

Pinnacle Studio 11 Plus

Con Studio, Studio Plus e Studio Ultimate

***Video editing facile, con
PIÙ potenza e PIÙ creatività***

Manuale utente

8410-07436-01 MANUAL S11 (PLUS) SOFTWARE I

Si ringrazia: Travis White, Richard Edgley, Kenn LeGault, Jan Piros, Jörg Weselmann, Mikel Zwissler e Sulekha Somasekhar.

Documentazione: Nick Sullivan

Copyright © 1996-2007 Pinnacle Systems, Inc. e relativi concessionari di licenza e/o affiliati. Tutti i diritti riservati. L'utente acconsente a non rimuovere dai prodotti o dai manuali di Pinnacle Systems qualsiasi identificativo del prodotto o le avvertenze relative alle limitazioni dei diritti di proprietà. Pinnacle Systems, Pinnacle Studio, Scorefitter e il logo Pinnacle Pinwheel sono marchi registrati e/o marchi di Pinnacle Systems, Inc. e delle sue controllate negli Stati Uniti e in altri paesi.

Prodotto su licenza di Dolby Laboratories. © 1992-2003 Dolby Laboratories. Tutti i diritti riservati. Dolby e i simboli doppia D sono marchi di Dolby Laboratories. mpegable DS 2.2 © 2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. Intel, Pentium, Centrino, il logo Intel Centrino e il logo Intel Inside sono marchi o marchi registrati di Intel Corporation o delle sue controllate negli Stati Uniti e in altri paesi. QDesign MPEG-1 Layer 2 Fast Encoder/Decoder © 1996-2002 by QDesign Corporation. AVCHD è un marchio di Matsushita Electric Industrial Co., Ltd. And Sony Corporation. RealProducer è stato incluso su licenza di RealNetworks, Inc. Real Producer version 8.0. copyright 1995-2002, RealNetworks Inc. "RealProducer", "RealVideo", "RealServer" e il logo "Real" sono marchi o marchi registrati di RealNetworks, Inc. Tutti i diritti riservati.

Windows Media e Windows Vista sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. SoundSoap™ è un marchio registrato di Berkley Integrated Audio Software, Incorporated (BIAS, Inc.). StageTools © 1999-2007 StageTools, LLC. Tutti i diritti riservati. proDAD © 2007 proDAD GmbH. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

Nessuna parte del presente manuale può essere copiata, distribuita, trasmessa, trascritta, registrata in sistemi di memorizzazione, ovvero tradotta in qualsiasi linguaggio umano o di computer, in qualsiasi forma con qualsivoglia mezzo, elettronico, meccanico, magnetico, manuale o altrimenti, senza la preventiva autorizzazione scritta di Pinnacle Systems, Inc.

Pinnacle Systems, Inc.
280 North Bernardo Avenue
Mountain View, CA 94943
USA

Stampato in Germania.

Sommario

PRIMA DI INIZIARE	XI
Attrezzatura necessaria	xi
Abbreviazioni e convenzioni adottate.....	xiii
Guida in linea	xv
CAPITOLO 1: USO DI STUDIO	1
I pulsanti Annulla, Ripristina, Guida, Supporto e Premium	2
Impostazione delle opzioni	3
Modalità di editing	4
Il Lettore	5
Controlli di riproduzione	8
Argomenti correlati con l’editing	11
Come espandere Studio	11
CAPITOLO 2: CATTURA VIDEO	15
L’interfaccia della modalità di cattura	17
Il Discometro	19
Il Controllo del camcorder.....	20
Il processo di cattura	21
Periferiche di cattura.....	21
La cattura, passo dopo passo	22
Rilevamento delle scene	24
Cattura digitale	25
Livelli audio e video – digitali.....	27

Cattura analogica	27
Opzioni relative alla qualità di cattura	28
Livelli di audio e video – analogici	28
Importazione di video da DVD.....	29
Importazione di elementi multimediali da periferiche esterne.....	31
CAPITOLO 3: L'ALBUM	33
La sezione delle scene video	36
Apertura di un file video acquisito	39
Visione del video acquisito.....	43
Selezione di scene e file.....	44
Visualizzazione di informazioni su scene e file.....	45
La vista dei commenti.....	45
Combinazione e suddivisione delle scene	47
Ripristino del rilevamento originale delle scene.....	49
La sezione delle Transizioni.....	50
La sezione dei Titoli.....	52
La sezione delle Immagini fisse	53
La sezione dei Menu per i dischi	53
La sezione degli Effetti sonori	55
La sezione Musica.....	56
CAPITOLO 4: LA FINESTRA DEL FILMATO	57
Viste della Finestra del filmato.....	61
La Vista Storyboard.....	61
Vista Timeline	61
Vista Lista.....	65
Le caselle degli strumenti.....	65
La Casella degli strumenti Video	67
La Casella degli strumenti Audio	69

CAPITOLO 5: VIDEOCLIP	71
Operazioni di base con i videoclip.....	72
Inserimento di videoclip nel filmato.....	72
Uso di più file di cattura	73
Il formato video del progetto	74
Particolarità dell'interfaccia.....	77
Taglio dei videoclip.....	78
Taglio sulla Timeline usando le maniglie.....	78
Suggerimenti per il taglio dei clip	81
Taglio con lo strumento Proprietà clip	82
Ripristino dei clip tagliati	84
Divisione e combinazione di clip	85
Tecniche avanzate di montaggio con la Timeline	86
Insert editing.....	87
Split editing	89
Uso di effetti video	93
Uso dell'elenco degli effetti.....	94
Modifica dei parametri degli effetti	96
Keyframing.....	98
Uso del keyframing	100
Anteprima e rendering	103
La libreria degli Effetti video	103
Effetti standard.....	105
Correzione automatica del colore	105
Riduzione del rumore	106
Stabilizzazione.....	106
Velocità	107
Effetti Plus.....	107
Sfocatura.....	108
Rilievo	108
Vecchia pellicola	108
Fuoco morbido.....	109
Vetri colorati.....	109
Luma Key	110

Editor 2D	110
Terremoto	110
Riflesso lente	110
Ingrandimento.....	111
Movimento sfocato.....	111
Goccia d'acqua	112
Onde d'acqua	112
Bianco e nero.....	112
Correzione colore	113
Mappa colori.....	113
Inverti	113
Illuminazione.....	114
Posterizza.....	114
Bilanciamento del colore RGB.....	114
Seppia	115
Bilanciamento del bianco	115
Lo strumento SmartMovie per i video musicali.....	115
CAPITOLO 6: EDITING A DUE TRACCE CON STUDIO PLUS .	119
Introduzione alla traccia overlay	119
Editing A/B.....	121
Lo strumento Picture-in-picture.....	122
Lo strumento Chroma key	127
Selezione dei colori	133
CAPITOLO 7: TRANSIZIONI.....	135
Tipi di transizione e loro impiego.....	136
Anteprima delle transizioni nel filmato	139
Transizioni audio	139
Il comando Copia transizione fra clip selezionati.....	140
Taglio delle transizioni.....	141
Taglio con lo strumento Proprietà clip	141
CAPITOLO 8: IMMAGINI FISSE	143
Editing di immagini fisse	146
Editing delle proprietà di clip immagini	146

Lo Strumento di cattura istantanee video	152
Lo Strumento di cattura istantanee video	153
CAPITOLO 9: CREAZIONE DI MENU PER I DISCHI	155
Authoring di dischi in Studio	157
Uso dei menu dell'Album	158
I controlli del lettore DVD	160
Editing dei menu sulla Timeline	161
Editing con lo strumento Proprietà clip	163
Lo strumento Menu per i dischi	168
CAPITOLO 10: L'EDITOR DEI TITOLI	169
Lancio dell'Editor dei titoli	170
I controlli dell'Editor dei titoli	171
Pulsanti per i tipi di titoli	171
La casella degli strumenti Oggetto	172
Pulsanti di selezione della modalità di editing	174
Pulsanti per il layout degli oggetti	176
Pulsanti di cancellazione e Appunti	177
I controlli per lo stile del testo	178
L'Album dell'Editor dei titoli.....	179
Il Browser dei look	180
La sezione Sfondi	182
La sezione Immagini	184
La sezione Pulsanti	184
CAPITOLO 11: EFFETTI SONORI E MUSICA	187
Le tracce audio della Timeline	189
Lo strumento CD audio	191
Lo strumento <i>Sottofondo musicale</i>	192
Lo strumento Voice-over	193
Taglio di clip audio	196
Taglio con lo strumento Proprietà clip	196
Livello di volume audio e missaggio.....	198
Struttura di un clip audio	198
Regolazione del volume audio sulla Timeline	200
Lo strumento Volume e bilanciamento	202

Effetti audio	207
Riduzione del rumore	208
Gli effetti Plus	209
ChannelTool	210
Chorus	210
DeEsser.....	210
Equalizzatore	211
Grungelizer.....	212
Livellamento.....	212
Riverbero	213
Stereo Echo.....	213
Stereo Spread.....	213
CAPITOLO 12: CREAZIONE DEI FILMATI	215
Output su dischi.....	217
Output come file	220
Riversamento su videonastro.....	225
Configurazione della videocamera o del videoregistratore.....	226
Riversamento del filmato su videonastro.....	227
Output sul web.....	228
APPENDICE A: OPZIONI DI CONFIGURAZIONE	231
Impostazioni della sorgente di cattura	232
Impostazioni del formato di cattura	235
Preferenze progetto.....	238
Preferenze video e audio.....	240
Impostazioni per la creazione del disco	245
Impostazioni per la creazione di file.....	248
Impostazioni per la creazione di file Real Media	252
Impostazioni per la creazione di file Windows Media	255
Impostazioni per la creazione del nastro.....	256

APPENDICE B: SUGGERIMENTI E INDICAZIONI	259
Hardware	259
Software.....	261
Come aumentare la frequenza dei fotogrammi	261
Studio e le animazioni	262
APPENDICE C: RISOLUZIONE DEI PROBLEMI.....	263
Supporto tecnico on-line	264
Studio si blocca in modalità di Editing.....	266
Si verifica un errore di cattura quando si avvia la cattura.....	270
Studio si interrompe durante il rendering	272
Masterizzatore CD o DVD non rilevato	275
Studio si interrompe in fase di lancio o non si avvia	276
Studio non ha potuto inizializzare la periferica di acquisizione DV....	277
Problemi di installazione.....	279
Problemi operativi.....	280
APPENDICE D: SUGGERIMENTI DI CARATTERE	
VIDEOGRAFICO.....	285
Creazione di uno schema delle riprese	285
Editing	286
Regole empiriche per il montaggio video.....	289
Produzione della colonna sonora	291
Titoli	292
APPENDICE E: GLOSSARIO	293
APPENDICE F: CONTRATTO DI LICENZA	307
APPENDICE G: TASTI DI SCELTA RAPIDA	311
INDICE ALFABETICO	315

Prima di iniziare

Vi ringraziamo per avere acquistato Pinnacle Studio e ci auguriamo che il programma sia di vostro gradimento.

Questo manuale copre tutte le versioni di Studio, compreso Studio Plus. Le differenze tra le versioni verranno indicate ove pertinenti. Il termine "Studio" verrà utilizzato indistintamente in riferimento a tutte le versioni.

Se non avete mai usato Studio prima d'ora, vi raccomandiamo di tenere il manuale a portata di mano per la consultazione, anche se non per una lettura integrale

Per partire subito nel modo giusto vi suggeriamo di leggere le tre sezioni seguenti prima di passare al *Capitolo 1: Uso di Studio*.

Attrezzatura necessaria

Oltre al software Studio, un valido sistema di editing di Studio presuppone alcuni livelli di prestazioni hardware descritti in questa sezione. Ricordate inoltre che, per quanto importanti siano, le specifiche non sono tutto: il corretto funzionamento delle periferiche hardware può dipendere anche dal driver fornito dal fabbricante. Controllare il sito web del fabbricante per verificare la disponibilità di aggiornamenti e di informazioni può spesso essere utile per risolvere problemi con schede grafiche, schede audio e altre periferiche.

Nota: Alcune delle caratteristiche qui indicate richiedono l'attivazione gratuita o a pagamento via Internet, secondo la versione di Studio.

Computer

- Intel Pentium oppure AMD Athlon 1.4 GHz o superiore (raccomandati: 2.4 GHz o superiore). Intel Pentium HT oppure AMD Athlon 2.4 GHz o 1.6 GHz Dual core per Windows Vista.
- 512 MB di RAM (raccomandato: 1 GB). Necessario 1 GB per HD e/o Vista (raccomandati: 2 GB). Necessario 1.5 GB per AVCHD (necessari 2 GB su Vista).
- Windows XP con SP2, o Vista.
- Scheda video compatibile DirectX 9 o superiore con 64 MB (raccomandati: 128 MB); necessari 128 MB per i filtri Vitascene; necessari 128 MB per Vista (raccomandati: 256 MB ATI Radeon 9600+ o NVIDIA GeForce 6); necessari 256 MB per editing HD e AVCHD (raccomandati: ATI Radeon 9600+ o NVIDIA GeForce 6).
- Scheda audio compatibile DirectX 9 o superiore.
- 1 GB di spazio sul disco rigido necessario per installare il software, più 3+ GB per installare il bonus content.
- Unità DVD-ROM per installare il software.

I seguenti dispositivi sono opzionali:

- Masterizzatore CD-R(W) per la creazione di VideoCD (VCD) o Super VideoCD (SVCD).
- Masterizzatore DVD-/±R(W) per la creazione di DVD, HD DVD e AVCHD.
- Masterizzatore Blu-ray per la creazione di dischi Blu-ray (BD).
- Scheda audio con uscita audio surround per l'anteprima di mix audio surround.
- Un microfono per la registrazione di voice-over

Disco rigido

Il disco rigido deve essere in grado di leggere e scrivere per un periodo prolungato ad una velocità di 4 MB/secondo. La maggior parte dei drive supporta questa funzione. La prima volta che si esegue una cattura, Studio testa il drive per verificare che sia sufficientemente veloce. Un filmato video in formato DV occupa 3.6 MB di spazio sul disco rigido per ogni secondo; quindi quattro minuti e mezzo di video DV consumano un intero gigabyte di spazio sul disco rigido.

Suggerimento: Raccomandiamo di destinare un apposito disco rigido alla cattura video per prevenire conflitti di utilizzo del disco in fase di acquisizione, da parte di Studio e di altri programmi, Windows incluso.

Hardware per la cattura video

Studio consente l'acquisizione di filmati attraverso una serie di dispositivi digitali e analogici. Per maggiori dettagli si rimanda alla sezione “Periferiche di cattura” a pagina 21.

Hardware per l'output video

Studio consente l'output video su:

- Qualsiasi camcorder o videoregistratore HDV, DV o Digital8. A tale scopo è necessaria una porta IEEE 1394 (FireWire) compatibile OHCI, quale quella fornita da Pinnacle Studio DV. Il camcorder deve essere configurato in modo da registrare attraverso l'ingresso DV.
- Qualsiasi camcorder o videoregistratore 8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C o SVHS-C. In questo caso è necessaria una scheda Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700, o un'altra scheda Pinnacle dotata di uscite analogiche. L'output su videocamere o videoregistratori analogici è possibile utilizzando una porta Pinnacle Studio DV, o un'altra porta 1394 compatibile OHCI, a condizione che il camcorder oppure il videoregistratore DV o Digital8 sia in grado di passare un segnale digitale alle uscite analogiche (per ulteriori informazioni, si rimanda al manuale del camcorder e al *Capitolo 12: Creazione dei filmati*).

Abbreviazioni e convenzioni adottate

Nella presente guida sono state adottate le seguenti convenzioni per strutturare e organizzare la documentazione.

Terminologia adottata

Studio: I termini “Studio” e “Studio Plus” si riferiscono al software di video editing.

DV: Il termine “DV” si riferisce a camcorder, videoregistratori DV e Digital8 e nastri.

HDV: Il formato “video ad alta definizione” consente di registrare video su supporti DV con una risoluzione di 1280x720 o 1440x1080 e con la compressione MPEG-2.

1394: Il termine “1394” si riferisce a interfacce, porte e cavi IEEE 1394 compatibili OHCI, FireWire, DV o i.Link.

Analogico: Il termine “analogico” riferisce a camcorder, videoregistratori e nastri 8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C o SVHS-C, oltre che a cavi e connettori Composito/RCA e S-Video.

Pulsanti, menu, finestre di dialogo e riquadri

I nomi di pulsanti, menu e opzioni correlate sono scritti in *corsivo* per distinguerli dal restante testo, mentre i nomi delle finestre di dialogo e dei riquadri sono scritti con le iniziali maiuscole. Ad esempio:

Fare clic su *Modifica menu* per aprire il menu nell’Editor dei titoli.

Comandi del menu

Il simbolo grafico (➤) indica la sequenza delle voci di menu, disposte in ordine gerarchico. Ad esempio:

Selezionare il comando dal menu *File ➤ Importazione titoli DVD*.

Convenzioni adottate per la tastiera

I nomi dei tasti sono scritti con l’iniziale maiuscola e appaiono sottolineati. Il segno “+” sta ad indicare una combinazione di tasti. Ad esempio:

Premere Ctrl+A per selezionare tutti i clip sulla Timeline.


Uso del mouse

Se non diversamente specificato, si prevede sempre l’uso del pulsante sinistro del mouse:

Ad esempio: Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare *Vai a Editor dei Titoli/Menu*.

Guida in linea

Mentre si utilizza Studio vi sono due guide sempre disponibili:

- **File della Guida:** Fare clic sul pulsante *guida*  sulla barra principale dei menu di Studio, **oppure** scegliere l'opzione *Guida* ➤ *Argomenti della guida*, o premere F1 per aprire la guida in linea di Studio.
- **Descrizione dei comandi:** Per conoscere la funzione di un pulsante o comando di Studio, è sufficiente spostare il cursore del mouse sul pulsante o comando per leggere una breve descrizione della funzione.

Uso di Studio

Con Studio la creazione di filmati è un processo suddiviso in tre fasi:

1. Cattura: Anzitutto dovrete importare il materiale video sorgente – ossia la "vostra materia prima" – sul disco rigido del PC. Le sorgenti possibili comprendono: videonastri analogici (8mm, VHS, ecc.), videonastri digitali (HDV, DV, Digital8) e filmati live provenienti direttamente dalla videocamera, dal camcorder o dalla webcam.

La modalità di cattura è descritta in dettaglio nel *Capitolo 2: Cattura video*.

Disponibilità: la cattura HDV è disponibile solo in Studio Plus.

2. Editing: A questo punto potete riordinare le scene e scartare il materiale video indesiderato. Aggiungete effetti visivi, quali transizioni, titoli e grafica, integrando l'audio con effetti sonori e sottofondi musicali. Con gli strumenti di authoring, potrete infine creare menu interattivi per i DVD e VCD che consentiranno al vostro pubblico di scegliere un percorso di navigazione personalizzato all'interno della vostra produzione.

In modalità di editing potrete cimentarvi nel montaggio e nel ritocco del video con Studio. Per una introduzione più completa si rimanda alla sezione "Modalità di editing" più avanti nel capitolo (pagina 4).

3. Creazione del filmato: Una volta completato il progetto, potrete riversare il filmato finito su un supporto di vostra scelta o nel formato che più preferite: nastro, VCD, S-VCD, DVD, AVI, MPEG, RealVideo o Windows Media.

La modalità di creazione del filmato è trattata approfonditamente nel *Capitolo 12: Creazione dei filmati*.

Selezione della modalità

Per scegliere la fase del processo in cui desiderate lavorare, basta fare clic su uno dei tre pulsanti di *modalità*, visibili in alto a sinistra nella finestra di Studio:



Ogni volta che passate ad un'altra modalità, lo schermo di Studio visualizzerà i nuovi controlli e comandi necessari per la modalità operativa selezionata.

I pulsanti Annulla, Ripristina, Guida, Supporto e Premium

I pulsanti di annullamento, ripristino, guida, supporto e premium sono sempre disponibili nell'angolo superiore destro della finestra di Studio, indipendentemente dalla modalità operativa con cui si sta lavorando.



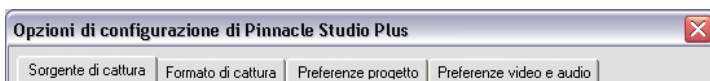
- La funzione *Annulla* permette di annullare qualsiasi modifica apportata al progetto nel corso dell'attuale sessione di lavoro, ripercorrendo a ritroso, uno dopo l'altro, tutti i passaggi eseguiti.
- La funzione *Ripristina* ristabilisce, una per una, le operazioni annullate.
- Il pulsante *Guida* fornisce accesso alla guida integrata in Studio.
- Il pulsante *Supporto* attiva il browser web che visualizza il sito del supporto tecnico on-line di Studio.
- Il pulsante *Premium* vi permette di espandere Studio, acquistando e installando premium content. (Per maggiori dettagli si rimanda alla pagina 11.)

Tutti gli altri controlli disponibili nella finestra principale di Studio sono specifici per le operazioni eseguibili nella modalità operativa attualmente selezionata.

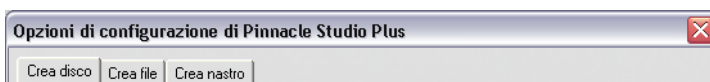
Impostazione delle opzioni

La maggior parte delle opzioni di Studio può essere impostata all'interno di finestre di dialogo che, generalmente, presentano due schede.

La prima finestra di dialogo permette di definire le opzioni relative alle modalità di cattura e alla modalità di editing. Questa finestra fornisce accesso a quattro schede:



L'altra finestra di dialogo fornisce accesso alle opzioni per la creazione del filmato. La finestra dispone di tre schede, una per ciascun tipo di output del filmato:



Ogni riquadro di queste due finestre di dialogo può essere aperto selezionando il rispettivo comando dal menu *Impostazioni* (ad esempio: *Impostazioni* ➤ *Sorgente di cattura*). Una volta aperta la finestra di dialogo, tutti i riquadri sono accessibili attraverso le varie schede.

Per semplicità si farà riferimento ai singoli riquadri delle opzioni, ad esempio, al "riquadro delle opzioni della *Sorgente di cattura*".

Per maggiori dettagli sulle opzioni in queste due finestre di dialogo si rimanda all'*Appendice A: Opzioni di configurazione*.



MODALITÀ DI EDITING

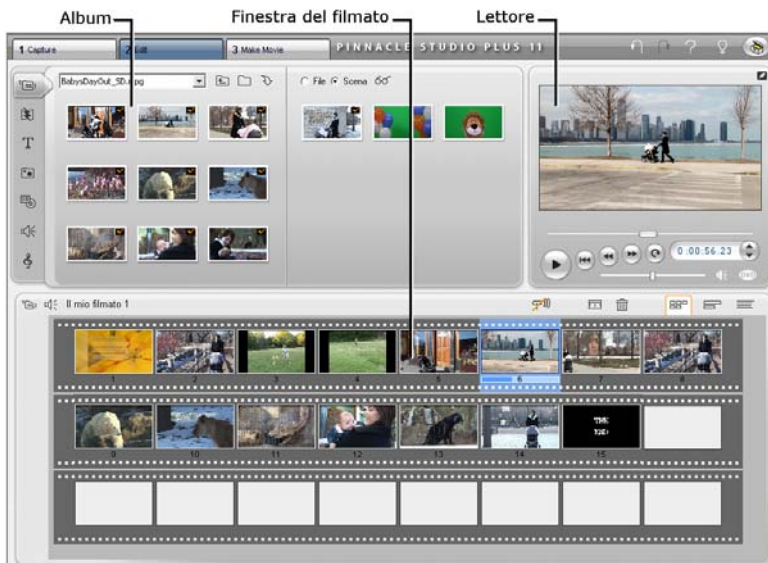
Ogni volta che si esegue Studio, il programma si apre in modalità di editing, essendo questa la funzione più utilizzata. In questa modalità lo schermo appare suddiviso in tre aree principali.

L'Album racchiude tutte le risorse che potete usare nei vostri filmati, comprese le scene video che avete acquisito.

La finestra del filmato è l'area in cui create il vostro filmato, disponendo di clip video e audio nella sequenza desiderata, applicando eventuali transizioni ed effetti.

Il Lettore permette di riprodurre ed eseguire in anteprima qualsiasi elemento abbiate selezionato all'interno di Studio, ad esempio una risorsa contenuta nell'Album (una scena, un titolo o un effetto sonoro) oppure l'intero filmato, completo di transizioni, titoli, effetti e diverse tracce audio. Il Lettore è descritto più avanti.

Per maggiori informazioni su questi argomenti, si rimanda al *Capitolo 3: L'Album* e al *Capitolo 4: La finestra del filmato*.



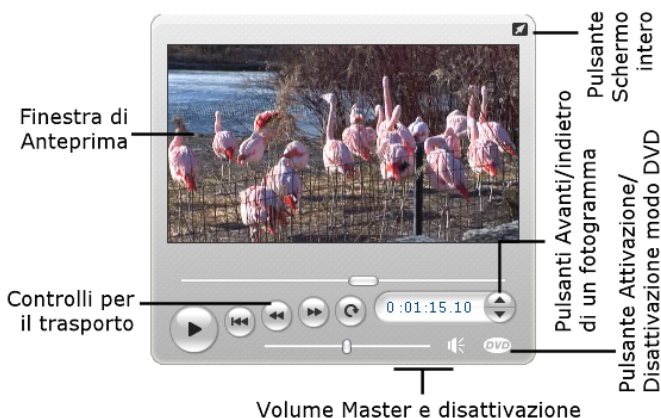
Il Lettore

Il Lettore mostra un'anteprima dei filmati montati o dell'elemento selezionato nell'Album.

Il Lettore è costituito da una *finestra di anteprima* e dai *controlli di riproduzione*. La finestra visualizza le immagini video in anteprima. I controlli di riproduzione consentono di riprodurre il video o di posizionarsi nel punto desiderato del filmato. I pulsanti sono di due tipi: *standard* e per *DVD*.

Controlli di tipo standard

I controlli standard sono simili a quelli di un qualsiasi camcorder o videoregistratore e permettono di navigare in un comune video.



Controlli del DVD

I pulsanti di riproduzione per DVD simulano i controlli per la navigazione comunemente disponibili su un lettore di DVD o un telecomando. Permettono di vedere in anteprima le produzioni riversate sui dischi DVD, VCD o S-VCD, comprensive di menu interattivi.



La finestra di anteprima

La finestra di anteprima costituisce uno strumento di importanza cruciale e di uso frequentissimo all'interno di Studio. La finestra può essere usata per visualizzare, fra l'altro:

- Qualsiasi contenuto dell'Album.
- Immagini fisse o i titoli del filmato.
- Le modifiche apportate agli effetti video in tempo reale mentre si regolano i parametri di controllo degli effetti.
- Le istantanee acquisite dal video.

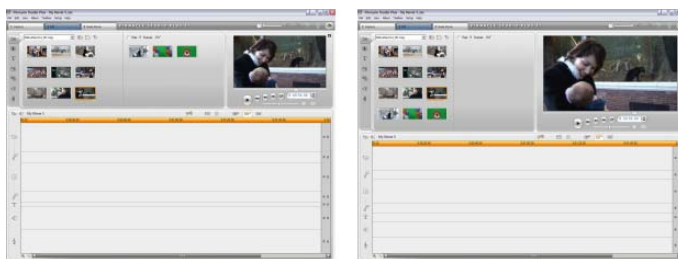
Nel visualizzare le immagini fisse è possibile scorrere anche fotogramma per fotogramma, usando gli appositi pulsanti “avanti/indietro di un fotogramma”.

Ridimensionamento dell'anteprima video

Dimensioni dello schermo permettendo, Studio consente di ingrandire il Lettore– e quindi l'anteprima video – servendosi del cursore *Dimensioni lettore*. Questo controllo appare sopra il Lettore, alla sinistra del pulsante *Annulla*, quando è possibile riorganizzare il display.



Trascinare il controllo verso destra per aumentare le dimensioni del Lettore, verso sinistra per ridurle. All'estrema sinistra le dimensioni sono al minimo e corrispondono all'impostazione predefinita.



Il ridimensionamento del Lettore ottimizza l'utilizzo della superficie dello schermo per ottenere un'anteprima più grande.

Il pulsante di attivazione/disattivazione del modo DVD

Il pulsante in basso a destra consente di alternare fra i due modi di riproduzione. Questo pulsante è disponibile solo se il filmato montato contiene almeno un menu.



Controlli di riproduzione

Il Lettore presenta due serie di pulsanti di riproduzione, a seconda del modo di riproduzione selezionato.

Per vedere in anteprima i filmati come comuni video, si utilizzano i *controlli di riproduzione di tipo standard*. Se, invece, il filmato consente la navigazione fra i menu del disco, è possibile riprodurre il filmato come un disco ottico, dotato di menu interattivi; in questo caso si utilizzano i *controlli di riproduzione per DVD*. I due tipi di pulsanti sono descritti di seguito.

Pulsante di anteprima a schermo intero: Il pulsante, disposto proprio sopra l'angolo superiore destro della finestra di anteprima, consente di passare ad un'anteprima a tutto schermo ed è disponibile in entrambe le modalità di riproduzione. Se si dispone di un sistema con un solo monitor, l'anteprima a schermo intero termina alla fine del filmato oppure facendo due volte clic sullo schermo, o premendo il tasto Esc. Vedere le opzioni di *Anteprima video* nel riquadro delle opzioni *Preferenze video e audio* (a pagina 240) per le impostazioni relative ai sistemi con più monitor.



Se si dispone di un sistema con due monitor, le opzioni di *Anteprima video* nel riquadro delle opzioni *Preferenze video e audio* consentono di riprodurre l'anteprima a schermo intero sul secondo monitor. Con Studio Plus è possibile riprodurre contemporaneamente l'anteprima su un apparecchio esterno, se si desidera.

Controlli di riproduzione di tipo standard

Con questi pulsanti è possibile controllare la riproduzione nel Lettore.

Riproduzione / Pausa: Premendo il pulsante *Riproduzione* si avvia l'esecuzione del filmato a partire dall'attuale posizione. Quando parte la riproduzione, il pulsante *Riproduzione* si trasforma nel pulsante *Pausa*. Mettendo la riproduzione in pausa, la scena dell'Album, o il clip della finestra del filmato su cui si è interrotta l'anteprima resta selezionato. Per avviare e fermare la riproduzione è possibile usare anche la [Barra spaziatrice] della tastiera.



Vai all'inizio: Se premuto, questo pulsante interrompe la riproduzione saltando indietro al primo fotogramma del video.



Riavvolgimento rapido, Avanzamento rapido: I due pulsanti permettono di scorrere indietro o in avanti le immagini ad una velocità due, quattro o dieci volte superiore a quella normale. In questo modo è possibile raggiungere rapidamente la parte del video su cui si desidera lavorare. Provate a premere più volte i pulsanti per sperimentare le diverse velocità.



Loop (esecuzione ciclica): Premendo questo pulsante, i clip attualmente selezionati nella finestra del filmato vengono riprodotti in modo continuo. La funzione è particolarmente utile quando si selezionano e ritoccano gli effetti e le transizioni aggiuntive. Per interrompere la riproduzione ciclica, basta premere un qualsiasi pulsante di riproduzione. Durante il ciclo di ripetizione il pulsante loop è illuminato. La funzione resta attiva anche se si modificano le velocità di riproduzione.



Pulsanti Avanti/indietro di un fotogramma: I due pulsanti permettono di spostarsi avanti e indietro nel filmato di un singolo fotogramma alla volta. Se invece di avanzare per fotogrammi si desidera spostarsi di secondi, minuti o ore, basta selezionare il campo corrispondente del contatore (cfr. più avanti) ed usare i pulsanti Avanti/indietro per modificare i valori.



Il dispositivo di scorrimento del Lettore

Il dispositivo di scorrimento del Lettore permette di navigare rapidamente attraverso il video acquisito o il filmato montato. La posizione del cursore del dispositivo di scorrimento indica la posizione dell'attuale fotogramma nel video acquisito (*non* solo la scena attuale) o nel filmato modificato (*non* solo il clip attuale). Pertanto la barra del dispositivo di scorrimento rappresenta la durata complessiva del contenuto che viene mostrato nel Lettore.



Via via che si sposta il dispositivo di scorrimento, la finestra di anteprima mostra un nuovo fotogramma. Se nella finestra del filmato è stato attivato il pulsante *scrubbing audio*, spostando il dispositivo di scorrimento si odono anche frammenti dell'audio del filmato. Vedere pagina 58 per maggiori dettagli.

