta invece in tempo reale mentre si stanno introducendo le modifiche. Le schede di quest'ultimo tipo sono però molto costose.

Rtsp

Real time streaming protocol, è un protocollo che consente di inviare file video e audio sulla rete Internet. I siti che inviano file di questo tipo sono identificabili dal loro indirizzo (Url) che inizia con Rtsp anziché Http.

Streaming

Si tratta di un segnale broadcast video o audio che viaggia sulla rete internet e può essere visto o ascoltato senza la necessità di scaricarlo completamente. Lo streaming consente agli autori di tenere sotto controllo i diritti di copyright e consente inoltre l'emissione di segnali in diretta.

Timeline

Letteralmente la *linea del tempo* virtuale lungo la quale sistemiamo i singoli eventi (clip video e audio, effetti, titolazioni) che costituiranno poi il nostro prodotto montato.