La finestra di anteprima è in grado di mostrare il filmato in modo continuo, a seconda della velocità di elaborazione del computer. Se si sposta il dispositivo di scorrimento lentamente, la finestra di anteprima mostra le immagini in modo fluido. Aumentando la velocità con cui si sposta il dispositivo di scorrimento, l'anteprima inizierà a saltare alcuni fotogrammi. Questo inconveniente è dovuto all'hardware in dotazione. La riproduzione

dell'anteprima diviene sempre meno fluida, via via che aumenta la lunghezza complessiva del materiale all'interno del quale si sta navigando.

Il contatore

Il *contatore* mostra la posizione attuale espressa in ore, minuti, secondi e fotogrammi. Per modificare direttamente i valori indicati dal contatore e selezionare uno specifico fotogramma da visualizzare, o da cui iniziare la riproduzione, basta fare clic sul numero che si desidera cambiare e digitare il nuovo valore. Per spostarsi su un altro campo, fare di nuovo clic con il mouse o usare la freccia sinistra e destra.



Inoltre è possibile cambiare il valore nel campo selezionato, premendo i pulsanti accanto al contatore oppure le frecce Su e Giù.

Cursore di regolazione del volume Master



Con il cursore è possibile regolare l'intensità del volume globale durante la riproduzione. Il controllo equivale all'attivazione del volume master sulla scheda audio, usando lo strumento di regolazione del volume installato sul sistema. Questa regolazione non influisce comunque sul volume dell'audio del filmato definitivo creato da Studio in modalità di Creazione del filmato.

La piccola icona dell'altoparlante a destra del cursore funge da pulsante per la *disattivazione del master* durante la riproduzione.

Controlli di riproduzione per DVD



Questi pulsanti comprendono, oltre ai quattro controlli per il trasporto di tipo standard, precedentemente descritti (*Riproduzione/Pausa*, *Riavvolgimento rapido*, *Avanzamento rapido*, *Vai all'inizio*) anche i pulsanti di *controllo del lettore DVD*, descritto più avanti alla sezione "I controlli del lettore DVD" a pagina 160.

Argomenti correlati con l'editing

Per una trattazione specifica degli argomenti relativi all'editing si rimanda ai seguenti capitoli:

- *Capitolo 5: Videoclip*
- *Capitolo 6: Editing a due tracce con Studio Plus*
- *Capitolo 7: Transizioni*
- *Capitolo 8: Immagini fisse*
- *Capitolo 9: Creazione di menu per i dischi*
- *Capitolo 10: L'Editor dei titoli*
- *Capitolo 11: Effetti sonori e musica*

Come espandere Studio

Un modo per “speziare” e rendere più attraenti le vostre produzioni consiste nell’usare la vasta gamma di filtri video e audio, le transizioni animate, i menu per i VCD e DVD, oppure gli effetti sonori.

Studio nasce già con una ricchissima gamma di funzionalità ed effetti speciali ed è concepito per crescere ed espandersi in base alle vostre esigenze. Quando desiderate un particolare filtro, transizione, menu o un effetto che non fa parte della raccolta di base, un semplice meccanismo di aggiornamento vi consentirà di trovare, acquistare e installare tutto il materiale che vi occorre, senza dovere neppure uscire dal programma.




Gran parte del premium content disponibile per Studio non deve neppure essere scaricato dal sito. Infatti il Bonus Content DVD di Studio contiene già numerose funzionalità (come la transizione Hollywood FX raffigurata a sinistra) che appaiono inizialmente in Studio sotto forma di "bonus content", come indica il piccolo forziere visibile in alto a sinistra nell'icona. Per eseguire l'upgrade a queste funzionalità, basta acquistare la *chiave di attivazione*. Ogni chiave attiva un piccolo gruppo, detto anche *theme pack*, di funzionalità dal contenuto correlato.

Ulteriori funzionalità premium potranno essere scaricate, via via che si renderanno disponibili. Questi elementi potranno essere sperimentati e acquistati, sempre all'interno di Studio, con lo stesso metodo di attivazione previsto per il premium content accluso all'installazione del programma.

Per valutare il bonus content è possibile sperimentarlo prima dell'acquisto. In questo caso però, finché non si acquista il codice di attivazione, durante la riproduzione del filmato e l'anteprima sulla funzionalità apparirà impressa una grafica in "filigrana".

Nuovi strumenti, nuovi media, nuove frontiere

Vi sono tre modi per acquistare filtri e file multimediali aggiuntivi, all'interno di Studio:

- Con il comando del menu *Guida* ➤ *Acquisto chiavi di attivazione* (oppure con il pulsante *premium* visibile in alto a destra nella finestra di Studio). 

Si apre così un'apposita finestra che visualizza una pagina di catalogo per ciascun tipo di premium content che vi può interessare.

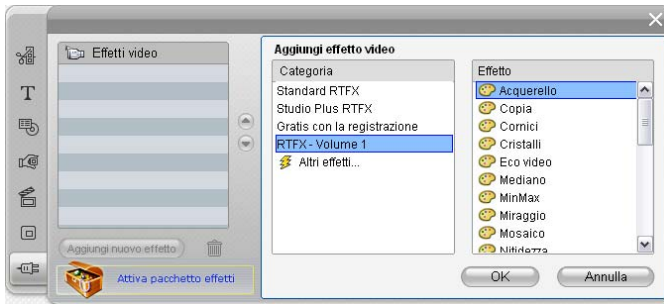
- Con i comandi dell'Album Altre transizioni, Altri effetti sonori e Altri menu.

Questi comandi compaiono negli elenchi a discesa delle rispettive sezioni dell'Album e consentono di scaricare, sperimentare e poi acquistare ulteriore premium content che non era stato fornito con l'installazione del programma.

- Facendo clic sui pulsanti di *attivazione* accessibili all'interno di Studio.



Questi pulsanti appaiono ogni volta che il premium content viene visualizzato in Studio. Se il pulsante sopra raffigurato appare nello strumento *Effetti audio* o nello strumento *Effetti video*, potrete attivare un pacchetto di filtri audio o video.



In questo caso la pagina “RTFX - Volume 1” è aperta nello strumento Effetti video. Per sbloccare gli effetti di questa serie, basta premere il pulsante Attiva pacchetto effetti.

Pulsanti simili dell'Album consentono di acquistare tutti i file multimediali di particolare pagina dell'Album come un unico theme pack.



La sezione Transizioni dell'Album, aperta alla pagina che mostra uno dei numerosi theme pack di transizioni Hollywood FX. Fare clic in qualsiasi punto del pannello di attivazione sulla pagina destra per attivare questo insieme di transizioni.

Come funziona l'attivazione

“Attivare” il premium content di Studio significa ottenere una licenza che permette l'uso illimitato del contenuto, solo sul computer su cui è installato Studio. Per richiedere la licenza sono necessari due codici distinti, ma correlati fra loro:

- La *chiave di attivazione* per ogni elemento premium content che si intende acquistare
- Il vostro *Passaporto*, ovvero il codice che viene generato la prima volta che installate Studio sul computer. Per visualizzare il vostro Passaporto basta selezionare i comandi del menu *Guida* ➤ *Il mio passaporto*.

Se si installa Studio su un altro sistema, occorrerà richiedere nuove chiavi di attivazione dal momento che il Passaporto è un codice specifico per il singolo computer. Le chiavi vengono fornite gratuitamente, ma le licenze utente rilasciate, relative a Studio ed all'eventuale premium content, sono valide solo per il nuovo computer.

Nota: Sebbene il Passaporto sia specifico per il singolo computer, eventuali modifiche a livello hardware, come l'aggiunta o rimozione di schede di espansione, unità disco o memoria, non hanno alcuna influenza ai fini del codice.

Se non si dispone di una connessione a Internet...

È possibile acquistare e usare le chiavi per l'attivazione del premium content anche se il computer su cui è installato Studio non dispone di una connessione a Internet. Facendo clic all'interno di Studio su uno degli appositi collegamenti, apparirà una finestra di dialogo con le informazioni necessarie per ordinare il contenuto desiderato, comprensive di:

- URL per attivare il contenuto
- codici numerici di identificazione del programma Studio e dell'elemento che si desidera attivare
- il vostro Passaporto e Numero di serie

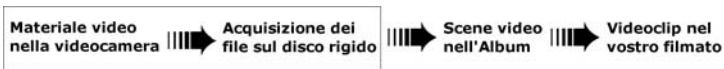
A questo punto basterà collegarsi da un altro computer alla URL indicata, inserire le informazioni e completare l'acquisto secondo le istruzioni. In questo modo si otterrà la chiave di attivazione con cui è possibile attivare il contenuto sul computer originario, selezionando il comando del menu *Guida* ➤ *Inserire chiavi di attivazione*.

Mostrare e nascondere il premium content

Se si preferisce non visualizzare il contenuto e le funzionalità premium in Studio, basta aprire il riquadro delle opzioni *Preferenze progetto* e disattivare la casella o le caselle di controllo: *Mostra premium content* e *Mostra funzionalità premium*. (Vedere pagina 238.)

Cattura video

La *Cattura* è il processo con cui si acquisiscono sul disco rigido del computer le immagini provenienti da una sorgente video, come un camcorder. Gli spezzoni contenuti in questo “file di cattura” possono essere successivamente utilizzati come ingredienti basilari per i filmati che monterete con Studio. Potete aprire i file di cattura contenuti nell’Album di Studio, in modalità di Editing (vedere il *Capitolo 3: L’Album*).



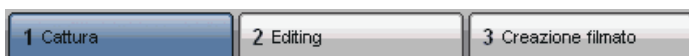
La cattura è la prima fase di utilizzo del materiale video.

Studio è in grado di catturare sia da sorgenti video digitali (DV, Digital8, HDV) che analogiche. Vedere la sezione “Periferiche di cattura” a pagina 21 per maggiori dettagli su come configurare Studio per l’acquisizione con la vostra attrezzatura.

Disponibilità: Solo Studio Plus supporta la cattura video da camcorder HDV.

Attivazione della modalità di Cattura

Anzitutto occorre passare alla modalità di acquisizione, facendo clic sul pulsante di *Cattura* visibile in alto sullo schermo.



In questo modo si attiva l'interfaccia per l'acquisizione in cui potete definire le necessarie impostazioni ed effettuare la cattura. L'interfaccia varia per alcuni aspetti, a seconda che l'acquisizione avvenga da sorgenti video analogiche o digitali.

Argomenti di questo capitolo

- “L'interfaccia della modalità di Cattura” (di seguito) introduce i controlli e le finestre disponibili durante l'acquisizione analogica e digitale.
- “Il Processo di cattura” (pagina 21) descrive la configurazione delle periferiche, fornendo istruzioni passo dopo passo, per l'acquisizione e per l'uso della funzione di *rilevamento automatico delle scene*.
- “Cattura digitale” (pagina 25) e “Cattura analogica” (pagina 27) illustrano tematiche relative alla specifica sorgente.
- Oltre alla cattura di materiale video, Studio riconosce altri due metodi di acquisizione di materiale video. Questi sono accessibili dai comandi del menu *File*. *Importazione titoli DVD* (pagina 29) consente di importare file da un DVD o un'immagine. *Importazione media da periferica* (pagina 31) importa i file da periferiche ausiliarie dotate di memoria, comprese molte videocamere e fotocamere digitali.

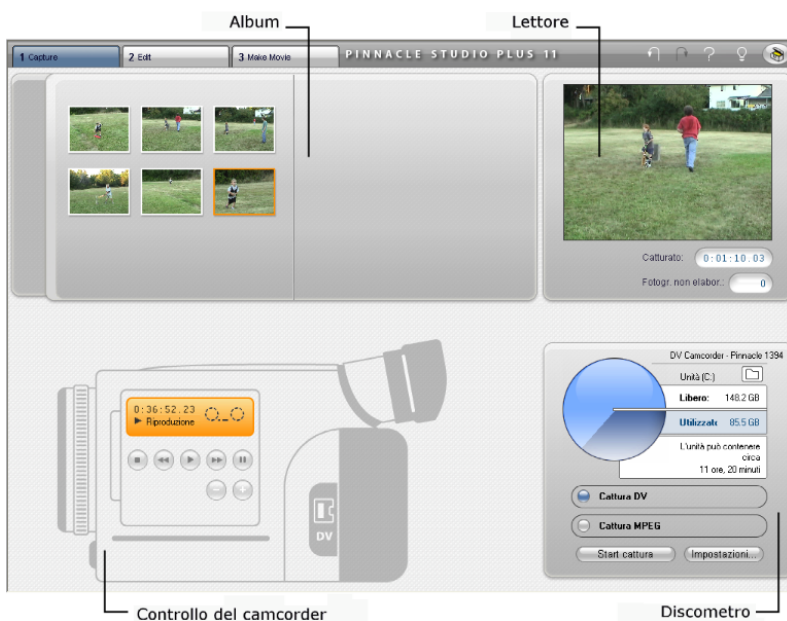


L'INTERFACCIA DELLA MODALITÀ DI CATTURA

Gli strumenti e i controlli visibili nella modalità di Cattura variano a seconda se la periferica di cattura è digitale o analogica.

Cattura digitale

Se la sorgente video è digitale, la finestra della modalità di cattura assume questo aspetto:



L'Album, visibile in alto a sinistra nello schermo, mostra varie icone che rappresentano le scene video che sono state acquisite. Nella finestra del Lettore, in alto a destra, potete vedere il video in ingresso e controllare così l'andamento del processo di acquisizione. I contatori disposti sotto al Lettore indicano l'esatta lunghezza del video acquisito ed il numero di fotogrammi andati persi durante la cattura (normalmente il contatore deve indicare "zero").

Il pannello di Controllo del camcorder, in basso a sinistra, visualizza un contatore relativo al videonastro ed una serie di controlli per il trasporto che comandano la periferica di riproduzione. Infine, in basso a destra, il Discometro indica lo spazio rimasto ancora disponibile per l'acquisizione sul disco rigido. Sotto al discometro appaiono il pulsante *Start cattura* e le opzioni per le impostazioni di cattura.

Il Discometro e il Controllo del camcorder sono descritti in dettaglio a partire dalla pagina 19.

Cattura analogica

L'Album e il Lettore sono i due elementi dell'interfaccia che ricorrono sia per la cattura digitale che per quella analogica; pertanto la parte superiore dello schermo è identica a quella descritta in precedenza per le sorgenti digitali.

Nella parte inferiore dello schermo, invece, è visibile una diversa versione del Discometro, dotato di due pannelli a scomparsa che consentono la regolazione dei livelli audio e video in fase di cattura. (i pannelli sono descritti alla sezione "Livelli audio e video – analogico" a pagina 28.)



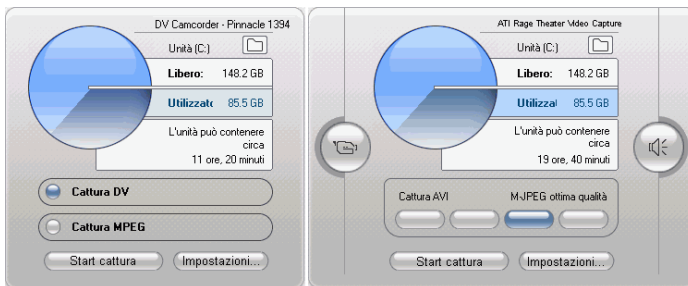
Differenze fra digitale e analogico

Riassumendo, le differenze nell'interfaccia di cattura digitale e analogica sono riconducibili a due elementi sostanziali:

- Nella configurazione digitale potete controllare direttamente il trasporto del nastro nel camcorder o videoregistratore, agendo sui pulsanti del pannello di Controllo del camcorder.
- Nella configurazione analogica, potete cambiare in modo dinamico i livelli dell'audio e del video, durante l'acquisizione.

Il Discometro


Il Discometro visualizza graficamente e numericamente lo spazio libero sul disco rigido. Inoltre il Discometro indica la durata approssimativa del filmato che può essere acquisito, in base allo spazio ancora disponibile sul disco. La durata del filmato dipende, comunque, soprattutto dalla *qualità di cattura*. Per selezionare la qualità di cattura è possibile ricorrere agli appositi pulsanti presenti nel Discometro, oppure definire impostazioni personalizzate. Vedere la sezione “Impostazioni della sorgente di cattura” (pagina 232) e “Impostazioni del formato di cattura” (pagina 235) per informazioni su come configurare l’acquisizione.



Il Discometro durante l’acquisizione da una sorgente digitale (sinistra) e analogica (destra). Facendo clic sui pulsanti delle due alette laterali del discometro analogico, appariranno i pannelli per regolare i livelli video e audio durante la cattura.

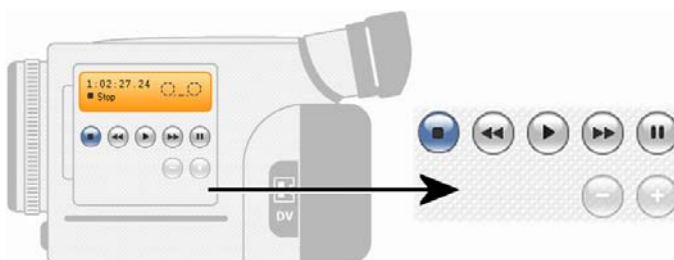
Il pulsante *Start cattura* del Discometro avvia e interrompe il processo di acquisizione. Mentre il processo è in corso, il pulsante si trasforma in *Stop cattura*.

Il percorso predefinito in cui viene salvato il video acquisito è la cartella di sistema *Video condiviso*.

Selezione della directory di cattura: Per modificare la cartella in cui salvare il video acquisito, basta fare clic sul pulsante di selezione delle cartelle . Appare così la finestra di dialogo che richiede di selezionare la cartella ed il nome predefinito per il filmato. La cartella scelta verrà utilizzata per memorizzare il video acquisito durante la sessione attuale e le future sessioni. Il nome di file digitato verrà suggerito come nome predefinito anche per le successive acquisizioni.

Il Controllo del camcorder

In modalità di cattura, questo pannello di controllo appare quando si acquisisce video da una sorgente digitale. (i comandi per le periferiche analogiche devono invece essere impartiti manualmente).



Il Controllo del camcorder e un primo piano dei pulsanti di controllo del trasporto. Il contatore, visibile sopra ai pulsanti, indica la posizione del nastro sorgente e la modalità di trasporto attuale attivata per il camcorder.

Ecco in dettaglio i vari pulsanti, da sinistra verso destra: *Stop*, *Riavvolgimento / Ricerca immagine*, *Riproduzione*, *Avanzamento rapido / Ricerca veloce* e *Pausa*.

I pulsanti della seconda fila *Fotogramma precedente* e *Fotogramma successivo* permettono di localizzare con precisione il fotogramma desiderato. Questi due pulsanti sono disponibili solo quando la periferica è in pausa.



IL PROCESSO DI CATTURA

Studio consente di acquisire immagini video attraverso differenti tipi di periferiche sia analogiche che digitali. Nel riquadro delle opzioni della *Sorgente di cattura* è possibile scegliere il dispositivo che si desidera usare. Vedere la sezione “Periferiche di cattura” per maggiori informazioni.

L’acquisizione è una procedura molto lineare, consistente in una serie di passaggi, descritti a pagina 22. Via via che procede la cattura, Studio identifica automaticamente le naturali interruzioni presenti nel video in ingresso e divide il materiale in “scene”. Ogni scena rilevata viene immediatamente inserita nell’Album sotto forma di icona che rappresenta il primo fotogramma in miniatura. Il rilevamento automatico delle scene è descritto a partire dalla pagina 24.

Alcune opzioni valgono solo per le catture digitali o per quelle analogiche. Queste opzioni specifiche sono illustrate nelle rispettive sezioni, “Cattura digitale” (pagina 25) e “Cattura analogica” (pagina 27).

Periferiche di cattura

Studio è in grado di acquisire immagini video digitali e analogiche dalle seguenti sorgenti, a seconda delle periferiche disponibili:

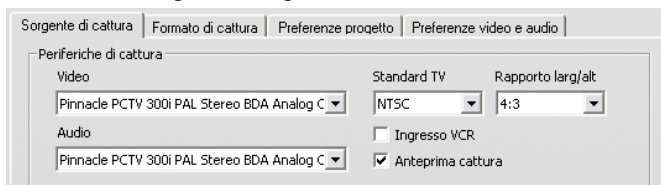
- **Digitale:** Camcorder DV o Digital8 collegato a una porta IEEE-1394 (FireWire). Studio Plus supporta anche la cattura da sorgenti HDV.
- **Analogico:** Da un camcorder o videoregistratore dotato di uscite analogiche connesso a una scheda di cattura compatibile DirectShow o a un dispositivo esterno.
- **Analogico:** Da una videocamera o webcam USB.

Pinnacle Systems offre una linea completa di schede di acquisizione DV e analogiche, e di periferiche abbinabili. Per maggiori informazioni si consiglia di consultare il proprio rivenditore o visitare il nostro sito web:

www.pinnaclesys.com

Come selezionare una periferica di cattura:

1. Fare clic sul menu Impostazioni ➤ Sorgente di cattura. Appare il riquadro delle opzioni della *Sorgente di cattura*.
2. Dagli elenchi a discesa *Video* ed *Audio* del riquadro *Periferiche di cattura* scegliere i dispositivi che si desiderano usare e fare clic su *OK*.



Vedere la sezione “Impostazioni della sorgente di cattura” a pagina 232 per maggiori dettagli sul riquadro delle opzioni della *Sorgente di cattura*.

Cattura in formato standard o schermo panoramico

Studio è in grado di acquisire il video sia in formato standard (4:3) che in formato “widescreen”, ovvero schermo panoramico (16:9). Con le periferiche digitali, il formato dei fotogrammi viene identificato in modo automatico, mentre nel caso delle periferiche analogiche, è possibile scegliere dalla lista a discesa del riquadro delle opzioni della *Sorgente di cattura* il *Rapporto larghezza/altezza* corrispondente al formato del materiale sorgente. Con questa impostazione non è possibile passare da un formato all’altro, ma solo indicare a Studio la corretta modalità di visualizzazione del video.

La cattura, passo dopo passo

Segue adesso uno schema con la sequenza dei passaggi del processo di cattura. Le istruzioni si riferiscono all’acquisizione sia analogica che digitale, con le dovute differenze del caso.

Ulteriori informazioni relative ad alcuni passaggi specifici sono riportate in altre sezioni di questo capitolo. Si veda anche l’*Appendice A: Opzioni di configurazione* (pagina 231) per una descrizione più dettagliata dei riquadri delle opzioni della *Sorgente di cattura* e del *Formato di cattura*.

Per acquisire immagini video:

1. Verificare che l'attrezzatura sia correttamente connessa. Per la cattura digitale è necessario che il camcorder o videoregistratore sia collegato alla porta 1394 del PC. Per la cattura analogica, collegare la sorgente video all'ingresso Composito o S-Video della periferica di cattura. Collegare la sorgente audio all'ingresso audio della periferica di cattura, se disponibile; altrimenti collegare l'audio all'ingresso audio della scheda audio del computer.
2. Per attivare la modalità di acquisizione, fare clic sul pulsante *Cattura* in alto nello schermo. L'interfaccia della modalità di cattura appare visualizzata (vedere pagina 17).
3. Sul Discometro scegliere l'impostazione di acquisizione desiderata. Per una configurazione più precisa, fare clic sul pulsante *Impostazioni* del Discometro per attivare il riquadro delle opzioni del *Formato di cattura* (pagina 235). Occorre ricordare che la cattura DV richiede uno spazio sul disco rigido molto superiore al formato MPEG. Se si intende riversare il filmato ultimato su un disco (VCD, S-VCD o DVD), è opportuno scegliere di acquisire in formato MPEG anziché DV. Per la cattura analogica, occorre ricordare che quanto più è elevata la qualità di cattura, tanto più grande sarà il file con il video acquisito. Vedere la sezione "Cattura digitale" (pagina 25) e "Cattura analogica" (pagina 27) per ulteriori spiegazioni relative a queste opzioni.
4. Fare clic sul pulsante *Start cattura* del Discometro. Appare la finestra di dialogo per la cattura video.
5. Digitare il nome del file di cattura che si sta per creare, oppure confermare il nome predefinito. Inoltre, se si desidera, è possibile inserire un limite per la durata di cattura.
6. Se si acquisisce il video da un camcorder o videoregistratore analogico, a questo punto occorre avviare la riproduzione. Questa operazione non è necessaria, invece, quanto la sorgente di cattura è digitale perché Studio comanda in modo automatico la periferica di riproduzione, quando ciò si rende necessario.
7. Fare clic sul pulsante *Start cattura* nella finestra di dialogo *Cattura video*: il pulsante si trasforma nel tasto *Stop cattura*. Adesso ha inizio l'acquisizione e sul Lettore appaiono le immagini video, via via che vengono digitalizzate e salvate sul disco rigido (a meno che non sia stata disabilitata la funzione *Anteprima cattura* all'interno del riquadro delle opzioni della *Sorgente di cattura*).

In fase di acquisizione, Studio esegue un *rilevamento automatico delle scene* in base alle impostazioni attualmente definite nel riquadro delle opzioni della *Sorgente di cattura*.

8. Fare clic sul pulsante *Stop cattura* per interrompere l'acquisizione nel punto desiderato.

Studio interrompe automaticamente l'acquisizione quando il disco rigido raggiunge il limite massimo di durata precedentemente specificato.

Rilevamento delle scene

Il rilevamento automatico delle scene costituisce una delle funzionalità più importanti di Studio. Mentre è in corso l'acquisizione, il programma identifica le naturali interruzioni nel video, suddividendolo in *scene*. Ogni nuova scena identificata viene aggiunta nella sezione dell'Album dedicata alle Scene video, sotto forma di icona (miniatura).

A seconda del tipo di periferica di cattura che si sta utilizzando, il rilevamento automatico delle scene viene eseguito in tempo reale oppure successivamente, una volta ultimata la fase di acquisizione.

La funzione di rilevamento delle scene può essere configurata, grazie alle opzioni fornite nella sezione *Rilevamento scene durante la cattura video* visibile nel riquadro delle opzioni della *Sorgente di cattura (Impostazioni > Sorgente di cattura)*. Non tutte le opzioni per il rilevamento delle scene sono disponibili, a seconda del tipo di sorgente video impiegata. Nella finestra di dialogo le opzioni di configurazione non disponibili appaiono disabilitate.

Le quattro opzioni possibili sono:

- **Automatico, basato sulla data e ora di ripresa:** Questa opzione è disponibile solo se si acquisisce il video da una sorgente DV. In questo caso, durante la cattura, Studio legge i dati temporali incisi sul nastro e crea una nuova scena ogni qualvolta rileva una discontinuità.

- **Automatico, basato sul contenuto del video:** Studio rileva i cambiamenti nel contenuto del video, creando una nuova scena in presenza di marcati cambiamenti nelle immagini. Questa opzione non produce risultati affidabili se l'illuminazione è instabile. Per fornire un esempio estremo: se si utilizza questa opzione per individuare le scene di un filmato girato in una discoteca con luci stroboscopiche, ad ogni intermittenza della luce il programma rileverà una nuova scena.
- **Crea una nuova scena ogni X secondi:** Studio crea una nuova scena ad intervalli precisi, definiti dall'utente. L'opzione si rivela utile soprattutto se si sta acquisendo un nastro con lunghe riprese continue.
- **Nessun rilevamento automatico delle scene:** Questa opzione consente di controllare direttamente l'intero processo di acquisizione e di decidere autonomamente quando inserire un'interruzione fra le scene. Per creare una nuova scena, basta premere la [barra spaziatrice] durante la cattura.



CATTURA DIGITALE

Questa sezione tratta gli aspetti relativi all'acquisizione tramite un deck sorgente DV, ossia camcorder o videoregistratore, e la porta 1394. Gli aspetti relativi all'acquisizione da periferiche analogiche sono descritti nell'apposita sezione "Cattura analogica" a pagina 27.

Per la codifica e compressione dei dati video nelle catture di qualità elevata, sono disponibili due alternative. Nella maggior parte dei casi, la scelta più logica sarà il formato DV; ma se si progetta di riversare il filmato definitivo su un disco VCD, S-VCD o DVD, la scelta più opportuna sarà il formato MPEG-1 o MPEG-2.

Poiché la codifica in formato MPEG-2 comporta un'elaborazione molto complessa, i computer meno recenti potrebbero essere troppo lenti per una cattura MPEG-2 di qualità soddisfacente. Il tipo di hardware di acquisizione di cui si dispone e la qualità di cattura scelta determinano quindi la velocità minima necessaria della CPU. Se Studio stima che il computer non raggiunge la velocità necessaria per una determinata cattura, il programma visualizza un apposito avvertimento e fornisce la possibilità di annullare l'operazione.

DV

Il DV è un formato ad alta risoluzione che richiede un elevato spazio su disco.

Il camcorder comprime e salva il video sul nastro ad una velocità di 3.6 MB/secondo, che corrisponde alla qualità video di tipo broadcast. Durante la cattura i dati del video vengono trasferiti direttamente dal nastro del camcorder al disco rigido del PC senza subire modifiche o ulteriori compressioni. L'acquisizione di video in formato digitale richiede un notevole spazio sul disco; per risparmiare spazio può convenire selezionare piccoli segmenti piuttosto che digitalizzare l'intero nastro.

Per calcolare i MB di spazio su disco necessario, occorre moltiplicare la durata del video in secondi per il fattore 3.6. Ad esempio:

1 ora di video = 3600 secondi (60 x 60)

3600 secondi x 3.6 MB/s = 12.960 MB (12.7 GB)

Quindi per 1 ora di video è necessario uno spazio sul disco rigido pari a 12.7 GB.

Per la cattura in qualità elevata, il disco rigido deve essere in grado di leggere e scrivere a 4 MB/secondo. Tutti i drive SCSI e la maggior parte di quelli UDMA supportano questa funzione. La prima volta che si esegue la cattura, Studio testerà il drive per verificare che sia sufficientemente veloce.

MPEG

I dischi DVD e S-VCD utilizzano entrambi file in formato MPEG-2, un'estensione del formato MPEG-1 usato per il VCD. I filmati MPEG destinati alla condivisione su Internet devono avere risoluzioni più basse ed essere in formato MPEG-1.

Il riquadro delle opzioni del *Formato di cattura (Impostazioni > Formato di cattura)* permette di scegliere fra una serie di diverse opzioni, relative alla qualità delle catture MPEG. Per ulteriori dettagli sulle opzioni relative alla qualità MPEG si rimanda alle "Impostazioni del formato di cattura" a pagina 235.

Livelli audio e video – digitali

Con la cattura digitale, l'audio ed il video vengono codificati in formato digitale durante la registrazione, direttamente dalla videocamera. In fase di trasferimento del materiale sul computer, attraverso la porta 1394, i dati restano in formato digitale compresso e non è quindi possibile regolare i livelli audio o video durante l'acquisizione. Nelle catture analogiche, invece, è *possibile* modificare i livelli di audio e video mentre si esegue la cattura.

Nel caso delle catture digitali, queste regolazioni hanno luogo successivamente in fase di Editing. A questo scopo Studio fornisce i plug-in di effetti video per la regolazione del bilanciamento visivo dei clip e gli effetti sonori per migliorare l'audio. Si tratta tuttavia di effetti che consentono di modificare i singoli clip piuttosto che di apportare modifiche globali all'intero video acquisito.

Per ulteriori informazioni si rimanda alle successive sezioni “Cattura analogica”, “Uso di effetti video” (pagina 93) e “Effetti audio” (pagina 207).



CATTURA ANALOGICA

Questa sezione tratta dell'acquisizione con attrezzature analogiche, quali:

- Camcorder o videoregistratore dotato di uscite analogiche, connesse ad una scheda di acquisizione compatibile con DirectShow, o ad un dispositivo esterno.
- Videocamera USB o webcam.

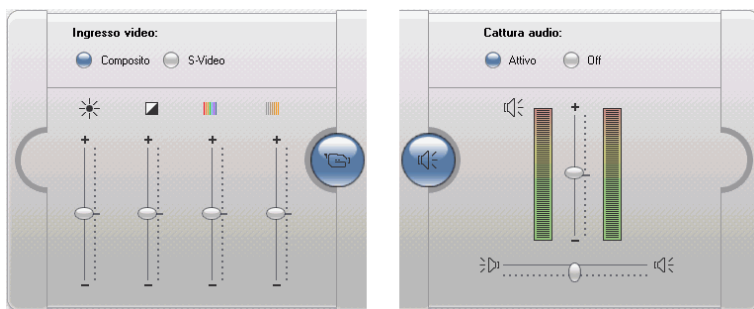
Se si utilizza un camcorder digitale collegato al computer tramite la porta 1394, occorre fare riferimento alla sezione “Cattura digitale” a pagina 25.

Opzioni relative alla qualità di cattura

Per la maggior parte delle periferiche di acquisizione analogica, Studio mette a disposizione tre opzioni predefinite per la selezione della qualità di cattura: *Buona*, *Alta*, *Ottima* e, in più, una *Personalizzata*. Sono le prestazioni dell'hardware a determinare come le configurazioni predefinite si traducono nelle specifiche impostazioni relative a dimensione dell'immagine, frequenza dei fotogrammi, tipo e la qualità di compressione. Occorre ricordare che quanto più elevata è la qualità, tanto maggiore sarà lo spazio necessario sul disco rigido. Con l'opzione *personalizzata* l'utente può scegliere le impostazioni di cattura preferite. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni di cattura video si rimanda all'*Appendice A: Opzioni di configurazione* (pagina 235).

Livelli di audio e video – analogici

Studio dispone di due pannelli a scomparsa che consentono la modifica dei livelli video e audio durante la cattura. La funzione è particolarmente utile quando si devono bilanciare differenze nel video, dovute all'acquisizione da sorgenti multiple.



I due pannelli per la regolazione del video (sinistra) e dell'audio (destra) in fase di cattura analogica.

Anche se in fase di editing è possibile modificare questi livelli attivando gli appositi Effetti video, una corretta impostazione dei livelli per la cattura riduce successivamente la necessità di correggere i colori o altro.

La corretta configurazione delle opzioni audio durante l'acquisizione garantisce livelli di volume e qualità uniformi.

A seconda delle periferiche di cattura impiegate, il numero di opzioni disponibili può diminuire; ad esempio, nel caso di dispositivi hardware che non supportano l'acquisizione di audio stereo, il controllo del bilanciamento non apparirà nel pannello di controllo dell'audio.

Video

Scegliere il tipo di video *Sorgente* che si intende digitalizzare, facendo clic sul rispettivo pulsante (*Composito* o *S-Video*). I cinque cursori consentono di regolare la luminosità (guadagno video), il contrasto (livello di nero), la nitidezza, la tonalità e la saturazione del video in ingresso.

Nota: Il cursore per la regolazione della *tonalità* non appare quando si cattura con periferiche PAL.

Audio

Per digitalizzare anche l'audio abbinato al video, occorre fare clic sul pulsante *Cattura audio*. Se il materiale sorgente non contiene audio, ma solo video, occorre disattivare la rispettiva opzione. Le opzioni di regolazione dell'audio permettono di modificare il livello in entrata e il bilanciamento stereo dell'audio in ingresso.




IMPORTAZIONE DI VIDEO DA DVD

Anche se non si tratta di cattura in senso stretto, è possibile acquisire sul proprio disco rigido, per utilizzarlo all'interno di Studio, il materiale video importato da un DVD non protetto o dall'immagine del disco DVD. Il comando del menu *File* ➤ *Importazione titoli DVD* apre una finestra di dialogo che permette di localizzare e visionare in anteprima il contenuto del DVD; il materiale che interessa può essere importato nella cartella desiderata, come file in formato MPEG-2.

Nota: Se l'audio del DVD è in formato AC3, può essere necessario acquistare una chiave di attivazione per il codec AC3.



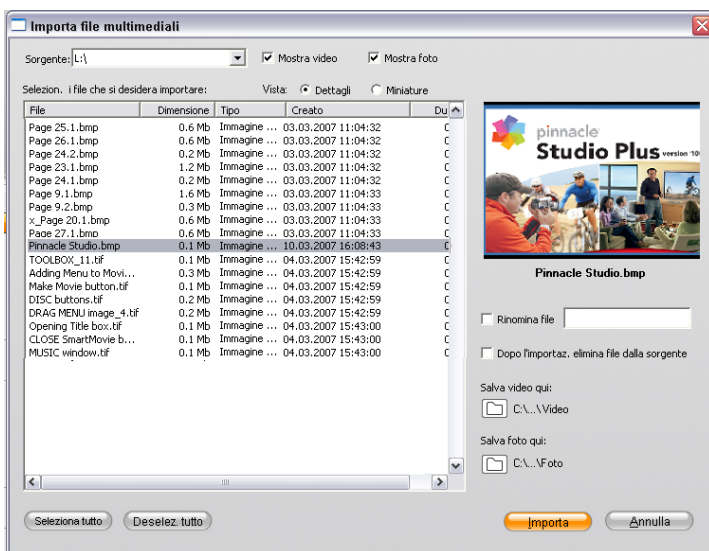
Per importare il video contenuto nel DVD:

1. Scegliere il disco o l'immagine del DVD desiderato, usando i comandi per esplorare le varie cartelle disponibili all'interno del riquadro sinistro *Selezionare (immagine del) disco*. Studio elenca i vari “titoli” (ossia i file video) disponibili nel riquadro *Selezionare titoli da importare*.
2. Premere il pulsante  per scegliere la cartella di destinazione dei file importati.
3. Digitare il nome da assegnare al DVD. Il nome inserito costituirà parte integrante del nome dei file importati. Ad esempio, se si assegna al disco o all'immagine del DVD il nome “Mio DVD” e si importa il Titolo 12, il nome del file risulterà essere:
Mio DVD_Titolo_12.mpg
4. Scegliere il titolo o i titoli da importare selezionando le caselle che precedono i nomi dei titoli. Per vedere in anteprima il contenuto del titolo appena selezionato, basta usare i controlli del lettore visibile a destra nella finestra di dialogo.
5. Fare clic sul pulsante *Importazione*. Studio mostra una barra di progresso che indica lo stato di avanzamento dell'importazione in corso. Terminata l'importazione, potrete accedere ai contenuti del file dall'Album per eseguire l'editing come per qualsiasi altro file di cattura (cfr. il prossimo capitolo).



IMPORTAZIONE DI ELEMENTI MULTIMEDIALI DA PERIFERICHE ESTERNE

La finestra di dialogo *Importa file multimediali* (*File* ➤ *Importazione media da periferica*) consente di trovare immagini fisse e filmati memorizzati su periferiche esterne collegate al sistema e di copiare gli elementi selezionati su un disco fisso locale per accedervi attraverso l'Album.



Selezione di file da importare

Iniziare scegliendo una periferica tra quelle elencate nell'elenco a comparsa *Sorgente*. Per essere visibile sull'elenco, una periferica deve avere l'ormai diffusa interfaccia Mass Storage Devices. Per accedere ad apparecchi che richiedono TWAIN o altri protocolli è necessario disporre di software di terze parti.

Le periferiche che contengono spesso elementi multimediali importabili sono:

- Unità esterne a dischi ottici, dischi fissi e unità flash memory
- Unità integrate in videocamere o fotocamere digitali di qualsiasi tipo

Le caselle di controllo *Mostra video* e *Mostra foto* consentono di specificare quali tipi di file multimediali elencare. Per impostazione predefinita sono visualizzati sia video che foto.

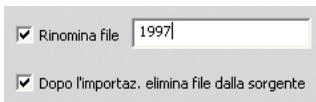
Con i pulsanti *Vista* è possibile selezionare il tipo di elenco:

- *Miniature* presenta un'immagine di ogni file in miniatura, insieme al nome e alla data. Con i file video l'immagine corrisponde al primo fotogramma.
- *Dettagli* omette la miniatura, ma elenca ulteriori dati quali dimensioni e durata, oltre al nome del file. Fare clic sull'intestazione di ogni colonna di dati per ordinare l'elenco in base al testo contenuto nella colonna; fare nuovamente clic per invertire l'ordine. L'ordine scelto si applica anche alle miniature.


Con il mouse e i normali comandi da tastiera di Windows è possibile selezionare più file da importare, oltre ai pulsanti *Seleziona tutto* e *Deseleziona tutto*.

Opzioni di importazione

Attivare la casella *Rinomina file* e scrivere nella casella se si desidera che il nome di tutti i file importati abbia la stessa radice. Se, ad esempio, si attiva la casella *Rinomina file* e si inserisce la parola “Lunedì”, quindi si importano alcuni file JPEG, i file importati saranno chiamati “Lunedì 1.jpg”, “Lunedì 2.jpg”, ecc.



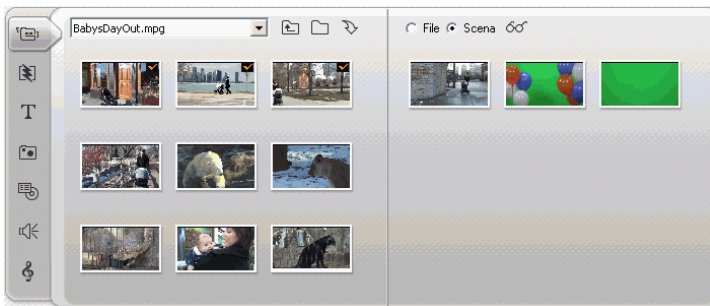
Attivare la casella *Dopo l'importazione elimina file dalla sorgente* se si vuole recuperare lo spazio in memoria occupato sulla periferica dai file importati.

Scegliere le cartelle di destinazione per i video e le foto importati utilizzando i pulsanti per la selezione delle cartelle  sotto *Salva video aqui* e *Salva foto aqui*.

Infine fare clic sul pulsante *Import* per avviare l'operazione di importazione.


CAPITOLO 3:


L'Album



La sezione delle Scene video contenuta nell'Album. Per accedere al materiale delle altre sezioni, basta fare clic sulle schede visibili sul margine sinistro dell'Album.

I vari materiali necessari per assemblare un filmato sono inseriti nelle varie sezioni dell'Album. Ad ogni sezione si accede premendo la rispettiva scheda; ecco le schede nel loro ordine:

Scene video: Questa sezione contiene i video che avete acquisito. Potete accedere e visualizzare direttamente i file di cattura, o caricarne di nuovi nell'Album; le scene appaiono sotto forma di miniature (icone). Se desiderate usare alcune di queste scene nel nuovo filmato, basta trascinare le rispettive icone nella finestra del filmato. Vedere "La sezione delle Scene video", a pagina 36. 

Transizioni: Questa sezione dell'Album contiene dissolvenze, effetti a comparsa e vari effetti, fra cui le sofisticate transizioni di Hollywood FX. Per inserire una transizione, basta posizionarla nella finestra del filmato, vicino o fra due videoclip e la grafica. Vedere la "Sezione delle Transizioni" a pagina 50. 

Titoli: In questa sezione sono contenuti titoli modificabili che potete usare come grafica in sovrapposizione o titoli a schermo intero. Potrete usare o adattare dei titoli predefiniti o crearne di nuovi. Studio supporta i titoli a scorrimento verticale, a scorrimento orizzontale e numerosi effetti tipografici. Vedere la “Sezione dei Titoli” a pagina 52.



Questa sezione costituisce una raccolta di fotografie, bitmap e istantanee video che potete usare come immagini da sovrapporre al video principale o visualizzare a tutto schermo. Sono supportati i principali formati di file grafici. Vedere la “Sezione delle immagini fisse”, a pagina 53.



Menu per i dischi: Studio possiede una vasta raccolta di menu che potrete usare per rendere interattivi i vostri DVD, VCD e S-VCD. Potrete decidere se riprendere i menu originali, o modificarli, oppure crearne direttamente di nuovi. Vedere la “Sezione dei Menu per i dischi” a pagina 53.



Effetti sonori: Studio vi offre un’ampia gamma di effetti sonori di alta qualità. Potrete anche usare file registrati direttamente da voi o importati da altre sorgenti. I formati supportati sono: **wav**, **mp3**, **avi**, **mpa** e **wma**. Vedere la “Sezione degli Effetti sonori” a pagina 55.

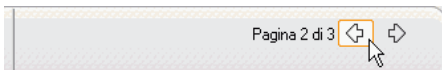


Musica: In questa sezione dell’Album si possono localizzare ed usare i file musicali memorizzati sul disco rigido. I formati supportati sono: **wav**, **mp3**, **avi**, **mpa** e **wma**. Vedere “La sezione Musica”, a pagina 56.



Uso dell'Album

Ogni sezione dell'Album è dotata di un numero di pagine variabile, atte a contenere le icone rappresentative delle voci specifiche della sezione. Ogni pagina dell'Album reca visibile, in alto a destra, il numero della pagina attuale ed il numero complessivo di pagine della rispettiva sezione. Per sfogliare le pagine in avanti e indietro basta premere sulle due frecce.



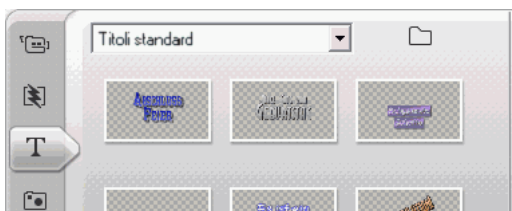
Per qualsiasi tipo di contenuto dell'Album è disponibile l'anteprima.

Questo capitolo descrive le singole sezioni dell'Album, soffermandosi in dettaglio sulla sezione fondamentale, quella dedicata alle Scene video. L'utilizzo specifico dei vari contenuti dell'Album per il montaggio del filmato costituirà l'argomento dei capitoli 4 - 11.


Le cartelle di origine per il contenuto dell'Album


Le icone delle scene, visibili in modalità *Scene* nella sezione Scene video, provengono dal file video acquisito. Nella sezione delle Transizioni, invece, gli effetti provengono da file di risorse associati al programma Studio.


Le icone di ognuna delle altre cinque sezioni dell'Album sono diverse, come ad esempio quelle della sezione Scene video, visibili in modalità *File*: le icone rappresentano i file contenuti in una particolare cartella del disco. Ad ognuna di queste sezioni – Titoli, Immagini, Menu per i dischi, Effetti sonori e Musica – è associata una cartella predefinita. Ovviamente è sempre possibile scegliere cartelle differenti, se si desidera.



Le icone della sezione dei Titoli rappresentano i file memorizzati in una cartella sorgente selezionata sul disco rigido. L'elenco a discesa visibile in alto nella pagina dell'Album permette di scegliere fra "Titoli standard" o "I miei titoli" all'interno della cartella "Titoli" installata. L'elenco può visualizzare anche altre cartelle di titoli installati. Premendo il pulsante di selezione delle cartelle, accanto all'elenco, si può accedere ad altre cartelle sul disco rigido. La sezione dei Menu per i dischi funziona in modo analogo.

La cartella di origine, a cui è associato il contenuto di una sezione, è visualizzata sulla pagina sinistra dell'Album, in alto accanto al piccolo pulsante di selezione delle cartelle . Per cambiare la cartella di origine dell'attuale sezione, basta scegliere la cartella desiderata dall'elenco a discesa; oppure fare clic sul piccolo pulsante, cercare un'altra cartella sul sistema e quindi scegliere il file desiderato. Una volta selezionato, il file apparirà evidenziato, mentre la sezione dell'Album apparirà arricchita di nuovi elementi.

In alcune sezioni dell'Album è presente un pulsante  (*Parent folder*) che permette di risalire di un livello e muoversi facilmente alla ricerca delle cartelle contenenti i media appropriati.

Nella sezione delle Scene video e delle Immagini fisse dell'Album si trova un altro pulsante , che porta alla finestra di dialogo Importa file multimediali. Vedere la pagina 31 per ulteriori informazioni.



LA SEZIONE DELLE SCENE VIDEO



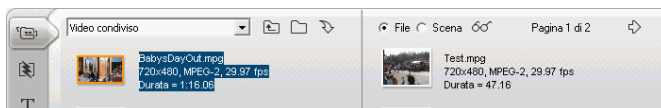
È in questa sezione, in cui è racchiusa la vostra materia prima, che ha effettivamente inizio il processo di editing. In una tipica produzione, il primo passo consiste nel trascinare alcune scene contenute nell'Album e rilasciarle nella finestra del filmato (vedere il *Capitolo 5: Videoclip*).

Nell'Album le scene appaiono visualizzate in base all'ordine in cui sono state acquisite. Questo ordine non può essere cambiato perché è determinato dal file di cattura sottostante, ma all'interno del filmato che andrete ad editare potete inserire le scene nell'ordine che più preferite. Per questo stesso motivo non è possibile tagliare (editare) le scene contenute nell'Album, mentre potrete decidere quale porzione di una scena utilizzare, non appena la inserite come clip nel vostro filmato.

La modalità *File* e la modalità *Scene*

La scelta di una particolare scena da usare in un filmato prevede due fasi. Anzitutto occorre scegliere il file contenente la scena desiderata, localizzandolo sul supporto di memorizzazione, generalmente il disco rigido, collegato al sistema. Poi si seleziona la scena fra quelle contenute nel file scelto.

Per accedere al file video nella sezione delle Scene video dell'Album, basta attivare il pulsante di opzione *File* visibile in alto a destra nella pagina dell'Album.




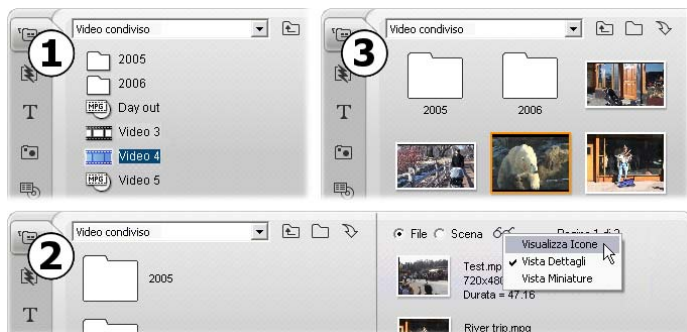
Per accedere alle cartelle ed ai file video del computer basta attivare la modalità *File* nella sezione *Scene video* dell'Album. Fare doppio clic sul file video oppure attivare il pulsante di opzione *Scene* per passare alla modalità di visualizzazione delle *Scene*.

Opzioni di visualizzazione

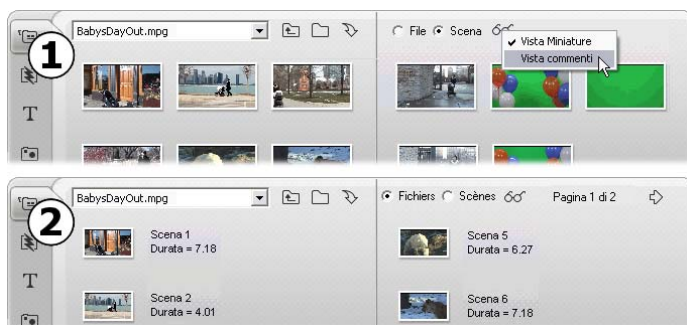
Entrambe le modalità, *File* e *Scene*, forniscono diverse opzioni di visualizzazione che consentono di mostrare un numero maggiore o minore di informazioni relative alle varie voci dell'Album; ciò consente di adattare di volta in volta la visualizzazione alle proprie esigenze.

Vi sono vari modi per accedere alle opzioni di visualizzazione:

- Con i comandi del menu *Visualizza*.
- Con il menu di scelta rapida attivabile premendo il pulsante destro del mouse all'interno della pagina dell'Album.
- Facendo clic sul pulsante *Visualizza*, visibile in alto a destra nella pagina dell'Album si accede ad un apposito menu di scelta rapida. 



Attivando la modalità *File* nella sezione *Scene video* sono disponibili tre viste con vari livelli di dettaglio: **1** *Visualizza Icone*, **2** *Vista Dettagli* e **3** *Vista Miniature*.



Due sono le opzioni di visualizzazione disponibili in modalità *Scene*: **1** *Vista Miniature* e **2** *Vista commenti*.

Particolarità dell'interfaccia

La sezione delle *Scene video* presenta alcune peculiarità:

- Se le scene vengono trascinate nella finestra del filmato, la rispettiva icona (miniatura) dell'Album presenta un segno di spunta di colore verde che rimane visualizzato se il clip nella finestra del filmato deriva da quella scena.
- Per rivedere come è stata usata una particolare scena nell'attuale progetto, attivate il comando *Album* ➤ *Trova scena nel progetto*. Studio evidenzia tutti i clip nella finestra del filmato che derivano dalla scena, o dalle scene selezionate. Per invertire la ricerca, attivate il comando *Trova scena nell'Album*, dal menu di scelta rapida accessibile facendo clic con il pulsante destro del mouse su un clip nella finestra del filmato.

Quasi tutti i comandi di menu applicabili alle scene sono disponibili, sia dal menu principale *Album*, che dal menu di scelta rapida attivabile premendo il pulsante destro del mouse su una scena. Quando nella presente documentazione si fa riferimento ad un comando di menu, come *Album* ➤ *Combina scene*, lo stesso comando è generalmente disponibile anche nel menu contestuale.

Riepilogo delle operazioni

La sezione delle Scene video dell'Album, dato il ruolo centrale che svolge, dà accesso a numerose operazioni. Queste operazioni sono descritte nelle seguenti sezioni:

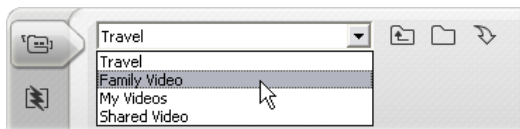
- Apertura di un file video acquisito
- Visione del video acquisito
- Selezione di scene e file
- Visualizzazione di informazioni su scene e file
- La Vista dei commenti
- Combinazione e suddivisione delle scene
- Ripristino del rilevamento originale delle scene

Apertura di un file video acquisito

I percorsi predefiniti per i file video sono: la cartella di cattura predefinita di Windows e la cartella *Video*. Quando si accede alla sezione delle Scene video in modalità *File*, queste due cartelle compaiono sempre nell'elenco a discesa, visibile in alto nella pagina dell'Album.

Se si desidera, è possibile accedere anche ad altre cartelle del disco rigido in cui sono memorizzati i file video. Studio permette di aprire le cartelle che contengono i video, facendo clic sulle icone all'interno dell'Album, visibili in modalità *File*. Oppure si può selezionare direttamente il file premendo il pulsante *Sfogli* in modalità *File* o *Scene*. In questo modo l'elenco a discesa mostra contemporaneamente quattro cartelle: le due cartelle predefinite, la cartella attuale e la cartella precedente (a condizione che queste ultime siano diverse da quelle predefinite).

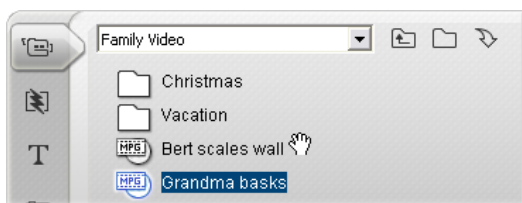
In Windows XP, la cartella di cattura predefinita è contenuta nel folder di documenti denominato “all users”. Il nome reale della cartella di cattura è *Video*, ma all’interno di Esplora risorse di Windows e di Studio tale cartella appare come *Video condiviso*. Ciò permette di tenere distinta questa directory, dalla cartella *Video* nei documenti personali dell’utente.





Vedere la *Sezione delle Scene video* (a pagina 36) per maggiori dettagli relativi alle modalità ed alle opzioni di visualizzazione quando si lavora con le scene video all'interno dell'Album.

Apertura di una cartella

Il contenuto della cartella è visibile in modalità *File* nella pagina dell'Album. Appaiono visibili sia le sottocartelle che i file video digitali presenti nella cartella corrente.

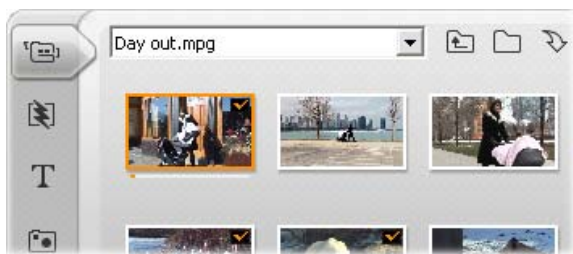


Vi sono tre modi per aprire una cartella:


- All'interno della sezione Scene video, in modalità di visualizzazione *File*, scegliere il nome della cartella nell'elenco a discesa, oppure fare doppio clic su una qualsiasi cartella dell'elenco.
- Fare clic sul pulsante della *cartella superiore*  in modalità *File* o *Scene*.
- Fare clic sul pulsante *Sfoglia* ; nella finestra di dialogo Apri, localizzare un file video digitale in modalità *File* o *Scene*. Una volta che Studio avrà aperto il file video, passare alla modalità *File* per visualizzare il contenuto della cartella principale.

Apertura di un file

Quando si apre un file video appaiono visualizzate le icone che rappresentano le scene all'interno del file:



Vi sono tre modi per aprire un file video digitale:

- Selezionare il nome del file dall'elenco a discesa mentre la sezione Scene video è in modalità di visualizzazione *Scene*.
- In modalità di visualizzazione *File* fare doppio clic su un file dell'elenco.
- Fare clic sul pulsante *Sfoggia* ; nella finestra di dialogo *Apri*, cercare il file video digitale memorizzato sul disco rigido.

Rilevamento delle scene e miniature

Quando si apre un file video l'Album si riempie di scene individuate all'interno del file (vedere la sezione “Rilevamento delle scene” a pagina 24). Ogni scena è contraddistinta da una miniatura che rappresenta il primo fotogramma della scena. Potrete scegliere un fotogramma differente come icona, se quella proposta dal programma non vi sembra rappresentativa.

Come cambiare le miniature dell'Album:

1. Selezionare la scena da cambiare.
2. Con il Lettore scorrere le scene fino a trovare il fotogramma da usare come miniatura.
3. Fare clic sul comando del menu Album ➤ Imposta miniatura.

Formati video (formati dei fotogrammi)

La maggior parte dei file video digitali forniscono informazioni relative al formato che consentono a Studio di rilevare in modo automatico se il rapporto di larghezza/altezza è pari a 4:3 o 16:9. In mancanza di questa informazione, Studio utilizza il formato predefinito 4:3.

I comandi Rapporto larghezza/altezza 4:3 e Rapporto larghezza/altezza 16:9 del menu Album consentono di impostare manualmente il formato desiderato. Questi comandi appaiono anche nel menu contestuale relativo ai video presenti nell'Album, che si apre con il pulsante destro del mouse. Essi servono per modificare i fotogrammi originali in base alle nuove dimensioni. Se si modificano le proporzioni di un filmato 4:3 e si imposta ad esempio un rapporto 16:9, persone e oggetti appariranno sproporzionati, troppo larghi rispetto all'altezza.

È diverso dalla conversione delle dimensioni del fotogramma che avviene quando si aggiunge una scena a un filmato di proporzioni "contrarie". In tal caso la scena viene ridimensionata in entrambe le dimensioni in misura uguale, in modo che si adatti al fotogramma target, e le aree in eccesso appariranno in nero.



(L) Fotogramma 4:3 originale; (C) lo stesso fotogramma con barre laterali nere aggiunto a un progetto 16:9; (R) lo stesso fotogramma dopo l'esecuzione del comando Rapporto larghezza/altezza 16:9.

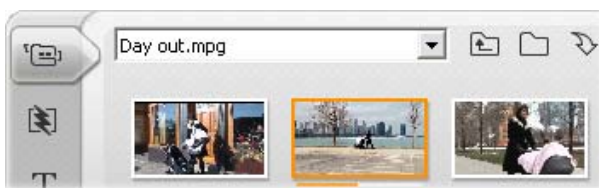
Nota: il formato di fotogramma del filmato, che non può essere modificato una volta che il progetto è stato creato, può essere impostato per i progetti nuovi nel pannello delle opzioni *Preferenze progetto*. Vedere pagina 238 per ulteriori informazioni.

Visione del video acquisito

In qualsiasi momento è possibile passare in rassegna una o più scene del file video digitalizzato.

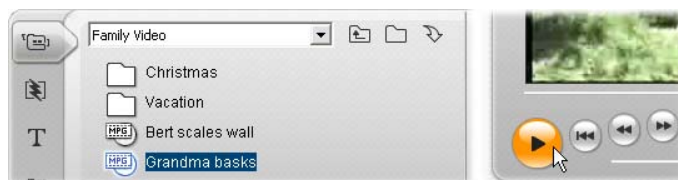
Come rivedere il video acquisito, a partire da una scena selezionata:

1. Fare clic sull'icona della scena presente nell'Album.
Il Lettore mostra il primo fotogramma della scena selezionata.
2. Fare clic sul pulsante *Riproduzione* del Lettore.
Il Lettore inizia a riprodurre le scene selezionate e quelle successive. Lo stato di avanzamento dell'esecuzione è indicato in tre modi:
 - Via via che vengono riprodotte, le scene appaiono evidenziate.
 - Il dispositivo di scorrimento del Lettore indica la posizione attuale della riproduzione rispetto all'intero filmato.
 - Lo stato di avanzamento della riproduzione delle singole scene in anteprima è segnalato da una piccola barra di progresso. Mentre è in corso l'anteprima del video digitalizzato, la barra si sposta da una miniatura alla successiva.



Anteprima di file video digitali

Se si seleziona un file video nell'Album, in modalità *File*, è possibile usare il Lettore per vedere il video in anteprima, senza necessità di aprire il file all'interno dell'Album.



Selezione di scene e file

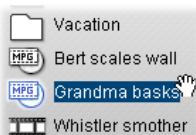
Studio offre varie modalità di selezione delle scene e degli altri elementi presenti nella sezione Scene video dell'Album. Le scene video, una volta selezionate, appaiono evidenziate da una cornice. I nomi delle cartelle e dei file video selezionati appaiono evidenziati.



La scena selezionata (al centro) appare evidenziata.

Le tecniche di selezione si basano sulle convenzioni standard di Windows e possono essere utilizzate singolarmente, o combinate fra loro:

- Scegliere il comando del menu *Modifica* ➤ *Seleziona tutto* o premere Ctrl+A per selezionare tutte le scene (oppure file e cartelle) dell'Album, ivi comprese quelle nelle successive pagine dell'Album.
- Premere il pulsante sinistro del mouse e il tasto Maiusc per selezionare una serie di elementi consecutivi.
- Fare clic e premere il pulsante Ctrl per aggiungere o rimuovere singole voci dalla selezione.
- Spostare il puntatore del mouse in un punto vuoto della pagina dell'Album e disegnare un rettangolo di selezione con il cursore per includere nel rettangolo gli elementi desiderati.
- Con i tasti freccia è possibile spostarsi all'interno della griglia dell'Album. Navigando nell'Album, è possibile premere i tasti freccia insieme al tasto Maiusc per selezionare gli elementi desiderati.



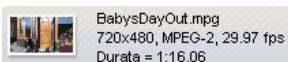
I nomi di cartelle e file video selezionati appaiono evidenziati.

Visualizzazione di informazioni su scene e file



Spostando il cursore del mouse su una scena video, il puntatore assume la forma di una piccola mano. Se si lascia puntato il cursore sulla scena per alcuni secondi, appaiono visualizzati la durata e l'inizio della scena, corrispondente al time code del video sorgente originale, espresso in minuti,

secondi e fotogrammi.

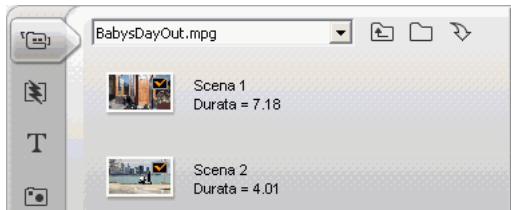


Per vedere le informazioni sui file video quando la sezione delle Scene video è in modalità di *visualizzazione* delle *cartelle*, basta scegliere dal menu di scelta rapida dell'Album la voce *Visualizza Dettagli*. Appaiono così visualizzati il nome del file, la risoluzione, il rapporto larghezza/altezza, la durata e la frequenza dei fotogrammi. Per tornare ad un elenco più compatto, scegliere il comando *Visualizza Icone*.

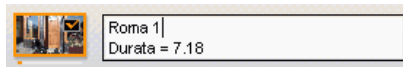
La vista dei commenti

La modalità di visualizzazione predefinita nella sezione delle Scene video è la *Vista* delle *miniature*, in cui ogni scena appare rappresentata da un'icona raffigurante un fotogramma in miniatura. Per rendere visibili ulteriori informazioni sulla scena, basta attivare la vista *Commenti* in uno dei modi descritti a pagina 37.

Nella *Vista* commenti ad ogni scena dell'Album è assegnata una didascalia modificabile. Le didascalie possono essere scelte a piacere, usando parole chiave per eventuali ricerche, o i nomi delle scene, oppure una descrizione del contenuto della scena. La didascalia predefinita, generata dal programma, riprende il numero di sequenza della scena e la durata (ad es. "Scena 3, 7:21").

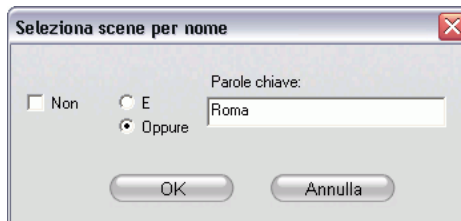


Per assegnare un diverso nome o un commento ad una scena, basta fare clic sulla scena video per attivare un campo di immissione del testo.

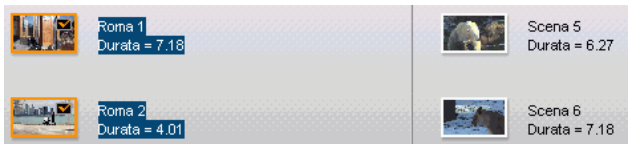


Selezione delle scene in base al nome

Il programma consente di scegliere le scene video eseguendo una ricerca fra i commenti attraverso l'uso di parole chiave. Attivando il comando del menu *Album* ➤ *Seleziona scene per nome* si apre questa finestra di dialogo:



Una volta inserita la parola chiave nell'apposito campo e confermata la scelta con *OK*, appariranno evidenziate tutte le scene dell'Album, la cui didascalia contiene la parola chiave. La ricerca *non* viene eseguita fra le didascalie predefinite, ma solo fra quelle definite dall'utente.



Combinazione e suddivisione delle scene

Dopo avere analizzato le scene in anteprima si può, ad esempio, decidere di suddividere o combinare alcune scene in unità di maggiori o minori dimensioni. Le due operazioni sono piuttosto semplici da realizzare.

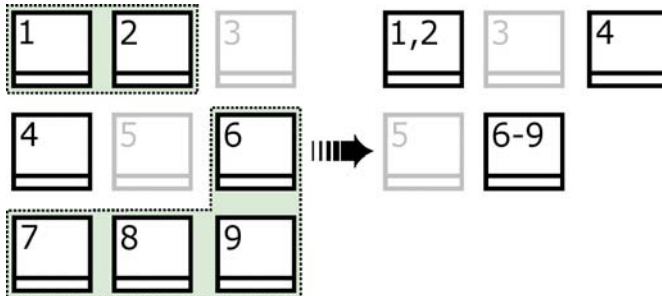
Come combinare le scene dell'Album:

1. Selezionare la scene da combinare.
2. Selezionare dal menu *Album* ➤ *Combina Scene*.

Le scene selezionate vengono combinate in un'unica scena.

Possono essere combinate fra loro solo le scene adiacenti. Inoltre le scene vengono unite fra loro nello stesso ordine in cui appaiono all'interno dell'Album, indipendentemente dalla sequenza con cui sono state selezionate. La sequenza delle scene nell'Album va per file, e procede poi nella pagina dall'alto verso il basso. Premere la combinazione di tasti Ctrl+Z, oppure fare clic sul pulsante *Annulla* per annullare la selezione.

Se le scene selezionate non sono adiacenti, verranno combinate fra loro solo le scene consecutive, mentre i gruppi non adiacenti *non* vengono combinati fra loro.

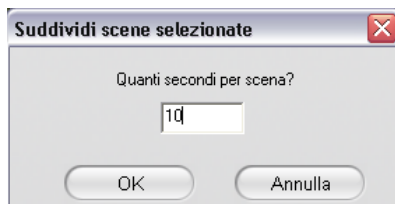


Alcune scene selezionate (in nero) vengono fuse in due scene più lunghe, mentre la scena 4, pur essendo parte della selezione, non viene combinata perché non è adiacente ad alcuna altra scena.

Come suddividere le scene dell'Album:

1. Selezionare le scene da dividere.
2. Selezionare dal menu *Album* ➤ *Suddividi scene*.

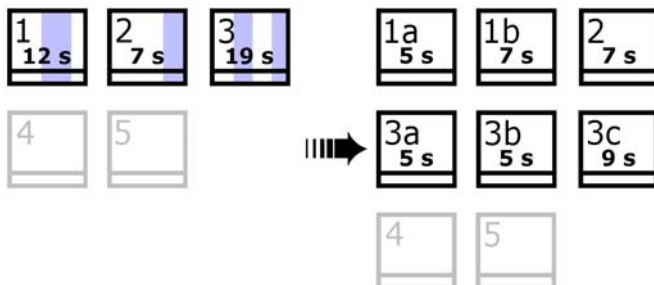
Appare la finestra di dialogo *Suddividi scene selezionate*.



3. Indicare la durata delle scene suddivise, inserendo il valore desiderato.
Il più piccolo valore consentito per la suddivisione è un secondo; pertanto la parte di video residua dopo la suddivisione verrà aggiunta all'ultima scena.
4. Fare clic su *OK*.

Appare un indicatore di avanzamento mentre la scena viene suddivisa e le nuove scene vengono aggiunte nell'Album. Premere la combinazione di tasti Ctrl+Z, oppure fare clic sul pulsante *Annulla* per annullare l'azione.

È possibile suddividere ulteriormente queste scene a condizione che abbiano una durata minima di almeno un secondo.



Tre scene selezionate vengono suddivise, in base ad una durata di cinque secondi. Le strisce verticali in ogni scena indicano le suddivisioni da cinque secondi l'una. Le durate disuguali dei clip, visibili a destra, dipendono dal fatto che la porzione residua dopo la suddivisione viene aggiunta alla scena finale dopo la divisione; questa è anche la ragione per cui la scena 2 non risulta interessata dall'operazione di suddivisione.

Ripristino del rilevamento originale delle scene

Se, dopo avere combinato o suddiviso le scene, si dovesse decidere di ripristinare l'originale, è possibile eseguire una nuova individuazione di una qualsiasi scena o selezione di scene. I risultati della nuova individuazione sono identici a quelli visualizzati dopo l'acquisizione, a condizione che sia stata usata la stessa tecnica di rilevamento delle scene.

Se sono state suddivise delle scene, la prima operazione da eseguire è quella di ricombinarle. Anche nel caso in cui non ci si ricordi esattamente dei passaggi eseguiti e si ricombini più del necessario, il processo di individuazione è in grado di ripristinare la sequenza video originale.

Come rilevare nuovamente le scene:

1. Per ricombinare le scene, occorre anzitutto selezionare le scene che sono state suddivise e poi attivare il comando dal menu *Album* ➤ *Combina scene*.
2. Scegliere adesso le scene che si desidera vengano nuovamente individuate.
3. Dal menu *Album*, selezionare il comando *Individua scene in base al contenuto video* oppure il comando *Individua scene per data e ora di ripresa*.

Mentre Studio rileva di nuovo le scene, un indicatore dello stato di avanzamento segnala l'esecuzione in corso, mentre l'Album si ripopola di scene.

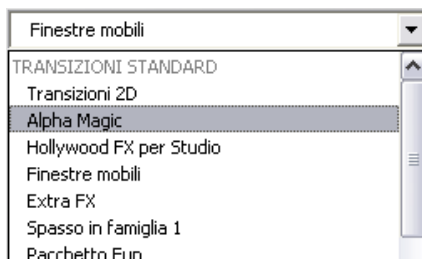


LA SEZIONE DELLE TRANSIZIONI



La sezione delle Transizioni dell'Album fornisce un'ampia gamma di clip di transizioni che possono essere trascinate dall'Album e rilasciate nella finestra del filmato. Per facilitare la scelta delle transizioni, è disponibile un elenco a discesa che visualizza le transizioni suddivise per gruppi. Una volta scelto il gruppo desiderato, tutte le transizioni facenti parte del gruppo appaiono visualizzate sulle pagine dell'Album.

Per una trattazione approfondita delle transizioni e del loro uso nei filmati si rimanda al *Capitolo 7: Transizioni*.

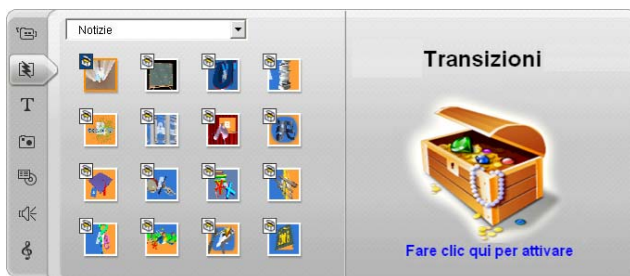


La raccolta di Studio comprende 74 transizioni di tipo standard, più di 50 transizioni Alpha Magic, un set iniziale di transizioni 3D di Hollywood FX non soggette a limitazioni e molte altre transizioni Hollywood FX "bloccate" (contraddistinte dal simbolo del forziere visibile in alto a sinistra nell'icona della transizione).

Nota: Se le transizioni premium non sono visibili, basta fare clic su *Ambiente di editing* ➤ *Mostra premium content* nel riquadro delle opzioni *Preferenze progetto* per visualizzarle (vedere a pagina 238).

Uso delle transizioni premium

Queste transizioni sono disponibili, in versione dimostrativa, per essere sperimentate liberamente; tuttavia, durante la riproduzione su una parte del fotogramma video apparirà impresso, come in “filigrana”, il logo di Studio. Per inserirle in una produzione, basta aprire l'Album e cercare la transizione desiderata, quindi fare clic sul riquadro di *attivazione* nella stessa pagina dell'Album. In pochissimi minuti potrete acquistare la *chiave di attivazione*, senza bisogno di uscire da Studio.



La sezione Transizioni dell'Album, aperta alla pagina di un theme pack di Hollywood FX. Per attivare questo set di transizioni basta fare clic in un punto qualsiasi nel riquadro di attivazione nella pagina di destra.

Per ulteriori informazioni sull'acquisto di premium content per Studio, consultare la sezione “Come espandere Studio” a pagina 11.

Visualizzazione del nome della transizione



Spostando il cursore del mouse sull'icona che rappresenta una transizione, il cursore assume la forma di piccola mano (ad indicare che la transizione può essere trascinata dall'Album e rilasciata nella finestra del filmato). Soffermandosi con il cursore sull'icona, viene visualizzato il nome della transizione. Lasciando il cursore puntato sulla transizione, l'informazione resta visualizzata per alcuni secondi.

Anteprima degli effetti di transizione

Facendo clic sull'icona di una transizione, il Lettore mostra un'animazione della transizione utilizzando per convenzione le lettere “A” e “B”, laddove A rappresenta il clip originale e B quello nuovo. L'animazione si ripete in continuo finché resta selezionata l'icona.



Per vedere in dettaglio la transizione è possibile interrompere l'animazione nel Lettore e con gli appositi pulsanti (*Indietro di un fotogramma* e *Avanti di un fotogramma*) rivedere la transizione, fotogramma per fotogramma.



LA SEZIONE DEI TITOLI



Questa sezione dell'Album offre una raccolta di titoli disponibili in una varietà di stili. I titoli possono essere inseriti nel filmato in *sovrimpressione* oppure a *schermo intero*. La differenza fra le due modalità è la seguente: nel titolo in sovrimpressione lo sfondo trasparente viene sostituito da un altro materiale (in genere da un videoclip); per il titolo a tutto schermo, invece, lo sfondo viene sostituito con il nero.



All'interno dell'Album, la scacchiera grigia indica la parte del titolo che verrà trattata come sfondo trasparente per consentire la sovrimpressione. (se si preferisce lo sfondo nero, utilizzare il comando *Album* ➤ *Sfondo nero*.) Come per le scene video, i titoli aggiunti al progetto corrente sono indicati nell'Album dalla presenza di un segno di spunta verde.

Il potente Editor dei titoli integrato in Studio vi consente di creare subito i nuovi titoli che desiderate, oppure di riprendere i titoli predefiniti e personalizzarli.

La cartella dei Titoli: Le icone della sezione dei Titoli rappresentano i file dell'apposita cartella, il cui nome è indicato in alto su ogni pagina sinistra della sezione. Una volta creati o modificati con l'Editor dei titoli, i nuovi titoli possono essere inseriti nella sezione e salvati in questa cartella. È anche possibile specificare una cartella diversa come cartella d'origine per questa sezione (vedere "Cartelle di origine per il contenuto dell'Album" a pagina 35).

Per informazioni sull'uso dei titoli nei filmati si rimanda al *Capitolo 8: Immagini fisse*.



LA SEZIONE DELLE IMMAGINI FISSE



Questa sezione dell'Album mostra le miniature dei file grafici che comprendono istantanee video, fotografie e disegni in formato bitmap. Sono supportati la maggior parte dei formati standard dei file grafici. Come per le scene video, le immagini utilizzate nel filmato corrente sono indicate da un segno di spunta verde.

La cartella delle Immagini fisse: Le icone della sezione delle Immagini fisse rappresentano i file contenuti nella cartella, il cui nome appare visibile in alto, su ogni pagina sinistra della sezione. Per inserire nuove immagini in questa sezione, basta salvarle in questa cartella. Ad esempio, si possono salvare in questa cartella le istantanee video acquisite con l'apposito strumento, o salvare un titolo creato nell'Editor dei titoli. Inoltre è possibile scegliere una cartella di origine diversa per questa sezione (vedere la sezione "Cartelle di origine per il contenuto dell'Album" a pagina 35).

Per informazioni sull'uso delle immagini fisse nel filmato si rimanda al *Capitolo 8: Immagini fisse*.



LA SEZIONE DEI MENU PER I DISCHI



Questa sezione dell'Album fornisce accesso ad una raccolta di menu appositamente disegnati da artisti, per l'authoring di VCD, S-VCD e DVD. Per Studio i menu costituiscono un tipo di titolo molto speciale che può essere generato e modificato con l'Editor dei titoli, per essere salvato in una cartella del disco o direttamente incorporato nel filmato.


Come per le scene video e le altre risorse visive, i menu per i dischi utilizzati nel filmato sono indicati nell'Album dalla presenza di un segno di spunta verde.

Per informazioni sull'uso dei menu per i dischi nei filmati si rimanda al *Capitolo 9: Creazione di menu per i dischi*.

La cartella del Menu per i dischi: Le icone della sezione Menu per i dischi rappresentano i file della cartella, il cui nome è indicato in alto, su ogni pagina sinistra della sezione. Per aggiungere nuovi menu alla sezione, basta salvarli in questa cartella. Si può anche scegliere una cartella di origine diversa per la sezione (vedere “Cartelle di origine per il contenuto dell’Album” a pagina 35).

Il simbolo dello sfondo con immagini in movimento: Alcuni dei menu forniti in dotazione con Studio prevedono, sullo sfondo, immagini video in movimento anziché immagini statiche. Anche voi potrete creare questo tipo di menu, conferendo al vostro disco un look molto professionale.

Disponibilità: Gli sfondi con le immagini in movimento sono disponibili solo in Studio Plus. Vedere “Aggiunta di sfondi con immagini in movimento” a pagina 183 per maggiori informazioni sulla creazione o modifica di sfondi video in movimento.

I menu caratterizzati da sfondi con immagini in movimento sono contrassegnati da un piccolo simbolo  visibile in basso a destra nell'icona dell'Album.

Oltre ai numerosi menu forniti da Studio in dotazione standard, ed ai menu con sfondi con immagini in movimento forniti da Studio Plus, troverete svariate cartelle di menu nella serie “Pinnacle Premium – Menu per DVD”. Si tratta di menu “premium” (come indica il piccolo forziere visibile in alto a sinistra nell'icona del menu). Molti di questi menu professionali per DVD contengono tracce audio che si ripetono in modo ciclico.

Nota: Se i menu "premium" dei dischi non sono visibili, basta fare clic su *Ambiente di editing* ➤ *Mostra premium content* nel riquadro delle opzioni *Preferenze progetto* per visualizzarli (vedere pagina 238).

Attivazione dei menu premium

Questi menu sono disponibili, in versione dimostrativa, per essere sperimentati liberamente; tuttavia, durante la riproduzione su una parte del fotogramma video apparirà impresso, come in “filigrana”, il logo Studio. Per potere usare questi menu in una produzione, basterà aprire l'Album alla pagina del menu desiderato, fare clic sul riquadro di *attivazione* sulla stessa pagina dell'Album. In pochissimi minuti avrete così acquistato la *chiave di attivazione*, senza bisogno di uscire da Studio.

Per ulteriori informazioni sull'acquisto di premium content per Studio, consultare la sezione “Come espandere Studio” a pagina 11.



LA SEZIONE DEGLI EFFETTI SONORI



Studio è dotato di un'ampia gamma di effetti sonori pronti per l'uso. Questi file **wav** sono raggruppati in varie cartelle e suddivisi per categorie, ad esempio: “animali”, “campane” e “fumetti”.

La cartella degli Effetti sonori: Questa sezione dell'Album mostra i file audio racchiusi in una cartella del disco, il cui nome è visibile in alto, su ogni pagina sinistra della sezione. Se si preferisce attingere a suoni di una cartella diversa, non necessariamente una di quelle installate da Studio, basta scegliere un'altra cartella di origine per questa sezione (vedere “Cartelle di origine per il contenuto dell'Album” a pagina 35).

Oltre ai file in formato **wav** (ossia i file “wave” di Windows), in questa sezione dell'Album appaiono anche i file in formato **mp3** e i file di animazione **avi** che potrete usare per aggiungere altri suoni nelle vostre produzioni.

Per ascoltare in anteprima un clip audio, basta fare clic sul suo nome o sulla sua icona.

Per informazioni sull'uso dell'audio nel filmato si rimanda al *Capitolo 11: Effetti sonori e musica*.

Oltre ai numerosi effetti sonori in dotazione illimitata a Studio, troverete svariate cartelle di effetti della serie “Ultimate FX” (UFX). Si tratta in questo caso di effetti premium (come indica il simbolo del forziere visibile accanto al nome dell'effetto sonoro nell'Album).

Nota: Se gli effetti sonori bloccati non sono visibili, per visualizzarli basta fare clic su *Ambiente di editing* ➤ *Mostra premium content* nel riquadro delle opzioni *Preferenze progetto* (vedere pagina 238).

Effetti audio premium

Questi effetti sono disponibili, in versione dimostrativa, per essere liberamente sperimentati; tuttavia, durante la riproduzione dell'audio su una parte del fotogramma video apparirà impresso, come in “filigrana”, il logo Studio e alla traccia sonora verrà aggiunto un segnale acustico intermittente. Per potere utilizzare questi effetti in una vostra produzione, basterà aprire l'Album con l'effetto desiderato, fare clic sul pulsante di *attivazione* sulla stessa pagina dell'Album. In pochissimi minuti avrete acquistato la *chiave di attivazione*, senza bisogno di uscire da Studio.

Per ulteriori informazioni sull'acquisto di premium content per Studio, consultare la sezione “Come espandere Studio” a pagina 11.



LA SEZIONE MUSICA



Questa sezione dell'Album mostra i file musicali contenuti in una cartella del disco rigido. Per utilizzare i file, basta trascinarli sulla traccia Musica o su una qualsiasi traccia audio della timeline nella finestra del filmato,

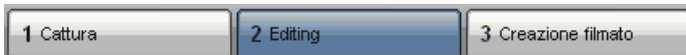
La cartella Musica: I file **wav**, **mp3** e gli altri file audio sono memorizzati in una cartella il cui nome è indicato in alto, su ogni pagina sinistra della sezione. Per aggiungere nuovi file di musica in questa sezione, basta salvarli in questa cartella. Si può anche scegliere una cartella di origine diversa per questa sezione (vedere “Cartelle di origine per il contenuto dell'Album” a pagina 35).

Per maggiori informazioni sull'uso di sottofondi musicali nei filmati, vedere il *Capitolo 11: Effetti sonori e musica*.

CAPITOLO 4:

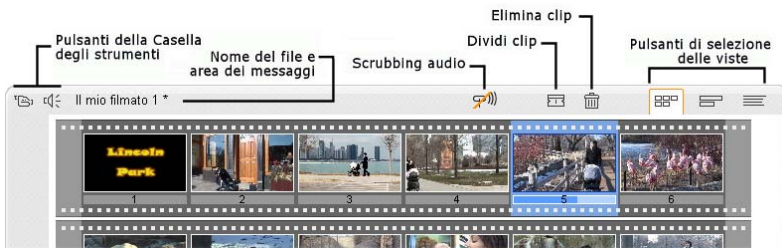
La finestra del filmato

La finestra del filmato, ossia l'area in cui si assembla il filmato a partire dalla materia prima contenuta nell'Album, occupa la parte inferiore dello schermo quando Studio è in modalità di editing. Per accedere alla finestra del filmato, occorre prima attivare la modalità di editing:




Sulla barra del titolo della finestra del filmato appare una serie di importanti controlli. I pulsanti della casella degli strumenti, sul margine sinistro della finestra, attivano la Casella degli strumenti Video e la Casella degli strumenti Audio, descritti più avanti a pagina 65.

A destra dei pulsanti della casella degli strumenti è visibile un'area di testo che indica il nome del file progetto, oltre agli eventuali messaggi di stato e di avvertimento. Ancora più a destra sono disposti i pulsanti *Scrubbing audio*, *Dividi clip* e *Elimina clip*, seguiti dai tre pulsanti di *selezione delle viste* (vedere la sezione "Viste della finestra del filmato" a pagina 61).




Pulsante Scrubbing audio

 Per impostazione predefinita, le tracce audio del progetto sono udibili solo durante la fase di riproduzione. La funzionalità scrubbing audio di Studio, che può essere attivata e disattivata con l'icona dell'altoparlante, consente di riprodurre l'audio anche quando si scorre il filmato in anteprima.

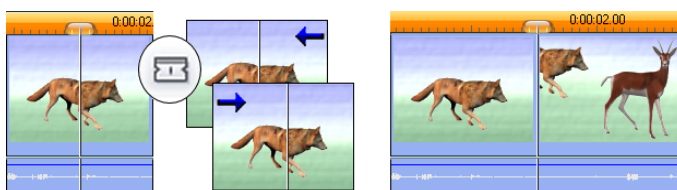
La possibilità di ascoltare l'audio in anteprima facilita notevolmente le operazioni di editing, soprattutto quando si tratta di lavorare con indizi sonori.

Il pulsante Dividi clip/scene – lametta

 Fare clic su questo pulsante per dividere il clip attualmente selezionato nella finestra del filmato, oppure la scena attualmente selezionata nell'Album.

La divisione non comporta la perdita di informazioni: se l'elemento diviso è una scena dell'Album, verrà divisa in corrispondenza del punto indicato in due scene più brevi; se l'elemento selezionato è un clip nella finestra del filmato, verrà duplicato e tagliato in modo automatico in corrispondenza del punto di divisione.

Il pulsante con il simbolo della lametta può essere usato insieme ai pulsanti di blocco delle tracce, nella vista Timeline della finestra del filmato per eseguire alcune operazioni speciali, quali l'insert editing e montaggi nei quali l'audio precede o segue il video. Vedere la sezione “Tecniche avanzate di montaggio con la Timeline” a pagina 86.



Divisione di un clip: La posizione della linea di editing nel clip originale definisce il punto di divisione. Con lo strumento lametta, Studio duplica il clip e taglia la parte successiva al punto di divisione presente nella prima copia, fino al punto di divisione presente nella seconda copia.

Il pulsante Elimina clip – cestino



Premendo questo pulsante si cancella il contenuto attualmente selezionato in una qualsiasi delle viste della finestra del filmato. Per impostazione predefinita, quando i videoclip presenti sulla traccia *video* principale del progetto vengono eliminati in qualsiasi vista, lo spazio lasciato nel filmato viene colmato automaticamente e i clip presenti sulle altre tracce vengono rimossi o accorciati secondo necessità, in modo da non perdere la sincronia.

Se si eliminano clip presenti su altre tracce, per impostazione predefinita gli spazi rimasti *non* vengono rimossi automaticamente e quindi la tempistica degli altri clip non viene modificata.

Se si preme il tasto Ctrl mentre si fa clic sul pulsante di *eliminazione*, o se si preme il tasto Canc, si inverte il comportamento predefinito per la traccia attuale. Ciò significa che premendo Ctrl+Canc sulla traccia video principale si lascia un vuoto nel punto in cui il clip viene rimosso, mentre sulle altre tracce lo spazio viene richiuso. In nessun caso vengono modificate le altre tracce.

È inoltre possibile eseguire operazioni di eliminazione dal menu contestuale dei clip sulla Timeline.

Riproduci	Barra spaziatrice	Riproduci	Barra spaziatrice
Cancella	Canc	Cancella	Canc
Cancella (lascia spazio)	Ctrl+Canc	Cancella (chiudi spazio)	Ctrl+Canc

Le opzioni di eliminazione sul menu del pulsante destro per i clip disposti sulla Timeline non hanno lo stesso comportamento per i clip presenti sulla traccia video principale (sinistra) e quelli situati sulle altre tracce (destra). Nei menu sono indicate anche le scorciatoie da tastiera.

Posizionamento: linea di editing, dispositivi di scorrimento

Quando si lavora con un clip nella finestra del filmato, la *posizione attuale* è indicata dal fotogramma visibile nel Lettore. Nella vista Timeline è segnalata dalla linea di editing. Per cambiare la posizione attuale si può agire sul dispositivo di scorrimento della Timeline, a cui è collegata la linea di editing, oppure sul dispositivo di scorrimento del Lettore.



Quando è attivo lo strumento Proprietà clip appare un terzo cursore, ossia il dispositivo di scorrimento che permette di regolare la posizione attuale nel clip per eseguire il taglio.



VISTE DELLA FINESTRA DEL FILMATO

La finestra del filmato fornisce tre diverse modalità di visualizzazione del vostro progetto: la vista *Timeline*, *Storyboard* e la vista *Lista*. Per accedere alla vista desiderata occorre fare clic sugli appositi pulsanti di selezione visibili nella parte superiore destra della finestra del filmato.

La Vista Storyboard

La vista Storyboard mostra la sequenza delle scene e delle transizioni, utilizzando una serie di miniature che permettono di montare più rapidamente il filmato. La dimensione delle miniature (grandi o piccole) può essere definita con la casella di controllo *Mostra miniature storyboard grandi* nel riquadro delle opzioni *Preferenze progetto*.









Vista Timeline

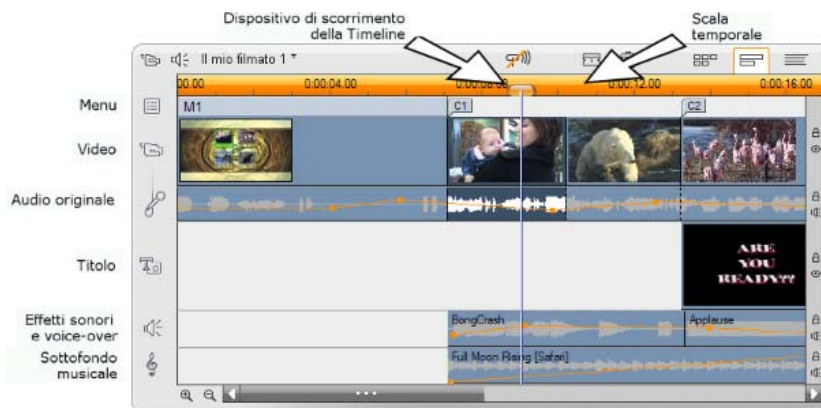
La vista Timeline indica la posizione e durata dei clip rispetto alla scala temporale. Questa vista visualizza anche fino a otto *tracce* all'interno delle quali è possibile inserire vari tipi di clip:



- **Video, oltre a menu per i dischi, titoli e grafica a schermo intero:** La traccia *video* contiene il materiale visivo di primaria importanza per la vostra produzione. Vedere il *Capitolo 5: Videoclip*, *Capitolo 9: Creazione di menu per i dischi* e il *Capitolo 8: Immagini fisse* per maggiori informazioni.



- **Audio originale (o “sincrono”):** La traccia *audio originale* contiene l'audio acquisito con la videocamera, insieme alle sequenze video. I clip audio su questa traccia possono essere manipolati per ottenere vari effetti, usando le tecniche di insert editing e split editing. Vedere la sezione “Insert editing” (a pagina 87) e “Split editing” (a pagina 89) per maggiori informazioni. 
- **Video e audio overlay:** in Studio Plus è possibile utilizzare gli strumenti *Picture-in-picture* e *Chroma key* su video e immagini inseriti nella traccia overlay, per conferire un tocco professionale alle produzioni video. Nelle altre versioni di Studio queste funzioni sono bloccate e, quando vengono utilizzate, producono un effetto "filigrana". Per utilizzare queste funzionalità avanzate è possibile passare a Studio Plus in qualsiasi momento. L'audio originale per il video overlay è memorizzato sulla traccia audio ad esso collegata. Vedere il *Capitolo 6: Editing a due tracce con Studio Plus* per informazioni sulla traccia overlay. 
- **Titoli e grafica in sovrapposizione:** le immagini inserite nella traccia dei *titoli* verranno sottoposte a rendering in modo da apparire poi sovrapposte al video principale, con sfondi trasparenti. Vedere il *Capitolo 8: Immagini fisse* e il *Capitolo 9: Creazione di menu per i dischi* per maggiori informazioni. 
- **Effetti sonori e voice-over:** I clip audio di questa traccia vengono missati con la traccia *audio originale* e quella del *sottofondo musicale* per creare la colonna sonora definitiva del filmato. Vedere il *Capitolo 11: Effetti sonori e musica* per una trattazione approfondita. 
- **Sottofondo musicale:** Il sottofondo musicale dei filmati può essere realizzato, nella durata desiderata, utilizzando lo strumento *ScoreFitter* (pagina 192), o importando l'audio contenuto nei dischi, con l'apposito strumento *CD audio* (pagina 191). Nella colonna sonora possono essere inseriti anche file **mp3** e altri tipi di file musicali (vedere pagina 187). 
- **Menu per i dischi, marcatori per i capitoli e collegamenti per il ritorno al menu:** questa è una traccia extra che appare al di sopra della traccia *video* se il filmato contiene almeno un menu per il disco. Per informazioni si rimanda al *Capitolo 9: Creazione di menu per i dischi*. 



Si consiglia di ricorrere alla vista Timeline ogni volta che desiderate eseguire un montaggio esteso e dettagliato, oppure per operazioni di editing avanzato, dal momento che numerose funzioni di montaggio possono essere selezionate solo in questa vista.

Blocco delle tracce

La traccia *video* generalmente ha la precedenza su tutte le altre tracce quando si procede al taglio o all'eliminazione. Ciò ha diverse conseguenze:

- Quando si taglia un videoclip, vengono tagliati anche gli altri clip sincroni presenti nelle altre tracce.
- Quando si cancella un videoclip, il segmento temporale che utilizzava viene rimosso anche da tutti gli altri clip paralleli.
- I clip compresi nell'intervallo del videoclip eliminato vengono rimossi anch'essi.

Per evitare queste conseguenze è possibile usare la funzione che permette di “bloccare” una traccia, per gestirla in modo indipendente dalle altre tracce e, se necessario, per escluderla da operazioni di editing e di riproduzione.

I pulsanti *lucchetto* sul margine destro della finestra del filmato possono essere attivati e disattivati per bloccare la traccia desiderata. La funzione di blocco della traccia permette operazioni di *insert editing* e *split editing* (vedere il *Capitolo 5: Videoclip*).



Come disattivare il volume e nascondere la traccia

Ogni singola traccia audio può essere disattivata con gli appositi pulsanti sul margine destro della finestra del filmato. La funzione di questi pulsanti è analoga a quelli dello strumento *Volume e bilanciamento*. (vedere pagina 202 per ulteriori informazioni.)

Per le tracce video si può eseguire un'operazione equivalente con i pulsanti *nascondi* che consentono di omettere temporaneamente la traccia video dal progetto. La funzione è utile soprattutto per controllare in Studio Plus il processo di editing del video in sovrapposizione.





Controllo del posizionamento

Quando si lavora nella finestra del filmato con la Vista Timeline attiva, Studio controlla se i clip vengono posizionati in modo corretto.

La Barra di stato: Mentre si posizionano i clip e si eseguono altre operazioni nella finestra del filmato, nella Barra di stato, ossia nell'area a sinistra della barra del menu della finestra del filmato, appaiono visualizzati eventuali messaggi.

Simboli per il posizionamento: Mentre si trascina un clip in un punto della Timeline, Studio controlla se la posizione attuale del clip è corretta. La forma del puntatore del mouse e i colori delle linee verticali di posizionamento indicano le azioni consentite e quelle vietate.

Ad esempio, se si tenta di trascinare un suono sulla traccia *video*, le linee di posizionamento verdi diventano rosse, il puntatore del mouse si trasforma in un simbolo di divieto e la barra di stato informa che sono ammesse "Solo scene, titoli, foto, menu e transizioni sulla traccia video".

Le linee di posizionamento verdi ed il puntatore del mouse con il simbolo  indicano che l'operazione è consentita, mentre le linee di posizionamento rosse ed il simbolo di divieto  segnalano che l'azione non è consentita.



Vista Lista

La Vista Lista della finestra del filmato fornisce un elenco dei clip con la rispettiva durata, inizio e fine.

Inoltre in questa vista sono elencati i nomi che l'utente ha assegnato ai vari clip.



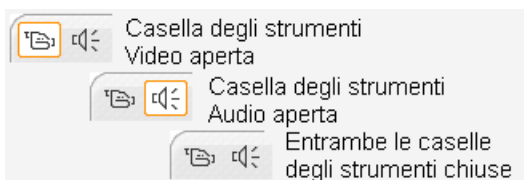
Name	Trimmed start	Movie duration	Movie start
1			
Menu: 'Family - Album'	0:00:07.03	0:00:00.00	0:00:00.00
Wave audio: 'Mendelark'	0:00:07.03	0:00:00.00	0:00:07.03
Chapter 1 in Menu 1			0:00:07.03
Video clip: 'BabysDayOut_SD [42.07]'	0:00:42.07	0:00:04.18	0:00:07.03
Audio clip: 'BabysDayOut_SD [42.07]'	0:00:42.07	0:00:04.18	0:00:07.03
Title overlay: 'Family - Happy Birthday Sia'	0:00:04.00	0:00:07.03	0:00:07.03
Wave audio: 'BongCrash'	0:00:03.04	0:00:03.04	0:00:07.03
Background audio: 'Full Moon Rising [Safari]'	0:01:05.29	0:00:07.03	0:00:07.03
Chapter 2 in Menu 1			0:00:11.21
3			
Video clip: 'BabysDayOut_SD [55.12]'	0:00:55.12	0:00:08.14	0:00:11.21



LE CASELLE DEGLI STRUMENTI

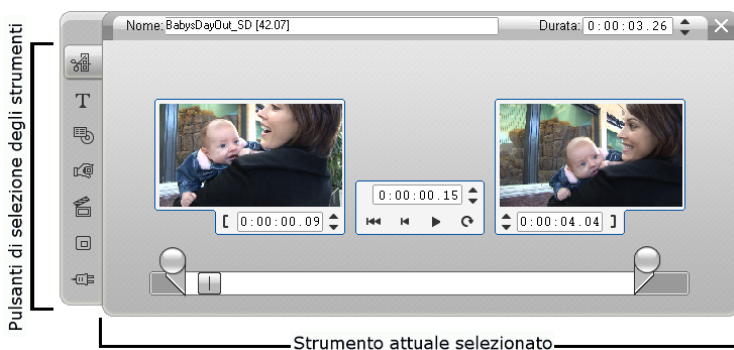
Le caselle degli strumenti attivano una comoda interfaccia per le operazioni di montaggio, con la tecnica del “punta e fai clic”, permettendo così di aggiungere clip al filmato, modificare i clip già inseriti e applicare gli effetti speciali. Studio mette a disposizione due diverse caselle degli strumenti per le operazioni sui clip video e sui clip audio.

Le caselle degli strumenti sono accessibili solo in modalità di editing, premendo i pulsanti disposti nella parte superiore sinistra della finestra del filmato.



Per selezionare la casella degli strumenti da aprire, spostare il cursore del mouse sulle icone. I singoli pulsanti appaiono evidenziati indicando quale casella degli strumenti si apre facendo clic. Al posto dell'Album appare adesso la casella degli strumenti con due aree principali:

- *I pulsanti di selezione degli strumenti*, raggruppati in un pannello a sinistra. Facendo clic sul pulsante desiderato si attiva lo strumento corrispondente.
- *Lo strumento attualmente selezionato*, a destra. Per attivare lo strumento è possibile anche fare doppio clic su un clip nella finestra del filmato (ad eccezione dei clip titolo per i quali basta un doppio clic per attivare l'immediatamente l'Editor dei titoli).



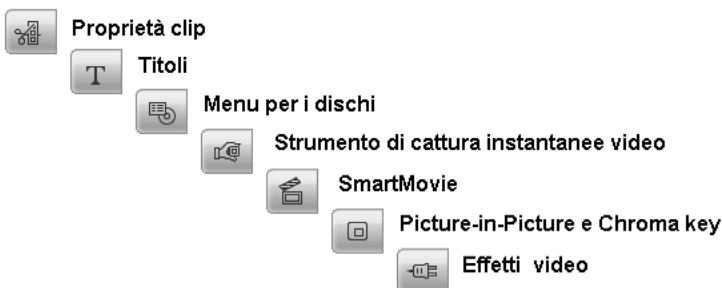
Tutti i pulsanti di selezione dello strumento, escluso il primo pulsante della serie in alto, attivano strumenti specifici. Il primo pulsante di entrambe le caselle degli strumenti attiva lo strumento *Proprietà clip*, ossia lo strumento per il taglio e le altre operazioni di editing, più idoneo per il tipo di clip attualmente selezionato nella finestra del filmato.


L'Editor dei titoli


Una potente applicazione che *non* è direttamente accessibile dalle caselle degli strumenti è l'Editor dei titoli, all'interno del quale potrete combinare testi, immagini e altre risorse grafiche per realizzare titoli e menu per i dischi da impiegare nelle vostre produzioni. L'Editor dei titoli può essere attivato selezionando gli strumenti *Titolo* e *Menu del disco*, oppure il comando *Vai a Editor dei Titoli/Menu* del menu di scelta rapida disponibile nella finestra del filmato. Per una trattazione approfondita si rimanda al *Capitolo 10: L'Editor dei titoli*.


La Casella degli strumenti Video

I sette strumenti di questa casella modificano o creano differenti tipi di clip visivi, fra cui videoclip, titoli, immagini fisse e menu per i dischi.



Proprietà clip: Questo strumento consente di modificare i tempi di inizio e fine di qualsiasi tipo di clip, ossia di eseguire il taglio dei clip, il cosiddetto “trimming”. Lo strumento permette inoltre di assegnare al clip una descrizione. Nello strumento sono presenti ulteriori componenti, specifici per il tipo di clip che si va a modificare. 

Titoli: Questo strumento permette di cambiare il nome e la durata dei titoli. Il pulsante *Modifica titolo* attiva l'Editor dei titoli che consente di modificare il testo e l'aspetto del titolo. 

Menu per i dischi: Lo strumento *Menu del disco* dispone di una serie di controlli per la modifica dei collegamenti fra i pulsanti del menu del disco e dei *marcatori dei capitoli*, ovvero i punti di 

inserimento nel filmato, che sono rappresentati sulla traccia dei *menu* nella finestra del filmato. Il pulsante *Modifica menu* attiva l'Editor dei titoli, con cui potrete cambiare l'aspetto del menu.

Strumento di cattura istantanee video: Lo strumento scatta un'istantanea di un singolo fotogramma del filmato, o della sorgente video selezionata, che può essere salvata per usi futuri o per l'inserimento nel filmato. Come nel caso della modalità di cattura, l'interfaccia di questo strumento varia a seconda che la sorgente di cattura sia o meno DV.



SmartMovie: Questo strumento combina automaticamente il materiale sorgente con il brano digitale da voi scelto per creare un video musicale nello stile che preferite.



Strumento PIP e Chroma key: questo strumento offre un'interfaccia grafica alternativa agli effetti *Picture-in-picture* e *Chroma key* di Studio Plus.



Effetti video: Con questo strumento Studio mette a disposizione numerosi plug-in di effetti video. Gli effetti possono essere applicati sia singolarmente, che in combinazione, su videoclip, o su qualsiasi immagine fissa inserita nel progetto.



Insieme alla libreria di utili effetti di base, Studio dispone di ulteriori effetti sperimentabili, con premium content "bloccato". Per ulteriori informazioni sull'acquisto di premium content per Studio, consultare la sezione "Come espandere Studio" a pagina 11.

La Casella degli strumenti Audio

I sei strumenti di questa serie manipolano l'audio "originale" o creano nuovi clip audio, inserendo voice-over, effetti sonori e altri file audio, tracce provenienti da CD e sottofondi musicali creati con ScoreFitter.



Proprietà clip: Lo strumento *Proprietà clip* consente di tagliare l'inizio o la fine di qualsiasi tipo di clip ("trimming"). Se si desidera, è possibile cambiare il nome predefinito del clip inserendo una descrizione più appropriata. I nomi dei clip appaiono visualizzati nella Vista Lista della finestra del filmato. Gli altri controlli dello strumento variano a seconda del tipo di clip.

Volume e bilanciamento: Questo strumento permette di gestire il livello del volume master di tutte e tre le tracce audio, ovvero: *audio originale* (audio acquisito insieme al video), *effetti sonori*, *voice-over* e il *sottofondo musicale*. Inoltre è possibile disattivare una o tutte le tracce, e sfumare il volume in tempo reale per ciascuna delle tracce. Il controllo *bilanciamento e Surround* permette di gestire separatamente la posizione di ogni traccia, in uno spazio unidimensionale *stereofonico* o bidimensionale *Surround*. Quando la traccia *overlay* è aperta, lo strumento offre un'altra serie di controlli relativi alla traccia *audio overlay*.

Disponibilità: Audio Surround e video overlay sono disponibili solo in Studio Plus.

Registrazione di voice-over: Per incidere una voce fuori campo o un commento parlato, basta premere il pulsante di *Registrazione* e iniziare a parlare nel microfono.

Aggiunta di tracce dal CD audio: Questo strumento permette di prelevare tracce intere o parziali da un CD audio.

Sottofondo musicale: Lo strumento permette di aggiungere musica di sottofondo attivando ScoreFitter, il potente generatore di musica integrato in Studio. È sufficiente indicare lo stile, il brano musicale e la versione per creare una colonna musicale di durata identica a quella del filmato.



Effetti audio: Questo strumento consente di applicare i plug-in degli effetti a qualsiasi clip audio. Grazie al supporto del diffuso standard VST per i plug-in audio potete incrementare la vostra raccolta di effetti audio con componenti aggiuntivi ed effetti di terze parti. Fra gli effetti di tipo standard figura, fra gli altri, il filtro configurabile di riduzione del rumore. Gli effetti disponibili in Studio Plus comprendono anche EQ grafico e parametrico, riverbero, coro e altri.



Per sperimentare ulteriori effetti premium contrassegnati da una “filigrana” e scaricarne altri dal sito web Pinnacle, basta fare clic sulla categoria *Altri effetti...* visibile nel browser degli effetti sonori. Per ulteriori informazioni sull’acquisto di premium content per Studio, consultare la sezione “Come espandere Studio” a pagina 11.

CAPITOLO 5:

Videoclip

La sezione dell'Album che racchiude le scene video acquisite costituisce una risorsa fondamentale per molti progetti che realizzerete con Studio. Per creare e assemblare le vostre produzioni basterà trascinare le scene contenute nell'Album e rilasciarle nella finestra del filmato dove potranno essere manipolate come *clip video*.

Questo capitolo spiega come impostare i punti di “in” ed “out” (iniziali e finali) dei singoli clip. La finestra del filmato fornisce una comoda interfaccia di editing che consente di eseguire le operazioni di taglio in modo semplice, rapido e preciso. Le tecniche di taglio dei clip video (“Taglio dei videoclip”, pagina 78) descritte in questo capitolo possono essere applicate anche alla maggior parte dei tipi di clip (compresi titoli e effetti sonori) che verranno trattati nei successivi capitoli.

In una successiva sezione di questo capitolo vengono descritte tecniche di editing più avanzate, fra cui il cosiddetto “insert editing” e “split editing” che vi permetteranno di dare un tocco più professionale ai vostri filmati. Vedere la sezione “Tecniche avanzate di montaggio con la Timeline” a pagina 86.

Tratteremo l'uso degli effetti visivi all'interno di Studio e di alcuni effetti che potrete impiegare nelle vostre produzioni per correggere un'imperfezione, comunicare un messaggio, o anche solo per divertimento. Vedere la sezione “Uso di effetti video” a pagina 93.

E, infine, esamineremo SmartMovie, il generatore automatico di filmati presente in Studio. SmartMovie unisce in modo intelligente una traccia audio alla sequenza video per creare un file audio sincronizzato, oppure a una serie di immagini per creare una presentazione. Entrambe le modalità riconoscono una varietà di opzioni di stile.



OPERAZIONI DI BASE CON I VIDEOCLIP

La prima fase nella creazione di un filmato prevede l'inserimento di alcune scene nella finestra del filmato, prelevate dall'Album, per la loro successiva elaborazione. Probabilmente aggiungerete successivamente titoli, transizioni e audio per completare la produzione, ma il punto di partenza per qualsiasi progetto è sempre la selezione di un set di scene video.

Questa sezione spiega come aggiungere scene al filmato e come operare con scene provenienti da più file di cattura; inoltre descrive alcune funzioni dall'interfaccia che forniscono un utile controllo durante il lavoro.

Inserimento di videoclip nel filmato

Vi sono due modi per aggiungere un videoclip al filmato:

Trascinare e rilasciare la selezione: Trascinare una scena dalla sezione delle Scene video dell'Album e rilasciarla nella finestra del filmato è, in genere, il sistema più veloce e semplice per procedere ad un primo assemblaggio, anche se impreciso, del filmato. Se si desidera è possibile trascinare contemporaneamente più scene.

Gli Appunti: Nella finestra del filmato è possibile utilizzare le classiche operazioni Taglia, Copia e Incolla dagli Appunti. La funzione di Copia può essere applicata anche alle scene contenute nell'Album.

Quando si incolla una scena o un clip nella finestra del filmato, l'elemento viene inserito in corrispondenza del primo limite del clip, con inizio nella posizione della linea di editing. Per le operazioni degli Appunti si possono usare i tasti di scelta rapida standard (Ctrl+X per tagliare, Ctrl+C per copiare, Ctrl+V per incollare), oppure scegliere la funzione desiderata dal menu di scelta rapida, attivabile premendo il pulsante destro del mouse.

Quando la finestra del filmato visualizza la Timeline, è possibile rilasciare una scena video o un clip su uno degli elementi seguenti:

- La traccia *video* principale. Se al clip è associato l'audio, questo verrà aggiunto alla traccia *audio originale*. Questo video servirà da sfondo per qualsiasi video in sovrimpressione o per i titoli presenti sulle tracce inferiori della Timeline.
- La traccia *overlay*. Il video presente su questa traccia viene messo in sovrimpressione sopra il contenuto della traccia *video*. Con gli effetti picture-in-picture e Chroma key una parte del fotogramma in sovrimpressione viene resa trasparente così da poter vedere la parte corrispondente del video principale. Ad eccezione di Studio Plus, i clip presenti sulla traccia *overlay* vengono visualizzati con una grafica "a filigrana". Se si sceglie di utilizzare la traccia *overlay* nei filmati, è possibile passare a Studio Plus in qualsiasi momento.
- La traccia dei *titoli*. In Studio Plus, se la traccia *overlay* è nascosta e si rilascia un clip video sulla traccia dei *titoli*, la traccia *overlay* si apre e il clip viene collocato sopra di essa. Nelle altre versioni di Studio, o se la traccia *overlay* è già aperta, il *titolo* non accetta videoclip.
- La traccia degli *effetti sonori* o la traccia del *sottofondo musicale*. Se si prova a rilasciare un videoclip su una di queste due tracce, in realtà viene rilasciato l'audio originale del clip.

Uso di più file di cattura

Per alcuni progetti può essere utile inserire scene contenute in vari nastri sorgente, oppure scene dello stesso nastro, acquisite però come file di cattura separati. Per potere utilizzare questo materiale, basta caricare i singoli file e quindi selezionare le scene desiderate e trascinarle all'interno del filmato.

Per usare i file di cattura multipli:

1. Trascinare e rilasciare le scene dal primo file di cattura all'interno della finestra del filmato.
2. Aprire il secondo file di cattura dall'elenco a discesa, oppure premendo il pulsante con il simbolo delle *cartelle* nella sezione Scene video dell'Album. Studio visualizza unicamente le scene dell'attuale file nell'Album. Vedere la sezione "Apertura di un file video acquisito" a pagina 39 per maggiori dettagli su questa operazione.

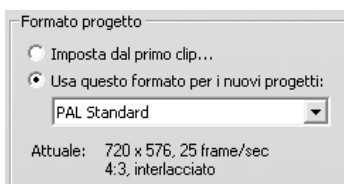
3. Trascinare e rilasciare le scene dal secondo file video catturato all'interno della finestra del filmato. Continuare fino a prelevare le scene desiderate da tutti i file.

Poiché ogni filmato può avere un unico formato, il formato video standard 4:3 oppure il formato widescreen (schermo panoramico) 16:9, Studio non consente di mescolare formati di fotogrammi diversi all'interno della finestra del filmato. Per impostazione predefinita, il primo videoclip aggiunto al video definisce il formato del fotogramma del filmato, ed i clip inseriti successivamente vengono modificati per adattarsi a tale formato. Vedere la sezione “Il formato video del progetto” per maggiori informazioni.

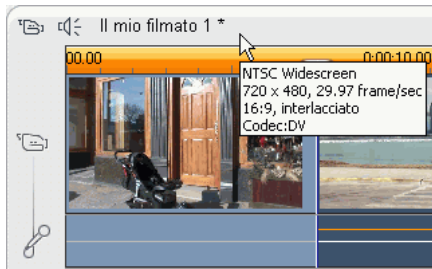
Il formato video del progetto

Le scene video inserite nei progetti non devono necessariamente provenire dalla stessa sorgente o avere lo stesso formato file. Non occorre neppure che abbiano lo stesso formato di fotogrammi, rapporto di larghezza/altezza o frame rate.

È nella fase di riproduzione in Studio che sarà poi necessario usare un formato comune per tutti i fotogrammi. La sezione *Formato progetto* nel riquadro delle opzioni *Preferenze progetto* permette di specificare il formato dei nuovi progetti, definendolo in modo esplicito (ad es.: il formato “NTSC Widescreen”), o implicito, a partire dal formato del primo clip che è stato inserito nel progetto.



Il formato del progetto corrente è visualizzato come suggerimento sopra il titolo del progetto nella Finestra del filmato.



Il formato del progetto è applicato a tutti i clip video ed alle immagini nella finestra del filmato ed alla loro anteprima all'interno del Lettore. Per impostazione predefinita, il contenuto visualizzato nell'Album, ad esempio le scene catturate, appare nel formato originale che può anche differire dal formato del progetto.

Due metodi alternativi, di seguito descritti, consentono di evitare le bande nere ai margini dell'immagine (il cosiddetto “letterbox”) del progetto, e di usare comunque le scene catturate con il formato non corretto:

- Si possono usare i comandi *Rapporto larghezza/altezza* del menu *Album* che consentono di adattare (ovvero “stirare le immagini”) le scene dell'Album alle proporzioni dei fotogrammi del progetto; questo metodo comporta però una certa distorsione delle immagini. Per maggiori informazioni, vedere “Formati video” a pagina 42.
- Oppure si può utilizzare l'effetto *Editor 2D* insieme alla funzione keyframing per creare una versione a “pan e scan” del video. Questa tecnica viene usata spesso per adattare i filmati allo schermo televisivo standard, quando i film sono riversati su videonastro o su DVD. Il metodo non comporta distorsioni, ma i fotogrammi possono perdere parte del materiale. Una verifica accurata delle operazioni eseguite, con l'ausilio della funzione keyframing, consente di ottenere risultati discreti nonostante questo inconveniente.

Disponibilità: L'effetto *Editor 2D* e la funzione keyframing sono disponibili solo in Studio Plus.

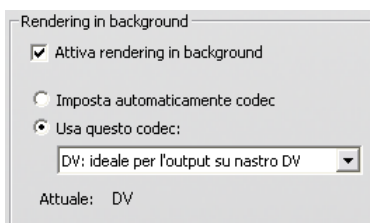


Metodi suggeriti nel caso in cui il video sorgente non sia nel formato corretto: a sinistra: aggiunta di bande nere ai bordi dell'immagine; al centro: l'immagine viene stirata per adattarla al fotogramma; a destra: la funzione pan e scan. Ogni metodo presenta qualche inconveniente.

Rendering in background

Il formato del progetto determina anche il formato di destinazione per il *rendering*, ovvero il procedimento con cui il materiale video viene rielaborato con le transizioni HFX, gli effetti o le altre complesse funzionalità che sono state inserite nel progetto. Finché il rendering non è ultimato, la visualizzazione del video può apparire scadente e l'anteprima incompleta nei dettagli.

Studio può eseguire il rendering in sottofondo, mentre state lavorando. Questa funzione si attiva dal riquadro *Rendering in background* all'interno del riquadro delle opzioni *Preferenze video e audio*.



La finestra di dialogo fornisce indicazioni sul tipo di codec da usare per il rendering in background in modo da ridurre il tempo necessario per la renderizzazione in fase di output del filmato definitivo.

Se si prevede di visionare l'anteprima del video con un apparecchio esterno (solo con Studio Plus), è opportuno scegliere il formato del progetto ed il codec per il rendering in background adatto per tale apparecchio. Ad esempio, per visionare l'anteprima su un monitor analogico collegato al camcorder DV, è preferibile selezionare l'opzione DV per il rendering in background.

Particolarità dell'interfaccia

Studio fornisce una serie di indicazioni visive relative ai videoclip presenti nella finestra del filmato:

- Se i clip vengono trascinati nella finestra del filmato, la rispettiva icona (miniatura) nell'Album è contraddistinta da un segno di spunta di colore verde che rimane visualizzato finché un clip di quella scena è presente nella finestra.
- Per vedere la posizione originale del clip nel video sorgente, basta attivare il comando *Trova scena nell'Album* nel menu di scelta rapida, all'interno della finestra del filmato. Studio evidenzia la scena dell'Album da cui proviene il clip selezionato. Per invertire la ricerca basta selezionare *Album* ➤ *Trova scena nel progetto* per trovare la scena specifica dell'Album utilizzata nel progetto attuale.
- Se nella finestra del filmato si dispongono in sequenza due scene contigue dell'Album, le due scene appaiono separate da una linea tratteggiata. Questo indicatore consente di tenere traccia dei clip senza però influire sulla loro manipolazione all'interno della finestra del filmato.
- In modalità Timeline gli effetti speciali eventualmente applicati ai clip sono indicati da piccole icone disposte sotto al clip. Le icone corrispondono ai gruppi di effetti visualizzati dal browser degli *Effetti video*. Facendo doppio clic su una qualsiasi icona degli effetti, si aprirà lo strumento per la modifica dei parametri dell'effetto.



La stella sotto questo videoclip mostra che è stato applicato almeno un effetto della categoria "Fun".



TAGLIO DEI VIDEOCLIP

Generalmente le scene video acquisite contengono più materiale di quello effettivamente necessario per il filmato. Il taglio, ovvero il processo con cui si modificano i punti di *in* (entrata) e *out* (uscita) di un clip per eliminare il materiale indesiderato, costituisce un'operazione di montaggio di fondamentale importanza.

Nel processo di taglio non vi è alcuna perdita di dati, ma piuttosto una ridefinizione dei punti di inizio e di fine del clip nella finestra del filmato. Le scene originali contenute nell'Album non vengono affatto alterate; pertanto è sempre possibile ripristinare la scena originale o selezionare punti differenti in cui effettuare il taglio.

Studio mette a disposizione due tecniche di taglio che consentono di tagliare qualsiasi clip (scene video, transizioni, titoli, immagini fisse, clip audio e menu per i dischi):

- direttamente sulla Timeline (vedere più avanti la sezione “Taglio sulla Timeline usando le maniglie”).
- Usando lo strumento *Proprietà clip* (si veda la sezione “Taglio con lo strumento *Proprietà clip*” a pagina 82).

Ogni videoclip può essere tagliato in corrispondenza dei punti di *inizio* e di *fine* compresi nei limiti della scena originale.

Taglio sulla Timeline usando le maniglie

Il modo più rapido per eseguire il taglio consiste nell'accorciare i clip trascinandone i bordi direttamente sulla Timeline. Per eseguire il taglio, osservate la finestra di anteprima per cercare il fotogramma in corrispondenza del quale iniziare o terminare il taglio.

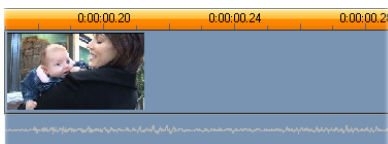
Per cominciare, consideriamo il caso più semplice, ovvero il taglio in un filmato che contiene un unico clip. Passeremo poi alla situazione più comune, ovvero al taglio di un singolo clip circondato da altri clip.

Come tagliare un singolo clip sulla Timeline:

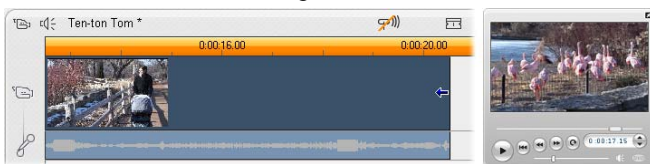
1. Rimuovere dalla Timeline tutti i clip, eccetto uno. Se la Timeline è vuota, trascinare una scena dall'Album.
2. Per facilitare il taglio di precisione è opportuno espandere la scala temporale.

Spostare il puntatore su un punto qualsiasi della Timeline, ma non sulla linea di editing. Il puntatore assume la forma di un orologio; fare clic e trascinare verso destra per espandere la scala temporale.

L'illustrazione mostra la massima espansione. Ogni tacca del righello rappresenta un singolo fotogramma:

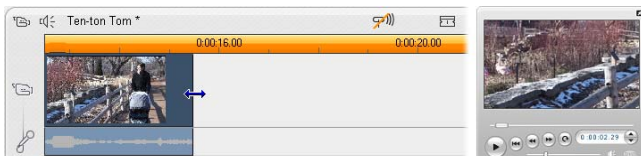


3. Spostare il cursore del mouse sul bordo destro del clip finché non si trasforma in una freccia che punta verso sinistra.



4. Fare clic e trascinare verso sinistra, senza perdere d'occhio la finestra del Lettore che si aggiorna continuamente mostrando l'ultimo fotogramma del clip rifilato.

Mentre si accorcia il clip, il puntatore del mouse assume la forma di una doppia freccia ad indicare che il bordo del clip può essere trascinato sia verso destra che verso sinistra. Si può continuare a ridurre il clip fino a lasciare un unico fotogramma, oppure espanderlo fino alla fine della scena sorgente.



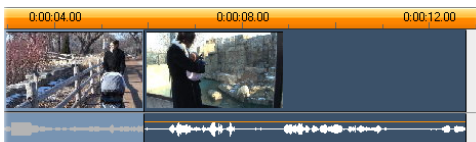
5. Rilasciare il pulsante del mouse. A questo punto la scena risulta tagliata.

Clip multipli

Il segreto per tagliare un clip, in presenza di più spezzoni sulla Timeline, consiste nel selezionare prima con il mouse il clip da tagliare.

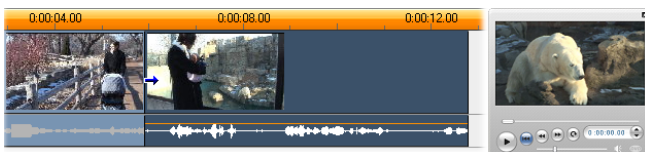
Come tagliare più clip sulla Timeline:

1. Inserire sulla Timeline due brevi clip.
2. Regolare la scala temporale in modo che il clip assuma la dimensione più conveniente per l'editing.
3. Fare clic sul secondo clip. La traccia *video* assume questo aspetto:

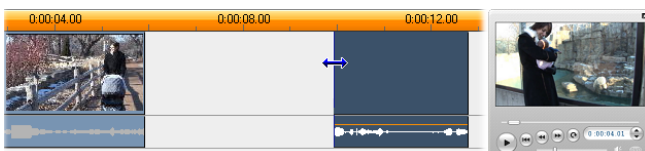


A questo punto è possibile rifilare dal margine destro del clip, come nell'esempio precedente (taglio di un singolo clip). Durante il taglio, l'ultimo fotogramma del clip appare nella finestra del Lettore. Finché resta selezionato il secondo clip, è possibile continuare ad accorciare il video, trascinando il bordo verso sinistra, oppure ripristinare porzioni di video tagliate, trascinando invece il bordo verso destra.

4. Mantenendo selezionato il secondo clip, spostare il puntatore del mouse sul bordo sinistro del clip finché il puntatore non si trasforma in una freccia che punta verso destra.



5. Trascinare il bordo sinistro della seconda scena verso destra.



Mentre si trascina il bordo, il primo fotogramma del clip appare nella finestra del Lettore. Finché resta selezionato il clip, è possibile continuare ad accorciare il video, trascinando il bordo verso destra, oppure ripristinare porzioni di video tagliate, trascinando il bordo verso sinistra.

6. Rilasciare il pulsante del mouse. Il clip accorciato rimbalza come un elastico contro il bordo destro del primo clip.



Spazi e riempimenti: taglio con il tasto Ctrl

Come già visto nell'esempio precedente, quando si accorcia un clip sulla traccia *video*, lo stesso clip e quelli alla sua destra si spostano verso sinistra per colmare lo spazio creato. Allo stesso tempo i clip presenti sulle altre tracce vengono accorciati in modo tale che tutta la Timeline non perda in sincronizzazione. Quando si taglia un clip presente su un'*altra* traccia, invece, gli spazi lasciati non vengono chiusi automaticamente e la tempistica delle altre tracce non viene modificata.

Questo comportamento predefinito del programma durante il taglio semplifica l'operazione nella maggior parte dei casi; volendo, è tuttavia possibile modificarlo, se necessario. Se si preme il tasto Ctrl prima di iniziare a tagliare un clip sulla traccia *video*, né il clip tagliato né altri clip verranno riposizionati e gli spazi non verranno chiusi. Le altre tracce non vengono modificate.

Premendo Ctrl quando si tagliano dei clip sulle altre tracce si inverte nuovamente il funzionamento normale. I clip sulla traccia verranno spostati fino a chiudere eventuali spazi lasciati. I clip sulle tracce attigue non verranno modificati.

Nota: Vedere a pagina 59 per la descrizione del comportamento parallelo del tasto Ctrl durante l'eliminazione di clip.

Suggerimenti per il taglio dei clip

Se si incontrano difficoltà nel manipolare i bordi dei clip durante il taglio, seguite questo metodo:

- Assicuratevi che il clip da tagliare sia effettivamente selezionato e che si tratti dell'*unico* selezionato.
- Espandete la scala temporale per agevolare il taglio di precisione.

- Non espandete troppo la scala temporale per evitare che le scene appaiano *troppo* lunghe. Se ciò accade, ripristinate la scala temporale fino a trovare la giusta misura, oppure riducetela trascinandola verso sinistra; in alternativa potete selezionare il valore più idoneo dal menu di scelta rapida della scala temporale.

Taglio con lo strumento Proprietà clip



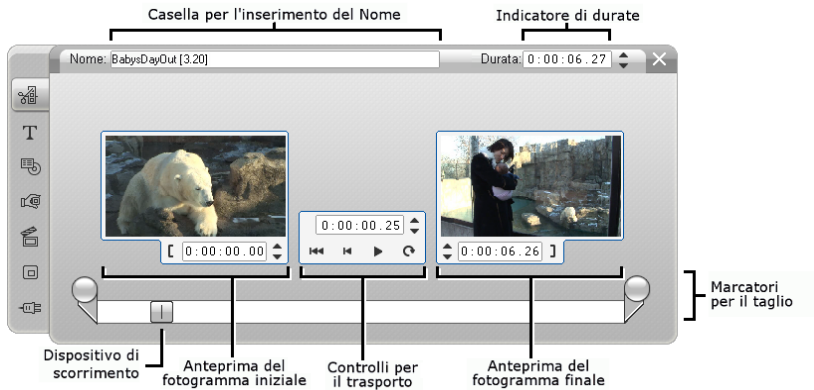
Sebbene sia possibile rifilare i videoclip direttamente sulla Timeline con un'esattezza a livello di singolo fotogramma, il taglio di precisione è spesso più semplice e veloce con lo strumento *Proprietà clip*. Per accedere a questo strumento basta scegliere il clip da modificare e quindi il comando dal menu *Casella degli strumenti* > *Modifica proprietà clip*; oppure fare clic su uno dei pulsanti della casella degli strumenti nella finestra del filmato in alto a sinistra (premendo di nuovo lo stesso pulsante lo strumento si chiude.)

Per *tutti* i clip, ad eccezione dei titoli, è possibile aprire e chiudere lo strumento *Proprietà clip* facendo doppio clic sul clip in qualsiasi vista della finestra del filmato.

Lo strumento *Proprietà clip* può essere usato per modificare qualsiasi tipo di clip in quanto dispone di un set di comandi utili per ogni clip.

La casella di testo *Nome*: Nel caso dei videoclip, la maggior parte delle funzioni dello strumento *Proprietà clip* sono dedicate alle operazioni di taglio. Oltre a queste funzioni è disponibile una casella di testo che consente di inserire un *Nome* a piacere in sostituzione del nome predefinito assegnato al clip da Studio.


Nello strumento *Proprietà clip* la casella per l'inserimento del *Nome* è disponibile per tutti i tipi di clip. I nomi appaiono sia nella vista Lista della finestra del filmato, che nella vista Storyboard quando si sposta il puntatore del mouse sui clip.



Finestre di anteprima: Due finestre di anteprima mostrano i fotogrammi di *inizio* e di *fine* del clip tagliato, oltre ad un contatore e ai pulsanti Indietro/Aumenta di un fotogramma. L'aspetto di queste finestre è simile a quello del Lettore in fase di editing.

Impostazione della posizione di riproduzione: Il dispositivo di scorrimento, visibile in basso nello strumento, consente di impostare la posizione di riproduzione in un qualsiasi punto del clip. In alternativa si può scegliere la posizione con il contatore o con i pulsanti Avanti/Indietro di un fotogramma, visibili fra le due finestre.

Uso dei contatori: Le posizioni indicate dai tre contatori si riferiscono all'inizio del clip, che corrisponde alla posizione 0:00:00.0. Come nel caso del contatore disponibile nel Lettore, i contatori dello strumento *Proprietà clip* possono essere regolati facendo clic su una delle quattro caselle (delle ore, dei minuti, dei secondi e dei fotogrammi) per selezionarle e quindi aumentare o diminuire i valori con i due pulsanti disposti accanto al contatore. Se non si seleziona espressamente uno dei campi, l'incremento o decremento si applica ai valori dei fotogrammi.

Controlli per il trasporto: Quando è attivo lo strumento *Proprietà clip*, i controlli per il trasporto in mezzo alle due finestre di anteprima sostituiscono i rispettivi pulsanti del Lettore. Nel gruppo di pulsanti è incluso anche il pulsante *Loop (esecuzione ciclica)/Pausa*  che permette di riprodurre ciclicamente la porzione di clip tagliata, mentre vengono modificati i punti di taglio.

Impostazione dei punti di taglio: Il pulsante *parentesi quadra sinistra* [accanto al contatore della finestra di sinistra ed il pulsante *parentesi quadra destra*] sotto alla finestra di anteprima a destra consentono di impostare i punti di taglio sulla posizione attuale.

In alternativa, si possono impostare i punti di taglio:

- inserendo direttamente il valore nel rispettivo contatore
- usando i pulsanti di incremento e decremento del contatore
- oppure trascinando il rispettivo marcatore per il taglio

L'indicatore di durata: Questo campo segnala la lunghezza del clip tagliato, espressa in ore, minuti, secondi e fotogrammi. Se si modificano i valori, inserendoli direttamente oppure premendo i pulsanti di incremento e decremento, viene modificato il punto di (out) *uscita* del clip. Ovviamente, non è possibile ridurre la durata al di sotto di un fotogramma, o aumentarla oltre i limiti della scena originale del video.

Suggerimento per l'utilizzo: Per passare dal taglio di un clip posizionato nella traccia *video* ad un altro clip, basta fare clic sul nuovo clip con lo strumento *Proprietà clip* attivo, oppure trascinare il dispositivo di scorrimento della Timeline sul nuovo clip.

Ripristino dei clip tagliati

Se non si è soddisfatti del risultato di una particolare operazione, o di una serie di operazioni di taglio, potete usare sia il pulsante *Annulla* (o premere Ctrl+Z), oppure ripristinare manualmente il clip tagliato con uno dei seguenti metodi:

- Trascinare il bordo destro del clip direttamente sulla Timeline finché non è più possibile estenderlo.
- All'interno dello strumento *Proprietà clip*, trascinare i marcatori di taglio fino alle estremità del clip.



DIVISIONE E COMBINAZIONE DI CLIP

Se si desidera inserire un clip della traccia *video* a metà di un altro clip, basta dividere in due il secondo clip e inserirvi l'elemento desiderato. In sostanza, con la divisione il clip risulta duplicato; i due clip vengono automaticamente rifilati in modo che il primo termini in corrispondenza del punto di divisione, laddove inizia invece il secondo.

Come dividere un clip con la vista Timeline attiva:

1. Scegliere il punto in cui si desidera dividere il clip.
Per cercare il punto desiderato si può ricorrere ai vari metodi già descritti: spostare il dispositivo di scorrimento della Timeline, fare clic sui pulsanti *Riproduzione* e *Pausa*, oppure inserire manualmente la posizione tramite il contatore del Lettore.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul clip da dividere; dal menu di scelta rapida selezionare l'opzione *Dividi clip*; oppure controllare che la linea di editing si trovi sul punto in cui si intende dividere il clip; fare clic sul pulsante *Dividi clip/scene* (rappresentato da una lametta) (vedere a pagina 58).

Il clip viene diviso in corrispondenza della posizione attuale.

Come ripristinare un clip diviso:

- Usare il pulsante *Annulla* (oppure premere Ctrl+Z). Anche se avete eseguito numerose operazioni dopo la divisione del clip, questa funzione consente di annullare le precedenti azioni, successive alla divisione.
- Se preferite non usare la funzione di ripristino per evitare di annullare anche le operazioni intermedie, è possibile sostituire le due metà del clip diviso con l'originale nell'Album;
- Cancellare una metà del clip diviso e rimuovere l'altra.

Come combinare clip nella finestra del filmato:

Selezionare i clip che si desiderano combinare; fare clic con il pulsante destro del mouse e dal menu di scelta rapida scegliere *Combina clip*.

L'opzione funziona solo se il clip risultante è di tipo valido, ovvero con i clip che nel video sorgente erano contigui. Sulla Timeline i clip combinabili presentano un bordo tratteggiato.



TECNICHE AVANZATE DI MONTAGGIO CON LA TIMELINE

Nota: Le nuove tecniche avanzate presenti in Studio Plus, basate sulla traccia *overlay*, sono descritte nel *Capitolo 6: Editing a due tracce con Studio Plus*.

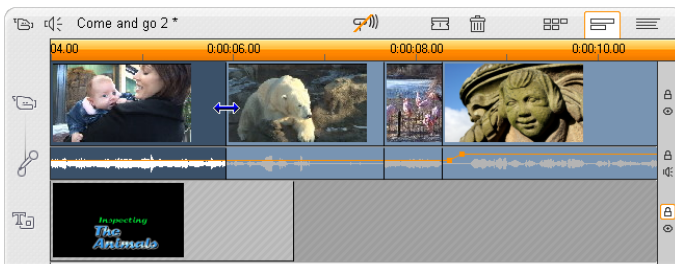
Nella maggior parte delle operazioni di montaggio, Studio conserva automaticamente la sincronizzazione dei clip nelle varie tracce della Timeline. Ad esempio, quando inserite una scena dall'Album nella traccia *video*, le posizioni relative di tutti i clip a destra del punto di inserimento restano invariate.

Talvolta può essere opportuno evitare questa sincronizzazione predefinita, ad esempio per inserire un nuovo videoclip nel progetto senza spostare i clip di altro tipo. Oppure si può ricorrere ad una tecnica avanzata di montaggio con numerose varianti, descritta in seguito, che prevede il montaggio video sfalsato rispetto all'audio originale.

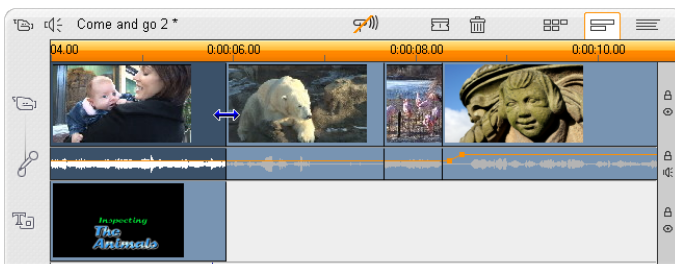
Per alcuni montaggi particolari è utile ricorrere ai pulsanti di blocco delle tracce sul margine destro della finestra del filmato, nella vista Timeline. Per ognuna delle tracce standard, ad eccezione della traccia dei *menu*, è previsto un pulsante di blocco. Vedere la sezione “Blocco delle tracce” a pagina 63 per maggiori informazioni.

Nella vista Timeline, la traccia bloccata appare in colore grigio ad indicare che i clip della traccia protetta non possono essere selezionati o modificati in alcuna delle tre viste; pertanto le operazioni di editing eseguite sulle tracce non bloccate non avranno effetto sui clip delle tracce protette.

Ad esclusione della traccia dei *menu*, è possibile bloccare qualsiasi combinazione di tracce.



Se si blocca la traccia dei *titoli*, ad esempio, la durata di un titolo resta inalterata anche quando si tagliano i clip nella traccia *video* principale sullo stesso indice temporale.



Se la traccia dei *titoli* non è bloccata, il taglio del videoclip principale su di essa comporta automaticamente anche il taglio del titolo.

Insert editing

Normalmente il montaggio sulla Timeline prevede che il videoclip e l'audio originale acquisito insieme al video siano trattati come unità. Il loro rapporto speciale è simboleggiato, nella finestra del filmato, dalla linea che collega l'indicatore della traccia *video* con l'indicatore della traccia *audio originale* per segnalare che la traccia audio dipende da quella video.

I pulsanti di blocco delle tracce consentono di gestire le due tracce in modo indipendente, ad esempio per operazioni di montaggio quali *insert editing*, che consiste nel sostituire una parte del clip sulla traccia *video* mentre la traccia *audio originale* continua ininterrotta.

Nota: In Studio Plus l'insert editing può essere eseguito anche sulle tracce audio e video *overlay*, applicando metodi analoghi a quelli qui descritti.

Supponiamo, per esempio, di avere una sequenza in cui un personaggio racconta una storia e di volere inserire, ad un certo punto, l'inquadratura di uno spettatore che sorride (o dorme!) senza però interrompere il flusso dell'audio principale.

Come eseguire un insert edit sulla traccia *video*:

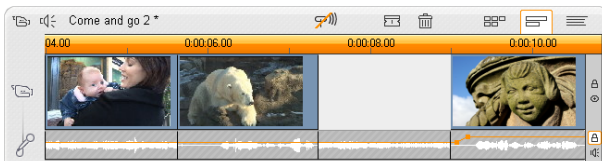
1. Nella vista Timeline della finestra del filmato, fare clic sul pulsante con il lucchetto per bloccare la *traccia audio originale*.



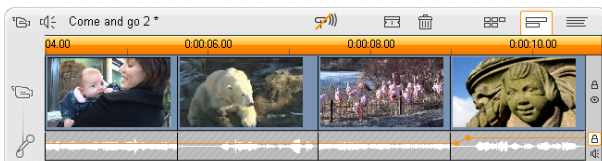
Il pulsante con il lucchetto appare evidenziato in rosso, mentre la traccia diventa di colore grigio per segnalare che le operazioni di editing non avranno effetto su questa traccia.

2. Fate spazio sulla traccia *video* per il videoclip che intendete inserire. Spostate il dispositivo di scorrimento della Timeline sul punto in cui deve iniziare l'inserimento e premete il pulsante *Dividi clip/scene*. A questo punto, portatevi sul punto in cui deve terminare l'inserimento e dividete di nuovo il clip. Infine rimuovete la parte di video che dovrà essere sostituita dall'inserimento.

Dal momento che la traccia audio è stata bloccata, ed è rimasta quindi inalterata, l'audio ed il video non risultano più sincronizzati: infatti il video a destra del punto di inserimento non si sposta verso sinistra per colmare la lacuna che è stata creata sulla Timeline. Se eseguite adesso l'anteprima del video, noterete uno schermo nero in corrispondenza della lacuna, mentre la traccia audio resta normale.



3. A questo punto non resta che piazzare il clip che avete scelto di inserire. Trascinate il clip (ad esempio, dall'Album) e rilasciatelo sulla Timeline per colmare la lacuna praticata nella traccia *video*.



Se il clip inserito è più lungo della lacuna creata, verrà rifilato automaticamente per adattarsi allo spazio disponibile. Se lo desiderate, potete regolare con maggiore precisione il taglio usando lo strumento Proprietà clip.

Insert editing sulla traccia *audio originale*

Anche l'operazione inversa, di uso meno frequente, ovvero l'insert editing che prevede l'inserimento di un clip audio all'interno della traccia *audio originale* lasciando invariato il video, è altrettanto semplice da eseguire in Studio.

La procedura è analoga a quella dell'inserimento del video, basta invertire i ruoli delle due tracce nelle varie fasi di esecuzione.

Split editing

Con la tecnica di “split editing”, audio e video di uno stesso clip vengono tagliati separatamente, in modo da ottenere un montaggio audio/video sfalsato.

Nota: In Studio Plus lo split editing può essere eseguito anche sulle tracce audio e video *overlay*, applicando metodi analoghi a quelli qui descritti.

Con il metodo “L-cut”, è il video a precedere l'audio sincrono; viceversa con il metodo “J-cut” è l'audio che precede il video.

Suggerimento: Per un taglio più accurato e veloce può essere utile attivare lo strumento *Proprietà clip* per eseguire i passaggi descritti in questa sezione. Per aprire lo strumento basta fare doppio clic su uno dei videoclip prima di iniziare.

L-cut

Con questa tecnica, il passaggio al nuovo spezzone video anticipa il passaggio nella traccia audio.

Immaginate la videoregistrazione di una conferenza, in cui l'inquadratura dell'oratore si alterna a riprese naturalistiche che illustrano l'argomento della conferenza.



Montaggio di audio e video sincroni.

Anziché effettuare un taglio sincrono di audio e video, potete decidere di mantenere in sottofondo la voce dell'oratore che si sovrappone alla scena successiva. In questo modo gli spettatori si rendono conto che la nuova scena che stanno vedendo illustra la spiegazione dell'oratore.

Una volta terminato il taglio, noterete che i bordi del clip video e audio hanno assunto la forma di una "L".



La parte audio viene tagliata dopo quella video. L'illustrazione mostra il risultato: i bordi dei clip formano una "L".

Questa tecnica si presta a molteplici impieghi di effetto e può essere presa in considerazione ogni volta che il video del secondo clip serve ad illustrare l'audio del primo clip.

Come eseguire un L-cut:

1. Espandete la Timeline in modo da potere facilmente contare il numero di fotogrammi o secondi necessari per la sovrapposizione.
2. Selezionate il clip a sinistra e rifilate il bordo destro fino al punto in cui desiderate che termini l'audio.



3. Bloccate la traccia audio. Trascinate il bordo destro dello stesso clip video verso sinistra, fino al punto in cui deve iniziare il video del clip seguente.



4. Lasciando ancora bloccata la traccia audio, trascinate il video del secondo clip verso sinistra fino a raggiungere il bordo destro del clip originale.

Se la porzione di video all'inizio del secondo clip non basta per il taglio, occorrerà prima rimuovere una porzione sufficiente sia dal video *che* dall'audio e poi riprovare.



5. Sbloccate la traccia audio.

Adesso il passaggio al secondo clip video avviene in anticipo sull'audio. Il video è stato rifilato dalla fine del primo clip, mentre l'audio è stato tagliato dall'inizio del secondo clip.

J-cut

Con la tecnica J-cut, il nuovo audio entra in azione *prima* del video. Questo montaggio può essere utile quando l'audio del secondo clip prepara lo spettatore alle immagini della scena.

Ritorniamo all'esempio della conferenza videoregistrata: in questo caso però torneremo di nuovo all'oratore, alla fine del materiale interpolato. Se l'audio della conferenza parte qualche istante prima delle immagini video che mostrano di nuovo il podio, il cambiamento (passaggio) sarà molto meno brusco.

Questa volta, una volta effettuato il taglio, i bordi dei clip assumono la forma della lettera "J":



La parte audio entra in azione prima di quella video. L'illustrazione mostra il risultato: i bordi dei clip formano una "J".

Come eseguire un J-cut:

1. Espandete la Timeline in modo da potere facilmente contare il numero di fotogrammi o secondi necessari per la sovrapposizione.
2. Come per l'altro tipo di montaggio, rifilate il bordo destro del clip audio e video di sinistra, in misura corrispondente all'intervallo di sovrapposizione.
3. Bloccate la traccia audio. Trascinate adesso il bordo destro dello stesso clip video verso destra, in misura corrispondente all'intervallo di sovrapposizione.
4. Sbloccate la traccia audio.

A questo punto il passaggio al secondo clip audio avviene in anticipo sul video.

Nota: Le procedure appena descritte non sono le uniche possibilità di montaggio di tipo L-cut e J-cut. Un altro metodo per il J-cut potrebbe essere quello di rifilare il clip di destra, fino al punto di inizio desiderato del video e poi, con la traccia video bloccata, trascinare la porzione audio verso sinistra in modo da sovrapporsi all'audio del clip di sinistra.

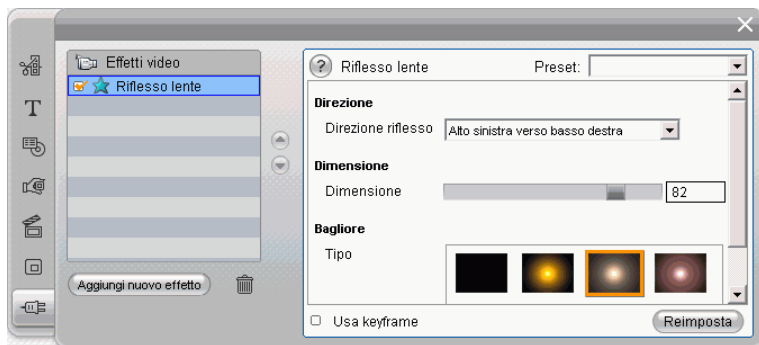


USO DI EFFETTI VIDEO

Generalmente il videoritocco consiste nel selezionare, riordinare, tagliare videoclip, applicare effetti di transizione ai clip e combinarli con materiale di altro tipo, come musica e immagini fisse.

Talvolta però può essere necessario modificare le stesse immagini video, manipolandole in modo da ottenere l'effetto desiderato. Lo strumento *Effetti video* di Studio mette a disposizione una vasta gamma di plug-in di effetti video che possono essere applicati sia alle immagini video che alle immagini fisse. Per una descrizione della serie di base degli effetti forniti da Studio si rimanda alla pagina 103.

Gli *Effetti video* sono il settimo pulsante della Casella degli strumenti Video. Lo strumento presenta due aree principali: a sinistra un *elenco degli effetti* che mostra gli effetti applicati ai clip attualmente selezionati; a destra invece un *riquadro dei parametri* che consente di dosare gli effetti nel modo desiderato.

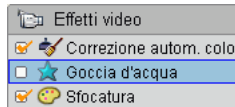


Differenze fra effetti video ed effetti audio

In molti casi i due strumenti, *Effetti video* e *Effetti audio* funzionano allo stesso modo, pur trovando applicazione su materiali di tipo diverso.

Uso dell'elenco degli effetti

Ogni videoclip o immagine del progetto può essere modificata applicando uno o più effetti video. Ogni effetto viene applicato, a turno, all'immagine originale, nell'ordine in cui sono elencati nello strumento *Effetti video*.



Le caselle di controllo che precedono i nomi dei vari effetti consentono di attivare o disattivare i singoli effetti senza doverli rimuovere dall'elenco (evitando così di perdere gli eventuali parametri personalizzati). Nell'illustrazione l'effetto "Riduzione del rumore" è stato disabilitato, mentre gli altri due effetti restano attivi.

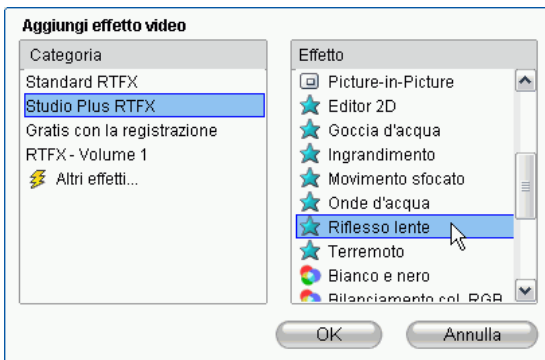
Aggiunta e rimozione di effetti

Per inserire un nuovo effetto nell'elenco relativo al clip attuale, basta fare clic sul pulsante *Aggiungi nuovo effetto* per aprire il *browser degli effetti* visualizzato nella parte destra della finestra dello strumento.

Facendo clic su una voce della lista *Categoria* appariranno elencati i nomi dei singoli effetti compresi nella categoria. Selezionare l'effetto desiderato e premere su *OK* per aggiungere l'effetto.

Per rimuovere l'effetto attualmente selezionato dall'elenco, fare clic sul pulsante *Elimina effetto* (con il simbolo del cestino).





Il browser degli Effetti video è aperto alla pagina Studio Plus RTFX che contiene una serie di effetti aggiuntivi per Studio Plus. Gli altri pacchetti nell'elenco contengono ulteriori effetti premium che possono essere acquistati separatamente. L'ultima categoria, 'Altri effetti', apre una pagina del sito web Pinnacle su cui sono disponibili effetti premium supplementari.

Gli effetti audio e video Premium possono essere usati liberamente, come gli altri contenuti bloccati di Studio; tuttavia durante la riproduzione sul video appare impressa una grafica in “filigrana”. Per usare l'effetto in una produzione, è possibile acquistare l'apposita *chiave di attivazione* senza uscire da Studio. Per informazioni sull'acquisto di effetti video e audio bloccati e di ulteriore premium content per Studio, si rimanda alla sezione “Come espandere Studio” a pagina 11.

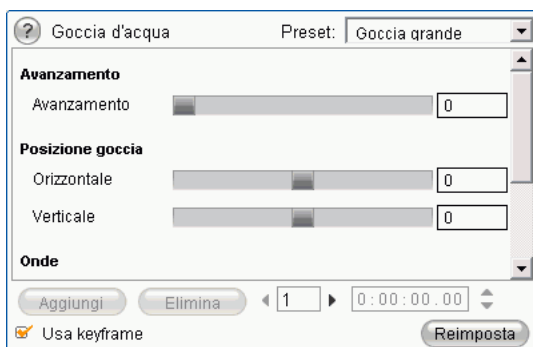
Modifica dell'ordine degli effetti


L'esito cumulativo di più effetti applicati allo stesso clip può variare, a seconda dell'ordine in cui sono applicati gli effetti. I pulsanti freccia su/giù di fianco all'elenco degli effetti permettono di controllare la sequenza dei singoli effetti nella catena di processi. La modifica operata tramite i pulsanti è limitata solo all'effetto attualmente selezionato.



Modifica dei parametri degli effetti

Quando si seleziona un effetto dall'elenco degli effetti, il riquadro destro dello strumento *Effetti video* presenta i controlli che permettono di regolare gli eventuali parametri degli effetti.



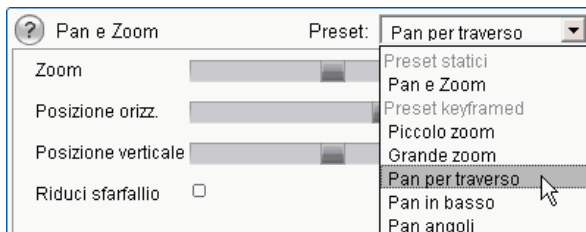
I controlli della libreria di base degli effetti, fornita in dotazione con Studio, sono descritti più avanti (a partire da pagina 105). Gli effetti aggiuntivi sono descritti nella rispettiva documentazione in linea, accessibile dal riquadro dei parametri, premendo il tasto funzione **F1** oppure facendo clic sul pulsante della guida  visibile in alto a sinistra nel riquadro dei parametri.

Nota: Alcuni plug-in di effetti possono disporre di una propria finestra con appositi controlli per la modifica dei parametri. In questi casi il riquadro dei parametri dello strumento Effetti dispone solo del pulsante *Modifica*, premendo il quale si accede all'editor esterno.

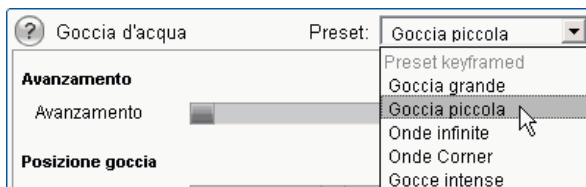
Uso delle preimpostazioni dei parametri

Per semplificare l'uso dei parametri, numerosi effetti dispongono di *preimpostazioni* che consentono di configurare l'effetto per un uso particolare; in questo modo basta scegliere una preimpostazione dall'elenco.

Studio Plus offre due tipi di preset: *statico*, con un unico set di parametri relativi all'effetto, e con *keyframing*, che comprende più set di parametri sotto forma di keyframe (cfr. più avanti).

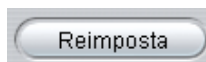


Nelle versioni di Studio che non supportano il keyframing sono disponibili solo i preset di tipo statico.



Spesso, infatti, il modo più rapido per configurare un effetto consiste nel scegliere quello che dà il risultato più simile a quello desiderato e, in seguito, modificare manualmente i parametri.

Ripristino degli effetti: Per ogni effetto esiste una impostazione predefinita dal produttore. Tale preimpostazione può essere ripristinata in qualsiasi momento, facendo clic sul pulsante *Reimposta*, visibile in basso nel riquadro dei parametri.



Premendo su *Reimposta* quando si utilizza il keyframing, i valori predefiniti dei parametri vengono assegnati solo al keyframe che si trova nella posizione corrente del filmato. Se il fotogramma chiave non esiste ancora, verrà creato adesso appositamente.

Keyframing

Normalmente i parametri degli effetti video di Studio vengono applicati al primo fotogramma del videoclip; i valori dei parametri restano invariati dall'inizio alla fine del clip. Questo è il funzionamento tipico di tutti gli effetti inseriti nei clip.



Normalmente i valori dei parametri di un effetto non variano all'interno del videoclip in cui è stato inserito l'effetto.

La funzionalità keyframing permette di modulare nel tempo i valori dei parametri *all'interno* di uno stesso videoclip, ampliando così le potenzialità di impiego degli effetti nei filmati.

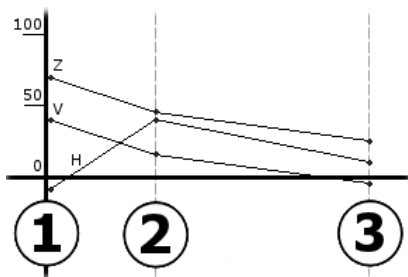
Disponibilità: La funzionalità keyframing descritta qui è supportata solo da Studio Plus.

Ad ogni fotogramma-chiave è associato un set completo di parametri relativi all'effetto; con la funzione keyframing si definisce anche a quale fotogramma del clip i parametri verranno applicati in modo integrale.



Con la funzione keyframing si possono applicare nuovi valori dei parametri anche a più fotogrammi di uno stesso clip.

Per modulare i valori dei parametri in modo morbido, nel passaggio da un keyframe all'altro, i valori numerici vengono adattati in modo automatico.

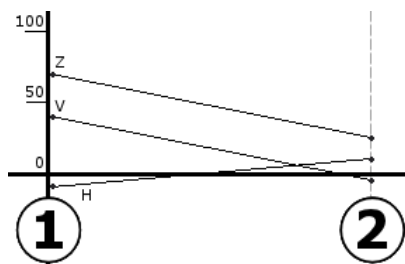


Rappresentazione grafica dei fotogrammi chiave riferita all'esempio sopra riportato. I valori Zoom (Z), Posizione orizzontale (H) e Posizione verticale (V) sono stati impostati con il keyframe 1 ad inizio clip, con il keyframe 2 inserito ad 1/3 del clip e con il keyframe 3 a fine clip. I valori numerici cambiano in modo graduale nei fotogrammi intermedi.

La maggior parte degli effetti supporta il keyframing. In pochi casi non si può applicare questa funzionalità perché taluni effetti non hanno parametri oppure, come nel caso dell'effetto *Velocità*, il keyframing sarebbe difficilmente applicabile.

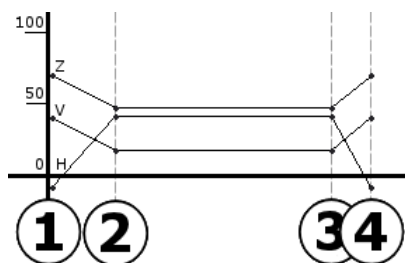
Scenari d'impiego del keyframing

In teoria si possono definire tanti keyframe quanti sono i fotogrammi di un clip. Nella prassi, però, bastano solo pochi fotogrammi chiave per ciascun effetto applicato.

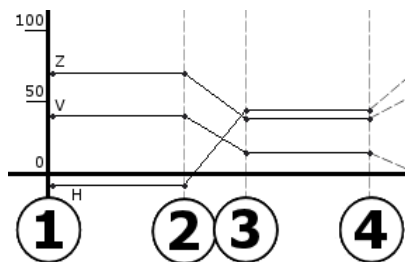


Due keyframe sono sufficienti per variare gradualmente i valori dei parametri, da un'impostazione all'altra, all'interno del clip.

Il keyframing è uno strumento che permette di regolare con precisione il modo in cui l'effetto scelto viene effettivamente applicato al clip. Diventa così un gioco da ragazzi regolare nel tempo l'intensità dell'effetto.



Impostando quattro keyframe si possono modulare uno o più valori di parametri, aumentandoli ad inizio clip e riducendoli a fine clip.



Una presentazione con effetto pan e zoom, come quella descritta nella sezione "Editing delle proprietà di clip immagini" (pagina 146), può essere creata usando l'effetto pan e zoom applicato ad un unico clip con immagine fissa. Due fotogrammi chiave con parametri identici definiscono inizio e fine di ogni vista all'interno della presentazione, indipendentemente dal numero complessivo di viste necessarie.

Uso del keyframing

Per potere usare la funzione, occorre aprire la finestra dei parametri dei vari effetti che supportano il keyframing e attivare la casella di controllo *Usa keyframe*. Se non si attiva questa casella, l'effetto mantiene invariato il set di parametri per tutto il clip.



Quando si abilita il keyframing per l'effetto, vengono creati automaticamente due fotogrammi chiave: uno è ancorato all'inizio e l'altro alla fine del clip. I parametri per i due keyframe sono impostati su di un valore non-keyframed. Sulla timeline della finestra del filmato il keyframe appare come una bandierina numerata nella parte superiore del relativo videoclip. Le bandierine restano visibili finché è aperta la finestra dei parametri dell'effetto.



I keyframe, relativi all'effetto di cui si è aperta la finestra dei parametri, appaiono visibili come bandierine numerate su una linea verticale. Il fotogramma chiave corrente presenta una bandierina evidenziata (nell'esempio: il keyframe 3).

Nella finestra dei parametri appaiono, adesso, alcuni controlli supplementari: i pulsanti *Aggiungi* e *Elimina*, l'indicatore del *keyframe attuale* con le frecce avanti/indietro ed il contatore del *tempo del keyframe* con i relativi pulsanti avanti/indietro.



Nella finestra dei parametri in basso appaiono alcuni nuovi controlli quando si attivano i keyframe

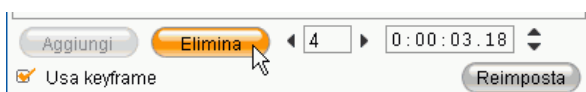
L'indicatore del *keyframe attuale* mostra il numero del keyframe associato al fotogramma che è visualizzato nella finestra del filmato. Premendo le frecce si può scorrere da un fotogramma chiave all'altro, mentre il dispositivo di scorrimento della finestra del filmato salta alla successiva posizione del keyframe.

Se si visionano fotogrammi del filmato per i quali non sono stati definiti keyframe, l'indicatore mostra tre trattini. I valori dei parametri visualizzati sono quelli che verranno applicati all'attuale fotogramma durante la riproduzione.

Per inserire un keyframe in un punto qualsiasi, basta premere il pulsante *Aggiungi* o semplicemente regolare i parametri: in questo modo Studio aggiunge automaticamente il keyframe.



I keyframe vengono numerati in sequenza, dall'inizio del clip. All'inserimento o cancellazione di un keyframe, i fotogrammi chiave successivi vengono rinumerati in modo automatico.



Il pulsante *Elimina* può essere attivato se il fotogramma attuale ha un keyframe; l'eventuale keyframe è segnalato dal corrispondente numero nell'apposito indicatore (visibile nel campo numerico, al posto dei tre trattini).

Il contatore del *tempo del keyframe* indica lo sfasamento temporale all'interno del clip, rispetto all'attuale tempo del filmato – ovvero di quel fotogramma che appare visualizzato dal Lettore. Pertanto, per il primo keyframe il tempo indicato sarà zero; per l'ultimo keyframe il tempo indicato sarà dato dalla differenza della durata complessiva del clip, meno un fotogramma.

Se all'attuale fotogramma è stato associato un keyframe, si può modificare il suo sfasamento temporale premendo gli appositi tasti freccia del contatore. Le posizioni del primo e dell'ultimo keyframe non possono essere modificate. Le posizioni dei keyframe intermedi possono invece variare liberamente fra i keyframe adiacenti.



Impostazione del tempo del keyframe 3.

Anteprima e rendering

Mentre si lavora con lo strumento *Effetti video*, scegliendo gli effetti e modificando le impostazioni nel riquadro dei parametri, il Lettore mostra l'anteprima dinamica e sempre aggiornata dell'attuale fotogramma del filmato. L'anteprima di un singolo fotogramma potrebbe rivelarsi poco utile quando si usano degli effetti che si evolvono per tutta la durata del clip (come l'effetto *Goccia d'acqua*; cfr. pagina 112). In questi casi, infatti, occorre riprodurre il clip per potere valutare l'intero impatto dell'effetto applicato.




Poiché molti effetti richiedono calcoli complessi, spesso non sarà possibile disporre subito di una anteprima del tutto fluida e dettagliata dell'intero clip. Ogni volta che si inseriscono o rimuovono degli effetti, o si cambiano le impostazioni, Studio avvia il "rendering" del clip, ossia la rielaborazione del suo aspetto finale in background senza interrompere il vostro flusso di lavoro. Mentre il rendering in background procede, sulla scala temporale al di sopra del clip appare una barra colorata.




Il rendering in background è una funzionalità opzionale che può essere disattivata, se si desidera, dal riquadro delle opzioni *Preferenze progetto* (*Impostazioni* ➤ *Preferenze progetto*).




LA LIBRERIA DEGLI EFFETTI VIDEO

I plug-in degli effetti video installati in Studio sono raggruppati in sei categorie, ciascuna simbolizzata da un'icona:

- **Effetti Cleaning** che permettono di correggere difetti del video sorgente, quali disturbi o tremolii della videocamera. 
- **Effetti di tempo**, come l'effetto *Velocità* di Studio Plus, che cambiano il ritmo di riproduzione senza modificare l'aspetto dei fotogrammi video. 
- **Effetti di stile**, come l'effetto *Rilievo* e *Vecchia pellicola* che conferiscono un'impronta stilistica caratteristica per un maggiore impatto espressivo. 

- **Effetti Overlay** che supportano le funzionalità overlay di Studio Plus, come *Picture-in-picture* e *Chroma key*. 
- **Effetti Fun** come gli effetti *Goccia d'acqua* e *Riflesso lente* rendono i vostri filmati più creativi e divertenti. 
- **Effetti colore** che consentono di modificare la colorazione di un clip in modo più o meno drastico. 

I plug-in sono organizzati in pacchetti contenenti uno o più effetti. Questo manuale descrive cinque effetti del gruppo Standard RTFX (vedere pagina 105) forniti in dotazione a tutte le versioni di Studio. Inoltre il manuale descrive brevemente anche i singoli effetti aggiuntivi (più di 20) del pacchetto Plus RTFX (pagina 107) fornito a corredo di Studio Plus. Per una trattazione esaustiva dei parametri degli effetti Plus si rimanda alla guida in linea sensibile al contesto che può essere consultata facendo clic sul pulsante *guida*  visibile in alto a sinistra nel riquadro dei parametri, o premendo il tasto funzione F1 nel riquadro aperto.

Creazione di una libreria di effetti personalizzata

L'architettura di Studio prevede la possibilità di aggiungere sempre nuovi plug-in alla vostra libreria di effetti video, via via che sono disponibili. I plug-in offerti da Pinnacle e da altri produttori si integreranno perfettamente nel programma.

Alcuni effetti aggiuntivi sono forniti in dotazione a Studio come premium content bloccato. Fra questi sono compresi i pacchetti di espansione RTFX Volume 1 e 2 della Pinnacle. Gli effetti possono essere visualizzati normalmente con l'anteprima di Studio, ma durante la riproduzione appare una speciale grafica in "filigrana".

Per rimuovere la filigrana occorre acquistare una *chiave di attivazione*, operazione che può essere facilmente eseguita senza uscire da Studio. Per ulteriori informazioni su come ottenere il premium content per Studio, consultare la sezione "Come espandere Studio" a pagina 11.

Attenzione: Gli effetti video plug-in di Studio sono programmi per computer e, in quanto tali, possono eseguire operazioni che potrebbero danneggiare potenzialmente il sistema, o creare eventuali problemi, quali la cancellazione o modifica di file e del registro di sistema. Pinnacle raccomanda di installare solo i plug-in di terze parti provenienti da fornitori affidabili.



EFFETTI STANDARD

Questa sezione descrive quattro dei cinque effetti del gruppo Standard RTFX visibili in alto nel browser degli effetti di Studio. Il quinto effetto, *Pan e zoom*, è descritto nella sezione “L'interfaccia dell'effetto pan e zoom” a pagina 152.

Correzione automatica del colore, *Riduzione del rumore* e *Stabilizzazione* rientrano nel gruppo degli **effetti Cleaning** che permettono di correggere difetti del video sorgente, quali disturbi o oscillazioni della videocamera.

Nota: Gli effetti Cleaning di Studio sono filtri video con funzioni generali studiati per ridurre i problemi più comuni riscontrati su una vasta gamma di materiali, ma non sono sempre risolutivi. I risultati possono variare a seconda del materiale originale, della gravità e della natura del problema.

Correzione automatica del colore

Questo effetto compensa un bilanciamento non corretto dei colori nel video. Il principio è analogo a quello della regolazione del “bilanciamento del bianco” di un camcorder.

Luminosità: La correzione del colore può modificare la luminosità dell'immagine. Spostando questo cursore è possibile correggere manualmente il valore della luminosità, se necessario. Dal punto di vista tecnico il controllo modifica il “gamma di contrasto” dell'immagine piuttosto che la sua effettiva luminosità.

Nota: La *Correzione automatica del colore* può introdurre del rumore video nel clip, come effetto collaterale dell'elaborazione. Se il rumore dovesse essere di eccessivo disturbo, potrete applicare anche l'effetto di *Riduzione del rumore* di seguito descritto.

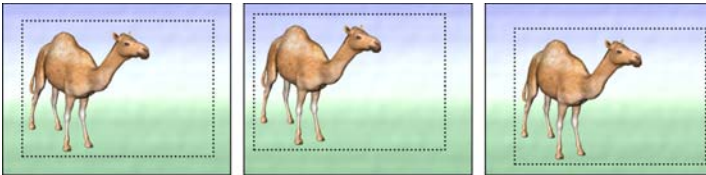
Riduzione del rumore

Questo plug-in utilizza un algoritmo di riduzione del rumore che può migliorare un video disturbato. Per ridurre al minimo gli *artefatti* (eventuali difetti dell'immagine generati durante l'elaborazione dell'immagine), la riduzione del rumore viene eseguita solo per le aree del fotogramma nelle quali il movimento è inferiore ad un certo valore soglia.

Soglia movimento: Tramite questo cursore si imposta il valore di soglia desiderato: spostandolo a destra, aumenta il grado di movimento tollerato dall'effetto e pertanto aumenta la parte di immagine a cui viene applicato l'effetto. Allo stesso tempo, tuttavia, ciò aumenta la possibilità di artefatti indesiderati nel video.

Stabilizzazione

Questo effetto riduce qualsiasi tremolio e vibrazione provocato dal movimento della videocamera, in modo simile alla funzione di stabilizzazione elettronica dell'immagine, comune a molti camcorder digitali. Le aree periferiche dell'immagine vengono scartate e la parte centrale viene ingrandita del 20% circa per riempire il fotogramma. Aggiustando i limiti della regione selezionata, fotogramma per fotogramma, Studio è in grado di compensare i movimenti indesiderati della videocamera.



L'effetto di stabilizzazione funziona espandendo la regione selezionata (linee interne) alla dimensione dell'intero fotogramma. Questa regione viene poi aggiustata, fotogramma per fotogramma, per compensare piccole differenze di messa a fuoco dovute al tremolio della videocamera.

Velocità

Questo sofisticato effetto permette di impostare la velocità di qualsiasi videoclip su valori di un intervallo continuo, compreso fra il 10 e il 500% della velocità normale, sia per il moto in avanti che indietro. Quando si cambia la velocità di un clip, varia di conseguenza anche la sua lunghezza.


Se il clip contiene tracce sonore, anche l'audio viene accelerato o rallentato. Un'apposita opzione consente di mantenere inalterato l'audio originale per evitare di inserire nel clip le vocine artefatte, tipiche dei cartoni animati.



EFFETTI PLUS

Il pacchetto di effetti video Studio Plus RTFX è compreso in Studio Plus. Gli utenti di altre versioni di Studio possono usufruire di questi effetti eseguendo l'upgrade a Studio Plus.

In questa sezione sono descritti brevemente gli effetti del gruppo, ad eccezione di:

- Due effetti Overlay sono descritti altrove (*Chroma key* a pagina 130 e *Picture-in-picture* a pagina 125).
- L'effetto *Filtro HFX* consente di creare e ritoccare le animazioni animate in 3D con il software Pinnacle Hollywood FX; il filtro si attiva all'esterno di Studio ed è dotato di una propria guida in linea. La categoria *Filtro HFX* è segnalata da un'apposita icona Pinnacle. 

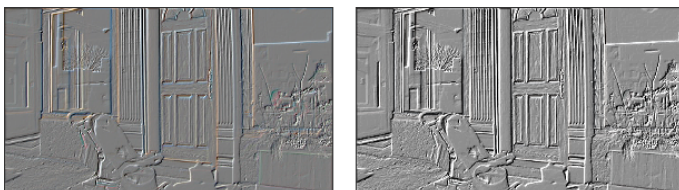
Gli effetti appaiono qui nello stesso ordine in cui sono visualizzati nel browser degli effetti, dove sono ordinati per categorie (vedere pagina 103). Per una trattazione più approfondita, anche dei relativi parametri, si rimanda alla guida sensibile al contesto, accessibile quando è attiva la finestra dei parametri di Studio Plus.

Sfocatura

Applicando l'effetto *sfocatura* il video apparirà fuori fuoco e sfumato. Questo effetto di Studio permette di regolare l'intensità di *sfocatura* in senso orizzontale e verticale, in modo separato, sull'intero fotogramma oppure limitatamente ad un'area rettangolare del fotogramma. Si può facilmente sfuocare una parte selezionata dell'immagine, ad esempio un volto, per ottenere un effetto simile a quello usato nei telegiornali.

Rilievo

Applicando questo effetto l'immagine appare come un bassorilievo. Per regolare il *grado* di intensità dell'effetto occorre spostare l'apposito cursore.



Spesso l'effetto Rilievo può essere ritoccato, regolando il contrasto e la luminosità con l'effetto Correzione colore (a destra).

Vecchia pellicola

I vecchi film presentano una serie di difetti generalmente indesiderati: immagini sgranate, come risultato di un processo di sviluppo fotografico ormai superato, macchie e strie dovute a polvere e fibra che aderisce alla pellicola, e linee verticali intermitteni in corrispondenza dei graffi che la pellicola ha subito durante la proiezione.



L'effetto *Vecchia pellicola* permette di simulare questi difetti; applicando questo effetto il vostro video originale sembrerà avere subito il logorio del tempo.

Fuoco morbido

L'effetto *Fuoco morbido* applica una leggera sfocatura che ammorbidisce l'immagine; in questo modo si possono, ad esempio, ritoccare le rughe che solcano un volto oppure conferire all'immagine un'aura di romanticismo. Un cursore controlla l'intensità dell'effetto.

Vetri colorati

Applicando questo effetto l'immagine appare come attraverso una lastra di vetro formata da poligoni irregolari, disposti a formare un mosaico.

I cursori permettono di regolare la dimensione media dei vari “cristalli” poligonali che compongono l'immagine, ed inoltre lo spessore della saldatura scura fra i cristalli adiacenti: i valori vanno da zero (assenza di saldatura) fino allo spessore massimo.



Tre varianti dell'effetto Vetri colorati

Luma Key

Questo effetto di sovrimpressione funziona in modo analogo all'effetto *Chroma Key* (pagina 130), con la differenza che le parti trasparenti dell'immagine in primo piano sono definite dalla luminanza, anziché dalle informazioni relative ai colori.

Editor 2D

L'effetto consente di ingrandire o ridurre l'immagine, di definire quale parte dell'immagine dovrà essere visualizzata e di aggiungere cornici e ombreggiature.

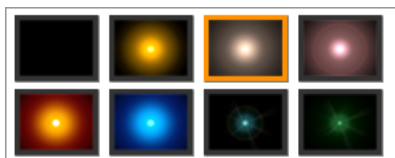
Terremoto

L'effetto *Terremoto* di Studio Plus simula un evento sismico che fa tremare il fotogramma video; l'intensità e la velocità dell'effetto sisma possono essere regolati con gli appositi cursori.

Riflesso lento

Questo effetto simula il bagliore di una sorgente luminosa diretta che genera aree sovresposte in una pellicola o un'immagine video.

Si può impostare l'orientamento, la dimensione ed il tipo di luce principale. La prima fra le opzioni sotto raffigurate permette di escludere del tutto la luce, generando comunque gli effetti secondari, ossia i raggi e le riflessioni.



Le otto opzioni Tipo.

Ingrandimento

Con questo effetto si applicano delle lenti virtuali per ingrandire una parte selezionata del fotogramma video. Le lenti possono essere disposte nelle tre dimensioni e spostate in senso orizzontale e verticale all'interno del fotogramma, avvicinando o allontanando le lenti dall'immagine.

Movimento sfocato

Questo effetto simula la sfocatura prodotta quando la videocamera si sposta rapidamente durante la ripresa. Si possono definire sia l'angolazione che l'intensità dell'effetto di sfocatura.



A sinistra appare l'immagine non sfocata; al centro la sfocatura orizzontale; a destra, la sfocatura diagonale.

Goccia d'acqua

Questo effetto simula l'impatto di una goccia che cade sulla superficie dell'acqua producendo onde e increspature che si espandono concentriche.



Diverse fasi dell'effetto Goccia d'acqua (preimpostazione "Goccia grande").

Onde d'acqua

Questo effetto applica una distorsione simulando una serie di onde dell'oceano che attraversano il fotogramma, via via che il clip progredisce. Con i parametri si possono regolare il numero, l'intervallo, la direzione e la profondità delle onde.

Bianco e nero

Questo effetto sottrae, in parte o completamente, l'informazione di colore del video originale con risultati che vanno dal colore parzialmente desaturato (preimpostazione "Sbiadito") al monocromatico puro ("Bianco e nero"). Spostando il cursore si può variare il *grado* di applicazione di questo effetto.

Correzione colore

I quattro cursori nel riquadro dei parametri dell'effetto permettono di regolare la colorazione dell'attuale clip per quanto riguarda:

Luminosità: ovvero l'intensità relativa alla luce

Contrasto: la gamma di colori di chiaro e scuro

Tonalità: la posizione della luce nello spettro

Saturazione: la quantità di colore puro che va dal grigio alla saturazione completa

Mappa colori

Questo effetto colora un'immagine utilizzando un paio di rampe di miscelazione, o mappe di colore. Potete personalizzare il materiale con colori arditi, aggiungere colori in bicromia o tricromia, oppure creare transizioni di particolare effetto. È possibile utilizzare *mappa colori* per svariate operazioni, dal controllo di precisione delle immagini monocromatiche alle trasformazioni di colori psichedelici.

Inverti

Nonostante il nome, l'effetto *Inverti* non produce un'inversione dell'immagine visualizzata. Infatti non è l'immagine ad essere inserita, ma piuttosto i *valori cromatici*: ogni pixel viene ridisegnato con l'intensità luminosa e/o cromatica complementare, producendo un'immagine ricolorata, ma sempre riconoscibile.

Questo effetto si basa sul modello di colore YCrCb che ha un canale per la *luminanza* (dati relativi alla luminosità) e due canali per la *crominanza* (per i dati relativi al colore). Il modello YCrCb è impiegato spesso nelle applicazioni DV.

Illuminazione

L'effetto *Illuminazione* consente di ritoccare e ottimizzare video ripresi in condizioni di luce scarsa o sfavorevole. È particolarmente adatto per correggere sequenze esterne in controluce, in cui il volto del soggetto appare in ombra.

Posterizza

Questo effetto permette di controllare il numero di colori impiegato per renderizzare ogni fotogramma del clip. Spostando il cursore da sinistra verso destra, il numero di colori si riduce gradualmente dalla tavolozza completa dei colori originali, fino a due colori (bianco e nero). Man mano che la tavolozza si riduce, le aree di colore simile si fondono in un'unica e ampia area piatta.

Bilanciamento del colore RGB

Il bilanciamento dei colori RGB di Studio Plus assolve ad una duplice funzione: può essere usato per correggere immagini video che presentano una colorazione indesiderata, oppure per creare particolari atmosfere intensificandone la cromia. Ad esempio, una scena notturna può essere resa più vivida accentuando la tonalità blu e riducendo leggermente la luminosità complessiva. In questo modo è persino possibile trasformare le riprese girate in pieno giorno in scene notturne.

Seppia

Questo effetto conferisce al clip un aspetto analogo a quello di una fotografia antica; i colori sono resi da tonalità color seppia anziché nella loro tonalità originale. Il cursore consente di regolare il *grado* di intensità dell'effetto.

Bilanciamento del bianco

La maggior parte delle videocamere è dotata di una funzione che permette un adattamento automatico dei colori, in funzione delle condizioni di illuminazione. Se la funzione è disattivata, o solo parzialmente efficace, la qualità cromatica delle immagini video può subire delle alterazioni.

L'effetto *Bilanciamento del bianco* fornito da Studio corregge questo difetto, in quanto consente di scegliere un colore che funge da "bianco di riferimento" nell'immagine. L'adattamento, necessario per "rendere bianco" il colore di riferimento, viene applicato a tutti i pixel dell'immagine. Se il "bianco di riferimento" è stato ben scelto, la colorazione apparirà molto naturale.



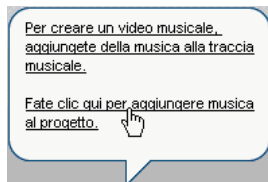
LO STRUMENTO SMARTMOVIE PER I VIDEO MUSICALI

Realizzare un video musicale sembra un'impresa ardua, anche utilizzando le comode funzionalità di montaggio offerte da Studio. Occorre infatti sincronizzare con grande precisione decine di brevi clip al ritmo della colonna sonora per ottenere un perfetto coordinamento di immagini e musica.

Con lo strumento *SmartMovie* di Studio potrete assemblare in pochi minuti un video musicale dinamico e a tempo, scegliendo lo stile preferito e abbinando qualsiasi materiale video alla musica.



Inoltre si possono creare delle presentazioni. *SmartMovie* permette di realizzare una presentazione istantanea, a partire da una serie di immagini fisse, scegliendo fra vari stili e sottofondi musicali.



Lo strumento *SmartMovie* vi guiderà passo-passo nelle varie fasi di creazione con semplici istruzioni. Per cominciare, cercate nell'Album le scene del video o le immagini fisse da inserire e trascinatele nella Finestra del filmato.

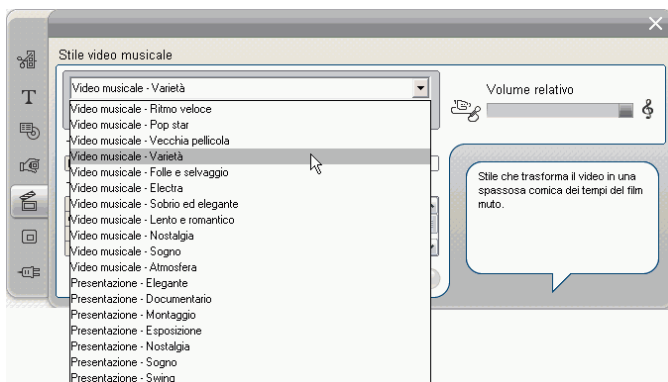
Suggerimento: La vista Timeline della finestra del filmato è molto comoda quando si lavora con i clip audio.

Dopo avere selezionato il materiale visivo, potrete aggiungere un clip ScoreFitter, un CD audio oppure musica in formato digitale (**wav**, **mp3**) nella traccia del *sottofondo musicale*. Sarà la durata di questo clip (e non la quantità di materiale visivo selezionato) a determinare la lunghezza effettiva del vostro video musicale. Se il materiale visivo non è sufficiente, *SmartMovie* utilizzerà i videoclip o le immagini più volte per arrivare alla durata richiesta. Per converso, verranno omessi tutti i clip e le immagini in numero eccessivo rispetto a quello utilizzabile per la durata del brano musicale.

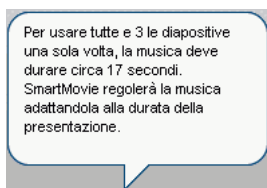
Eccezione: Quando si crea una presentazione di diapositive, con l'opzione *Usa tutte le immagini* attivata (cfr. più avanti), è il numero di immagini fornite che determina la durata del progetto finale (e non la lunghezza del clip musicale).

Gli stili di *SmartMovie*

Dall'elenco a discesa in alto nella finestra dello strumento *SmartMovie* selezionate uno *stile*. Appare una lista con numerosi stili adatti per realizzare progetti di video musicali e presentazioni.



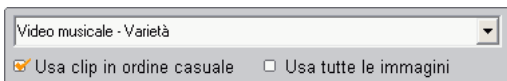
Scorrendo l'elenco appare un fumetto con una breve descrizione dei singoli stili.



Per gli stili destinati ai video musicali, i migliori risultati si ottengono utilizzando materiale video di lunghezza quasi doppia rispetto alla traccia audio. Gli stili destinati alle presentazioni indicano un rapporto ottimale fra il numero di immagini e la durata del brano musicale. Il *fumetto* suggerisce la proporzione più corretta fra numero di slide e durata della musica.

Le opzioni di *SmartMovie*

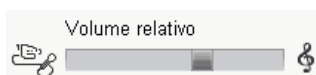
L'opzione *Usa clip in ordine casuale* permette di mescolare il materiale visivo senza tenere conto della sequenza iniziale. Questa è l'opzione predefinita per alcuni stili che conferisce una tessitura piuttosto uniforme al prodotto finito, a discapito però della continuità narrativa.



Attivate la casella *Use all images (Usa tutte le immagini)* se desiderate che tutte le immagini fisse inserite nel progetto vengano effettivamente usate nella presentazione di diapositive, indipendentemente dalla durata del brano musicale scelto. Studio in questo caso ripete o taglia il clip musicale quanto necessario per adattarlo al numero di immagini che avete scelto.

Nota: L'opzione *Usa tutte le immagini* ha effetto solo sulle presentazioni realizzate con SmartMovie e non sui video musicali.

Il cursore *Volume relativo* regola la prevalenza della traccia del *sottofondo musicale* rispetto alle altre tracce audio. Spostando il cursore tutto a destra, nel video finito si udrà *esclusivamente* la traccia musicale.



L'ultima operazione di configurazione consiste nell'inserire il testo dei titoli di apertura e di coda. Ogni riga di testo consiste di due campi; per passare dal campo di sinistra a quello di destra occorre premere il tasto Tabulazione e Maiusc+Tabulazione.

Titolo di apertura	
Il mio filmato 1	
Titoli di coda	
Producer	Antonia
Director	Maria
Creato con	Pinnacle Studio

Il grande momento è giunto ...

Infine fate clic sul pulsante *Crea SmartMovie* e mettetevi comodi mentre Studio genera per voi il filmato.



Attivazione di SmartMovie all'interno della modalità di Cattura

Studio permette di passare dalla cattura del video direttamente allo strumento *SmartMovie*. Per accedere all'opzione basta eseguire l'acquisizione come di consueto e quindi attivare la rispettiva casella di controllo nella finestra di dialogo di avvio della cattura.

<input checked="" type="checkbox"/>	Crea automaticamente "SmartMovie" dopo la cattura
-------------------------------------	---

Editing a due tracce con Studio Plus

Studio Plus arricchisce Studio conferendo al programma la potenza dell'editing video a più tracce con l'aggiunta di una traccia video ausiliaria sulla Timeline della finestra del filmato, chiamata traccia *overlay*. È ora possibile applicare gli effetti avanzati picture-in-picture e Chroma key, senza tuttavia perdere l'intuitività e la linearità dell'interfaccia di Studio.

Introduzione alla traccia overlay

All'installazione, la Timeline mostra le cinque tracce da tempo note agli utenti di Studio: la traccia *video* con la sua traccia *audio originale* e le tracce *titoli*, *effetti sonori* e *musica*.

Per aprire la nuova traccia *overlay*, trascinate un videoclip dall'Album ❶ nella finestra del filmato e rilasciatelo sulla traccia dei *titoli* ❷. La traccia *overlay* comparirà all'istante con il clip correttamente posizionato ❸.



Rilasciare il video sulla traccia dei titoli per aprire la traccia delle sovrimpressioni.

Insieme alla traccia *overlay*, Studio aggiunge anche una traccia *audio overlay* in cui collocare le informazioni sull'audio originale del videoclip.

Dopo aver aperto le tracce audio e video *overlay*, Studio non accetta più videoclip sulla traccia dei *titoli*. Trascinate i clip dall'Album direttamente sulla traccia *video* o sulla traccia *overlay* secondo necessità.

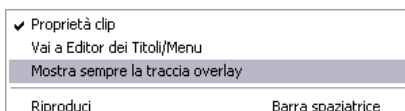


Videoclip sulla traccia video e sulla traccia overlay.

Come mostrare e nascondere la traccia *overlay*

Più sopra si è detto che le tracce audio e video *overlay* vengono visualizzate quando si aggiunge il primo clip *overlay*. Allo stesso modo le tracce vengono nascoste quando si rimuove l'ultimo clip.

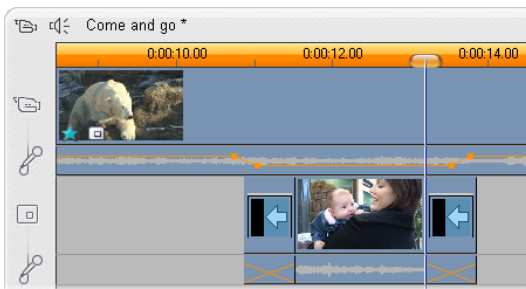
Questo comportamento predefinito permette di evitare confusione nella finestra del filmato; ma chi fa uso frequente delle tracce video *overlay*, forse preferirebbe avere la traccia sempre visibile. In tal caso attivate il comando *Mostra sempre la traccia overlay* del menu "contestuale" a discesa che si apre facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra del filmato.



Editing A/B

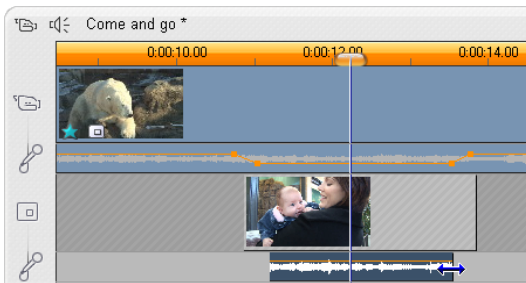
La seconda traccia video presente in Studio Plus semplifica spesso le operazioni di editing standard, tra cui insert editing, L-cut e J-cut descritte nella sezione “Tecniche avanzate di montaggio con la Timeline” a pagina 86.

Un'operazione di *insert editing*, ad esempio, diventa molto semplice: trascinare il clip che si desidera inserire sulla traccia *overlay* e tagliarlo secondo necessità. (vedere “Lo strumento Picture-in-picture” più avanti per ridurre la visualizzazione del secondo video in modo da coprire solo parte del video principale.)



Insert editing sulla traccia overlay. Il video principale è coperto durante la riproduzione del clip B.

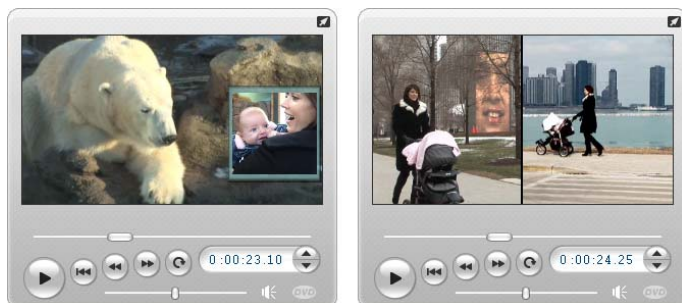
Nel montaggio J-cut e L-cut, la parte audio di un clip inizia poco prima (J) o poco dopo (L) il video. Queste tecniche vengono utilizzate insieme per attenuare l'inizio e la fine di un clip inserito.



Split editing sulla traccia overlay. La traccia video overlay è stata bloccata per tagliare l'audio del clip B. L'audio principale può essere ridotto o disattivato secondo necessità.

Lo strumento Picture-in-picture

Lo strumento Picture-in-picture (spesso abbreviato in “PIP”) – ossia l’inserimento di un riquadro nel video principale – è un effetto versatile, molto familiare per l’uso diffuso che ne viene fatto nelle produzioni TV di livello professionale.



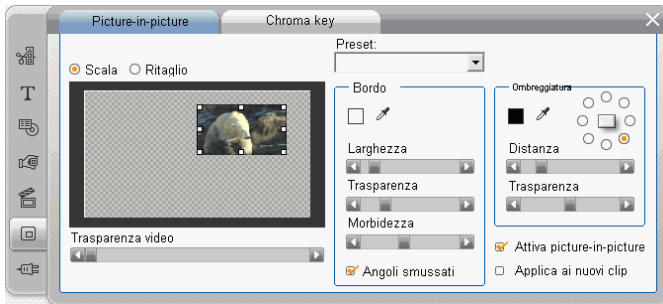
Picture-in-picture con bordo, ombra e angoli arrotondati (a sinistra). Gli effetti "split-screen", come la divisione verticale illustrata a destra, sono alcune variazioni che mostrano la versatilità dello strumento PIP.

Per utilizzare l'effetto picture-in-picture, iniziate a trascinare come sempre qualche videoclip sulla Timeline nella finestra del filmato. Rilasciate i clip destinati al sottofondo sulla traccia *video*. Il clip in primo piano, ossia il clip PIP, va collocato sulla traccia *overlay* sotto il clip principale.

Nota: se si intende creare un effetto split-screen come quello illustrato a destra nella figura precedente, non ha importanza su quale delle due tracce vengono collocati i due clip.

Dopo aver posizionato i clip, selezionate il clip in primo piano e aprite lo strumento *Picture-in-picture e Chroma key* (PIP/CK), il sesto che compare nella casella degli strumenti video della finestra del filmato. Nel manuale viene normalmente fatto riferimento alle due parti dello strumento in modo separato, definendole strumento *Picture-in-picture* e strumento *Chroma key*.





Lo strumento Picture-in-picture e Chroma key (PIP/CK) in realtà sono due strumenti in uno. Dal momento che vengono utilizzati in modo indipendente, vengono considerati due strumenti distinti. Questa illustrazione mostra la parte PIP dello strumento. Fate clic sulla scheda Chroma key in alto per passare all'altra parte.

I controlli dello strumento Picture-in-picture

La parte sinistra dello strumento PIP è occupata quasi completamente da un'area layout interattiva, in cui è possibile vedere e modificare dimensioni, posizione e ritaglio del video in sovrapposizione. Le modifiche apportate qui sono riprodotte in contemporanea nella finestra di anteprima del Lettore.

L'area di layout ha due modalità, che vengono attivate selezionando i pulsanti *Scala* e *Ritaglio*.

Modalità Scala: L'area grigia e quadrettata nell'area di layout rappresenta la parte trasparente del riquadro in sovrapposizione, attraverso il quale è visibile il video sottostante. Nell'uso normale della tecnica PIP corrisponde alla maggior parte dello schermo, dal momento che la sovrapposizione è abbastanza piccola da non coprire inutilmente il video principale. Il riquadro PIP può essere modificato in tre modi:

- Fate clic sul riquadro PIP e trascinatelo nell'area di layout per riposizionarlo all'interno del riquadro del video principale.
- Spostando i punti di controllo centrali presenti sui bordi del riquadro PIP modificatene le dimensioni a piacere.
- Spostando i punti di controllo agli angoli del riquadro PIP ne potete modificare le dimensioni mantenendo le proporzioni (rapporto larghezza/altezza).

Modalità Ritaglio: in questa modalità l'area di layout rappresenta tutto il riquadro in sovrapposizione, a prescindere dalle dimensioni effettive impostate in modalità Scala. Il rettangolo definito dai punti di controllo mostra la parte visibile del riquadro. Fuori dall'area visibile il riquadro è semitrasparente e lascia intravedere il motivo a scacchiera.

Come nella modalità Scala, anche qui i punti di controllo situati sui lati permettono di modificare liberamente il rettangolo di ritaglio, mentre i punti di controllo ai vertici ne mantengono le proporzioni.



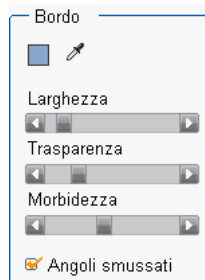
Lo strumento PIP nelle modalità Scala (sinistra) e Ritaglio (destra).

Preset: Scegliere il nome di un preset per impostare tutti i controlli PIP sui valori predefiniti associati al nome scelto. Potete scegliere un preset come prima approssimazione delle impostazioni desiderate e poi intervenire manualmente per una messa a punto di precisione.

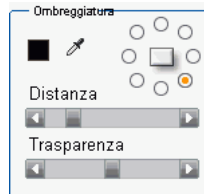
Trasparenza: Con questo cursore potete fare in modo che il video sottostante sia visibile attraverso quello superiore. Spostando il cursore verso destra il video overlay con il relativo bordo e la relativa ombra diventa più sempre più trasparente.

Bordo: Questi controlli consentono di impostare colore, larghezza e trasparenza del bordo che apparirà attorno al riquadro sovrapposto. Impostate la larghezza a zero (il cursore completamente a sinistra) se non volete applicare alcun bordo. Vedere pag. 133 per informazioni sull'uso dei controlli relativi al colore.

Il cursore *Morbidezza* controlla la quantità di sfocatura applicata al margine esterno di un bordo. Spostate il cursore verso sinistra se volete un bordo più marcato oppure verso destra se il bordo si deve fondere nel video di sottofondo. Per smussare gli angoli del rettangolo PIP attivate la casella *Angoli smussati*.



Ombreggiatura: Con questi controlli si impostano colore, larghezza, angolo e trasparenza dell'effetto ombreggiatura che dà l'illusione che il riquadro sovrapposto fluttui sopra lo sfondo. Per non creare l'ombreggiatura, impostate la larghezza (con il cursore *Distanza*) a zero.



Il controllo a forma di disco riguarda l'angolazione dell'ombreggiatura e consente di impostare la posizione dell'ombra rispetto al riquadro.

Attiva picture-in-picture: questa casella di controllo consente di attivare o disattivare l'effetto PIP.

Applica ai nuovi clip: questa opzione è utile se si desiderano creare le stesse impostazioni PIP per diversi clip. Fintanto che l'opzione è attiva, l'effetto PIP verrà applicato automaticamente a ogni nuovo clip che verrà trascinato sulla traccia *overlay* e avrà le stesse impostazioni visualizzate all'ultima apertura dello strumento.

L'interfaccia dell'effetto PIP

Se preferite inserire i parametri PIP con i valori numerici, anziché operare a livello grafico, potete passare a un'interfaccia alternativa offerta dallo strumento *Effetti video*. Oppure potete anche associare i due metodi ed effettuare le impostazioni iniziali nell'interfaccia grafica dello strumento PIP, passando poi ai valori numerici per ottimizzare le impostazioni.

Le impostazioni disponibili per l'effetto *Picture-in-picture* sono quasi identiche a quelle relative allo strumento PIP:



Impostazioni dei parametri per l'effetto Picture-in-picture.

Posizione: I cursori *Orizzontale* e *Verticale* definiscono lo sfasamento tra il centro del riquadro PIP e il centro del riquadro di sfondo.

Dimensione: I cursori *Larghezza* e *Altezza* impostano le dimensioni del riquadro PIP in percentuale rispetto alle dimensioni originali. Il Ritaglio, se utilizzato, permette di ridurre ulteriormente le dimensioni finali del riquadro PIP sullo schermo.

Ritaglio: I quattro cursori presenti in questo gruppo ritagliano una percentuale del riquadro video PIP originale e permettono di rimuovere parti dell'immagine che non servono, concentrando così l'attenzione sul soggetto principale.

Video: Il cursore *Trasparenza* fa sì che il video di sfondo sia visibile attraverso il riquadro PIP sovrapposto e consente di regolare il grado di trasparenza.

Bordo: I parametri presenti in questo gruppo corrispondono alle impostazioni del bordo dello strumento PIP; essi permettono di impostare colore, spessore, trasparenza e morbidezza del bordo del riquadro superiore e, volendo, consentono anche di attivare gli angoli smussati. Un vantaggio offerto dall'interfaccia dell'effetto è la presenza di controlli separati per *Larghezza* e *Altezza*, anziché l'unico parametro previsto dallo strumento PIP.

Ombreggiatura: Come nel gruppo Bordo, questi parametri corrispondono grossomodo a quelli dello strumento PIP, con la differenza che *Offset orizzontale* e *Offset verticale* consentono una flessibilità di posizionamento leggermente maggiore rispetto ai parametri *Distanza* e *Angolo* presenti nello strumento.

Lo strumento Chroma key

Il Chroma key è una tecnica di largo uso che permette di far apparire in una scena video alcuni oggetti che non erano presenti, e spesso non potevano essere presenti, durante le riprese reali. Quando una star famosa cade in un vulcano o sconfigge uno scarafaggio gigante, oppure salva l'equipaggio compiendo un'ardita camminata nello spazio, è molto probabile che la scena sia stata realizzata applicando una tecnologia come il Chroma key.

Gli effetti Chroma key sono spesso chiamati “bluescreen” o “greenscreen”, perché l'azione in primo piano viene ripresa su uno sfondo uniforme di colore blu o verde. Lo sfondo viene poi rimosso al computer, lasciando l'azione che verrà sovrimpressa sullo sfondo giusto presente nella scena finale, preparato in separata sede.

Il blu e il verde sono i colori preferiti per la tecnologia del Chroma key perché, eliminandoli dall'immagine, non si vanno a intaccare le tonalità che formano la pelle umana; in teoria con il Chroma key di Studio si potrebbe però usare qualsiasi colore.

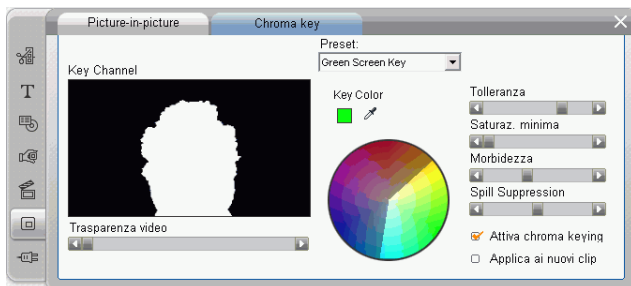


Creazione di una scena con la tecnica Chroma key: come sfondo per un clip greenscreen sulla traccia overlay (centro) viene scelto un clip sulla traccia video (sinistra). Con il Chroma key il verde viene completamente eliminato e il soggetto viene collocato sullo sfondo giusto (destra).

Come per il picture-in-picture, la prima cosa da fare quando si deve usare lo strumento Chroma key consiste nel trascinare qualche videoclip sulla Timeline. I clip che si desidera utilizzare per lo sfondo devono essere rilasciati sulla traccia *video*, mentre il clip di primo piano, con uno sfondo uniforme ad alta saturazione come quello illustrato al centro nell'illustrazione precedente, va sulla traccia *overlay* sotto il clip principale.



Dopo aver posizionato i clip, selezionate il clip in primo piano e aprite lo strumento *Picture-in-picture e Chroma key* (PIP/CK), il sesto che compare nella Casella degli strumenti video della finestra del filmato. Selezionate la scheda *Chroma key* per visualizzare i controlli necessari.



La parte *Chroma key* dello strumento PIP/CK.

I controlli dello strumento Chroma key

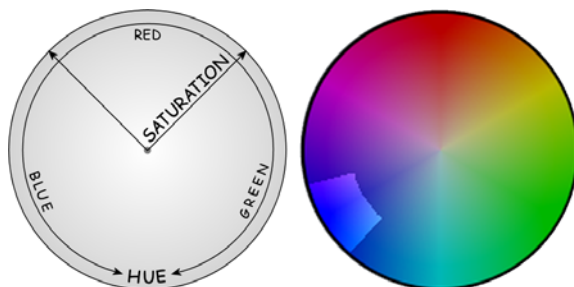
Lo strumento Chroma key costruisce una “maschera”, che compare nel *Key Channel* illustrato nella parte sinistra dello strumento, in cui l'area trasparente del riquadro è nera mentre la parte opaca, ovvero quella che sarà visibile nel video finale, è bianca. Gran parte dei controlli serve per impostare il “key color” e le relative proprietà e definire esattamente le aree che verranno inserite nella parte trasparente della maschera.

Trasparenza: Con questo cursore potete far sì che il video sottostante sia visibile attraverso l'immagine superiore, normalmente opaca. Spostate il cursore a destra per aumentare la trasparenza dell'immagine superiore con il relativo bordo e la relativa ombreggiatura.

Preset: Questo strumento dispone di due preset chiamati “Green screen key” e “Blue screen key”. Sono due buoni punti di partenza, utili per impostare lo strumento se si utilizzano i colori standard per la tecnica Chroma key.

Key color: Con il campione di colore o il contagocce selezionare il colore che verrà tolto dal fotogramma lasciando solo il soggetto che dovrà apparire in primo piano. Vedere pag. 133 per informazioni sull'uso dei controlli dei colori.

Invece di un colore potete in realtà selezionare solo una *tonalità*, senza tener conto delle altre proprietà, ossia *saturazione* e *intensità* che, insieme alla tonalità, formano le specifiche complete di un colore. La tonalità scelta è indicata dalla posizione dell'area che appare evidenziata sulla circonferenza del cerchio cromatico.



Il cerchio cromatico presente nello strumento Chroma key mette in evidenza un intervallo di tonalità (attorno alla circonferenza) e saturazioni (lungo il raggio). Qualsiasi pixel presente nel riquadro sovrapposto, la cui tonalità e la cui saturazione rientrano nell'area evidenziata, sarà considerato trasparente.

Tolleranza colore: Con questo cursore si controlla l'ampiezza della tonalità che verrà considerata come appartenente al "key color". Spostando il cursore verso destra si aumenta l'angolo dell'arco coperto dall'area evidenziata presente nel cerchio cromatico.

Saturazione minima: La saturazione è la quantità di tonalità presente in un colore. Un pixel a saturazione zero (corrispondente al centro del cerchio cromatico) non ha tonalità: rientra nella "scala dei grigi", i cui estremi sono il bianco e il nero. La tecnica Chroma key funziona meglio quando lo sfondo è di un colore molto saturo e uniforme, e questo cursore può essere impostato su un valore elevato. Nel mondo reale le approssimazioni dell'illuminazione e degli apparecchi danno risultati non ottimali. Spostando il cursore verso sinistra, l'intervallo dei valori della saturazione si allarga e l'area evidenziata sul cerchio cromatico si allunga maggiormente verso il centro del cerchio.

Morbidezza: Questo cursore controlla la densità del video sottostante. Posizionato tutto a sinistra, lascia il video completamente nero. Man mano che lo si porta verso destra, il video principale ritorna alla piena densità.

Spill suppression: Con questo cursore è possibile sopprimere il disturbo presente nel video o le frange che si formano lungo i bordi dell'oggetto in primo piano.

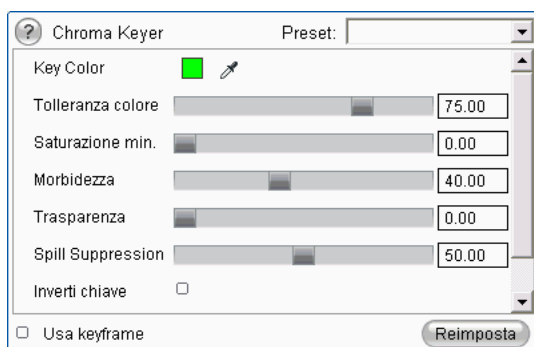
Attiva Chroma keying: Questa casella di controllo consente di attivare e disattivare l'effetto Chroma key.

Applica ai nuovi clip: questa opzione è utile se si desiderano creare le stesse impostazioni Chroma key per diversi clip. Fintanto che l'opzione è attiva, l'effetto Chroma key verrà applicato automaticamente a ogni nuovo clip che verrà trascinato sulla traccia *overlay* e avrà le stesse impostazioni visualizzate all'ultima apertura dello strumento.

L'interfaccia dell'effetto Chroma key

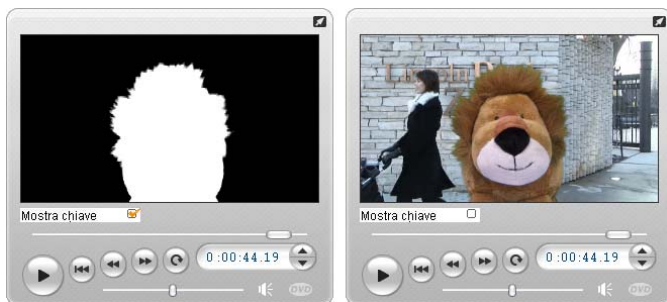
Se preferite inserire i parametri Chroma key con i valori numerici, anziché operare a livello grafico, potete passare all'interfaccia alternativa offerta dallo strumento *Effetti video*. Oppure potete anche associare i due metodi ed effettuare le impostazioni iniziali nell'interfaccia grafica dello strumento, passando poi ai valori numerici per ottimizzare le impostazioni.

Il plug-in *Chroma key* di Studio Plus fornisce, oltre ad impostazioni dei parametri pressoché identiche a quelle dello strumento Chroma key, un'ulteriore opzione: *Inverti chiave*. Quando si attiva questa opzione, le parti normalmente opache vengono considerate trasparenti, mentre le parti trasparenti sono trattate come opache: in questo modo il video sottostante diventa visibile dappertutto, *eccetto* che nell'area mascherata dallo schermo colorato.



Impostazione dei parametri per l'effetto Chroma key.

Lo strumento Chroma key permette di visualizzare la chiave di trasparenza che è stata generata. Per usufruire di questa comoda vista nel Lettore mentre si usano i parametri degli effetti, basta selezionare la casella di controllo *Mostra chiave*.



Uso della funzione Mostra chiave: a sinistra si vede la chiave; a destra, l'immagine reale

Suggerimenti sull'uso del Chroma key

Per quanto valido il vostro software possa essere, la riuscita della tecnica Chroma key dipende soprattutto dall'impostazione della ripresa; per ottenere validi risultati fino al dettaglio, è inoltre indispensabile fare diversi tentativi. Ecco alcuni suggerimenti utili per iniziare:

Illuminare lo sfondo nel modo più uniforme possibile: Uno sfondo che a occhio nudo appare piatto può presentare, in fase di riproduzione, aree troppo scure o troppo stinte, poco adatte all'applicazione del Chroma key, tecnica che invece predilige colori uniformi e ben saturi. È quindi consigliabile utilizzare diversi tipi di luce sullo sfondo in modo da illuminarlo completamente e ottenere un'area omogenea. La luce solare diffusa, come quella che si ottiene con un cielo chiaro e coperto, può andare bene per le riprese in esterni.

Nota: È possibile acquistare un telo di sfondo professionale adatto per l'effetto Chroma key senza spendere molto al [Pinnacle web-site](#).

Il soggetto non deve proiettare ombre sullo schermo: Disporre il soggetto e l'illuminazione in modo che sullo sfondo non vengano proiettate ombre. La distanza tra soggetto e sfondo deve essere di almeno un metro.



Allestimento di una ripresa per la tecnica Chroma key. L'illuminazione dello sfondo è uniforme e il soggetto non proietta ombre sullo sfondo. Per il soggetto scegliere un'illuminazione adatta per lo sfondo che verrà montato successivamente.

Scegliere i colori di primo piano con accuratezza: Se le riprese avvengono su sfondo blu o verde, evitare che il soggetto abbia colori blu o verde; le aree di questo colore verranno infatti rimosse durante l'applicazione della tecnica. Questo aspetto è molto importante soprattutto quando si lavora su sfondi meno uniformi, per i quali è necessario impostare una maggiore tolleranza di colore.

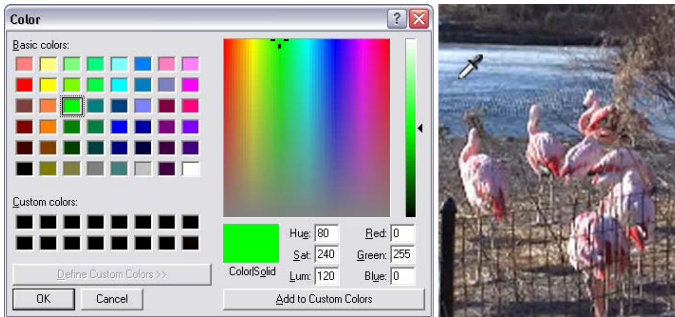
Creare un profilo lisci: La tecnica del Chroma key dà risultati migliori se i profili sono lisci, anziché seghettati o molto complessi; è quindi importante far sì che il soggetto mostri un profilo liscio. I capelli sono un particolare piuttosto difficile; cercare, se possibile, di lisciarli e appiattirli. Meglio ancora se il soggetto può indossare il cappello.

Usare un'inquadratura stretta: Più largo è il fotogramma, più grande dovrà essere lo sfondo e più difficile sarà controllare la ripresa. Per semplificare il processo, è consigliabile riprendere il soggetto solo dalla vita in su.

Selezione dei colori



Per selezionare i colori negli strumenti e negli effetti provvisti di un parametro di colore, fare clic sul *campione di colore* (sinistra) o sul *contagocce*. Nel primo caso si aprirà una finestra per la selezione del colore; nel secondo si potrà campionare un colore qualsiasi presente sullo schermo.



Due modi di impostare il colore: la finestra di dialogo Colore di Windows (sinistra) si apre facendo clic sul campione di colore che compare in alcuni strumenti ed effetti. Fare clic sul contagocce se invece si vuole selezionare un colore dalla finestra di anteprima del Lettore o da un altro punto dello schermo utilizzando il mouse che assume la forma del contagocce (destra).

CAPITOLO 7:

Transizioni

La *transizione* è un effetto animato che facilita, o enfatizza, il passaggio da un clip al successivo. Le dissolvenze, gli effetti a comparsa (o “tendine”) sono alcuni tipi di transizione di uso comune. Studio offre transizioni ancora più complesse, alcune delle quali richiedono una grafica 3D molto complessa.

Le Transizioni sono raggruppate in un’apposita sezione dell’Album (vedere la “Sezione delle Transizioni” a pagina 50). Per utilizzare una transizione basta trascinarla dall’Album e rilasciarla nella finestra del filmato accanto ad un videoclip o ad un’immagine fissa.



Una serie di transizioni (le icone fra i videoclip) nella vista Storyboard.

Nella vista Timeline è possibile rilasciare la transizione sulla traccia *video*, sulla traccia *overlay* o sulla traccia dei *titoli*. Nella traccia *video* la transizione collega due clip visualizzati a schermo intero (oppure un clip con l'eventuale clip nero se a fianco del clip ce n'è solo un altro, come all'inizio del filmato); nella traccia *overlay* e dei *titoli* la transizione collega due clip attigui (o un clip e una trasparenza).



Diagramma: cinque istantanee di una tendina diagonale della durata di 2 secondi.

Se la transizione deve durare 2 secondi (ossia la durata predefinita, ma modificabile, in Studio), il secondo clip inizierà a scorrere due secondi prima che il primo clip sia terminato. All'inizio sarà visibile solo il primo clip e, alla fine, sarà completamente rimpiazzato dal secondo clip. I passaggi intermedi, mentre il primo clip viene gradualmente sostituito dal secondo che appare, sono diversi a seconda del tipo di transizione. Dal momento che i due videoclip si sovrappongono, la durata complessiva dei due clip dovrà essere accorciata in misura corrispondente alla durata della transizione.



Ecco di nuovo la stessa transizione di prima, ma applicata a immagini video. Per maggiore chiarezza, nei tre fotogrammi centrali la diagonale della transizione è stata evidenziata in bianco. Entrambi i clip continuano a scorrere mentre la transizione avanza.

Tipi di transizione e loro impiego

Come per tutti gli altri effetti, anche l'uso delle transizioni deve rispondere alle esigenze del filmato e non essere fine a se stesso. Se usate correttamente, le transizioni consentono di sottolineare il messaggio che il film intende trasmettere, senza che il pubblico si renda conto degli effetti impiegati. Se si guardano con attenzione le produzioni televisive realizzate in modo professionale, si scopriranno molte possibilità per migliorare i propri filmati. In linea di principio si sconsiglia l'uso eccessivo delle transizioni, soprattutto se tendono a interrompere bruscamente le scene e a distogliere l'attenzione dello spettatore. Si nota subito infatti la differenza che passa, ad esempio, fra una morbida dissolvenza inserita fra un clip e l'altro, e un effetto tendina a forma di cuore.

Le transizioni di base, descritte più avanti, ovvero le dissolvenze e assolvenze, gli effetti a comparsa, a scorrimento e a spinta, fanno tutte parte del primo gruppo di transizioni standard (le cosiddette “transizioni 2D”) dell'Album.

Il gruppo Alpha Magic mette a disposizione una serie di transizioni più elaborate, accessibili come seconda voce del gruppo delle transizioni, dall'elenco a discesa dell'Album.

L'elenco dei gruppi mostra una nutrita schiera di effetti Hollywood FX, che conta numerose e complesse transizioni che si avvalgono di grafica tridimensionale. Le transizioni Hollywood FX sono descritte alla fine di questa sezione (pagina 138).

Taglio (stacco netto): Si tratta di una transizione minimale che produce un passaggio immediato e brusco da una scena alla successiva. In Studio questa è la transizione predefinita. Lo stacco netto è utile se esiste un forte collegamento intrinseco fra un clip e il successivo, ad esempio, quando la telecamera cambia posizione o angolazione in una scena.

Assolvenza/Dissolvenza: con l'assolvenza il videoclip appare lentamente a partire dallo sfondo nero; con la dissolvenza il videoclip sfuma gradualmente in uno schermo nero. Rilasciando una dissolvenza fra due clip, si crea un *aumento progressivo della trasparenza*, seguito da una *graduale diminuzione*. La prima icona dell'Album corrisponde all'assolvenza/dissolvenza.



Questo effetto si usa in genere all'inizio o alla fine di un filmato, oppure per inserire uno stacco temporale pronunciato che segnala l'inizio di una nuova sezione. Nel caso in cui, ad esempio, il filmato riproduca uno spettacolo teatrale, può essere opportuno usare questo effetto per indicare la fine dei vari atti.

Dissolvenza (incrociata): L'effetto è simile a quello della assolvenza/dissolvenza, salvo per il fatto che la nuova scena inizia a comparire mentre la scena precedente sta sfumando. La sovrapposizione che si crea produce un effetto meno pronunciato rispetto a quello della dissolvenza e non è drastico come lo stacco netto prodotto da un taglio. Una breve dissolvenza permette una morbida transizione fra i clip, mentre una dissolvenza di lunga durata suggerisce lo scorrere del tempo.



Effetto a comparsa, a scorrimento e spinta: In tutti e tre questi tipi di transizioni standard, il video in ingresso appare gradualmente dietro ad un mascherino applicato, con varie direzioni, sul fotogramma. Le icone qui raffigurate rappresentano un effetto a comparsa, un effetto a scorrimento verso il basso a sinistra ed un effetto spinta verso destra.




Nell'*effetto a comparsa* (tendina), il nuovo ed il vecchio video occupano la stessa normale posizione nel fotogramma, per tutta la durata della transizione. Il nuovo video diviene visibile non appena il bordo della transizione attraversa il fotogramma, quasi come un nuovo sfondo che si sovrappone su quello vecchio.

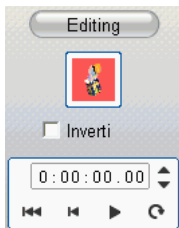
L'effetto a scorrimento ricorda quello a comparsa, ma in questo caso il fotogramma del nuovo video scivola sullo schermo fino a raggiungere la posizione finale. L'effetto ricorda una veneziana.

L'effetto *spinta* è analogo all'effetto scorrimento, salvo per il fatto che il vecchio video appare spinto fuori dallo schermo, via via che entra il nuovo video, come quando si fa scorrere una pellicola cinematografica da un fotogramma al successivo.

Hollywood FX per Studio

Hollywood FX di Pinnacle Systems comprende un'ampia gamma di transizioni ed effetti 3D sensazionali che si prestano  perfettamente per sequenze di apertura, scene di azione o riprese sportive, oppure per video musicali. Hollywood FX coniuga facilità di impiego e qualità di tipo professionale.

Studio è dotato di una raccolta di effetti di base Hollywood FX pienamente funzionanti, oltre a molti altri effetti in versione dimostrativa, contrassegnati da una “filigrana”. A parte la speciale grafica che appare impressa su una parte del video, questi effetti demo possono essere visualizzati normalmente con l'anteprima di Studio. Volendo, è possibile acquistare le versioni demo esattamente come gli altri contenuti premium disponibili in Studio. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione “Come espandere Studio” a pagina 11.



Anche HFX Creator, lo strumento di editing per Hollywood FX, può essere acquistato on-line. Il software vi permette di personalizzare gli effetti Hollywood FX, oppure di crearne di completamente nuovi. HFX Creator fornisce funzioni di editing avanzato dei keyframe per i percorsi di volo e tutti i parametri, oltre a potenti plug-in per gli effetti di deformazione (Warp) ed un generatore di testi 3D. Inoltre potrete creare una vasta gamma di effetti 3D MultiWindow usando sorgenti video esterne e aggiungendo oggetti tridimensionali realistici e l'illuminazione.

Per acquistare HFX Creator, basta fare clic sul pulsante di modifica dello strumento *Proprietà clip* per qualsiasi transizione Hollywood FX.

Anteprima delle transizioni nel filmato

Studio permette di visionare le transizioni in anteprima nel Lettore. Basta trascinare e rilasciare la transizione nella finestra del filmato premere il pulsante di *riproduzione* (o la [Barra spaziatrice](#)) per vedere l'impatto della transizione sul vostro materiale.

Inoltre potrete vedere le transizioni in anteprima spostando il dispositivo di scorrimento nel Lettore oppure nella Timeline della finestra del filmato.

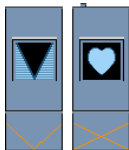
Rendering in background di Hollywood FX

Il rendering in background è una funzionalità opzionale con cui i calcoli e le elaborazioni necessarie per un'anteprima dettagliata delle transizioni Hollywood FX e di altri effetti vengono eseguiti come “operazione in background” che non interrompe il vostro flusso di lavoro. Il rendering in background può essere configurato nel riquadro delle opzioni *Preferenze video e audio* (*Impostazioni* > *Preferenze video e audio*). Vedere la sezione “Preferenze video e audio” a pagina 238 per maggiori dettagli.

Fino a che non è completato il rendering, la transizione viene riprodotta nel Lettore con una risoluzione e una frequenza di fotogrammi ridotta. Mentre il *rendering in background* procede, sulla scala temporale al di sopra del clip appare una barra colorata.

Transizioni audio

I clip trascinati nella finestra del filmato contengono video e audio sincroni. In assenza di una transizione il passaggio fra due clip audio e video adiacenti avviene in modo brusco. Se fra i due clip è stata inserita una transizione, si ottiene una dissolvenza incrociata delle porzioni audio.



L'unica eccezione a questa regola è costituita dalla transizione *Assolvenza/Dissolvenza* con cui l'audio viene completamente escluso e poi riattivato gradualmente. Le normali transizioni producono una dissolvenza incrociata nell'audio (sinistra).

Nel caso della assolvenza/dissolvenza (destra), il volume dell'audio sfuma del tutto per aumentare di nuovo insieme al video.

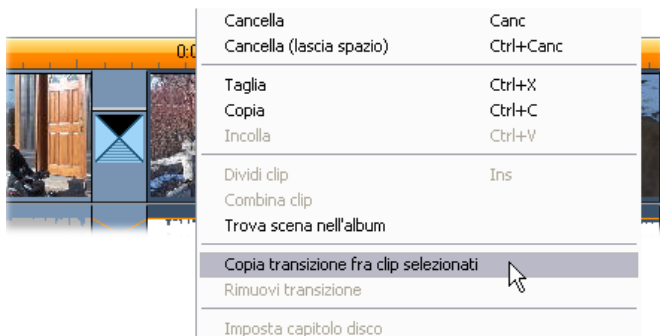
Il comando **Copia transizione fra clip selezionati**

Questa funzione di Studio è particolarmente utile per creare rapidamente una presentazione di diapositive a partire da una serie di immagini fisse, oppure un video pittorico da una serie di brevissimi clip. Per rendere più interessante questo tipo di presentazione, è opportuno inserire una transizione di intervallo, in mezzo a due clip. Il comando *Copia transizione fra clip selezionati* permette di compiere questa operazione con grande semplicità e rapidità.

Anzitutto, preparate una serie di clip sulla Timeline, aggiungendo una transizione a piacere fra i primi due clip.



Adesso selezionate tutti i clip ad esclusione del primo e, facendo clic su un clip, selezionate dal menu di scelta rapida il comando *Copia transizione fra clip selezionati*.



Studio inserisce un duplicato della transizione originale in mezzo ad ogni coppia di clip selezionati.



TAGLIO DELLE TRANSIZIONI

Pur non essendo dei veri clip, le transizioni vengono trattate alla stessa stregua dei clip nell'ambiente di editing di Studio: come per i clip, anche le transizioni possono essere tagliate direttamente nella Timeline della finestra del filmato, oppure con lo strumento *Proprietà clip*.

Vedere la sezione “Taglio sulla Timeline usando le maniglie” a pagina 78 per istruzioni sull'uso del primo metodo. La transizione può avere una durata massima, pari ad un fotogramma in meno del più corto dei clip adiacenti.

Taglio con lo strumento Proprietà clip

Con il comando del menu *Casella degli strumenti* ➤ *Modifica proprietà clip* si attiva lo strumento *Proprietà clip* per il clip selezionato. Per tutti i tipi di transizione, lo strumento fornisce i controlli che permettono di visualizzare o modificare due proprietà:



- Per impostare la durata del clip, modificare il valore nell'apposito contatore. La durata della transizione deve essere sempre inferiore, perlomeno di un fotogramma, rispetto al più breve dei due clip adiacenti.
- Il campo di immissione del *Nome* permette di assegnare un nome a piacere al clip, in sostituzione di quello predefinito attribuito da Studio. Nello strumento *Proprietà clip*, il campo per la modifica del *Nome* è disponibile per tutti i tipi di clip. Il nome assegnato apparirà anche nella vista Lista della finestra del filmato e quando si posiziona il cursore del mouse sul clip, nella vista Storyboard.


Per diversi effetti di transizione è disponibile un'opzione di "inversione della direzione" con la quale l'animazione della transizione viene eseguita invertita: un effetto tendina ruotato, ad esempio, invertirà la rotazione da oraria a antioraria. La casella di controllo *Inverti* è disponibile solo se la transizione corrente supporta questa opzione.

Se avete acquistato l'applicazione HFX Creator, potrete aprirla all'interno di Studio facendo clic sul pulsante di *Editing* dello strumento *Proprietà clip* per le transizioni Hollywood FX. HFX Creator è un programma di editing esterno con numerose funzionalità il cui uso è descritto nella documentazione fornita a corredo.

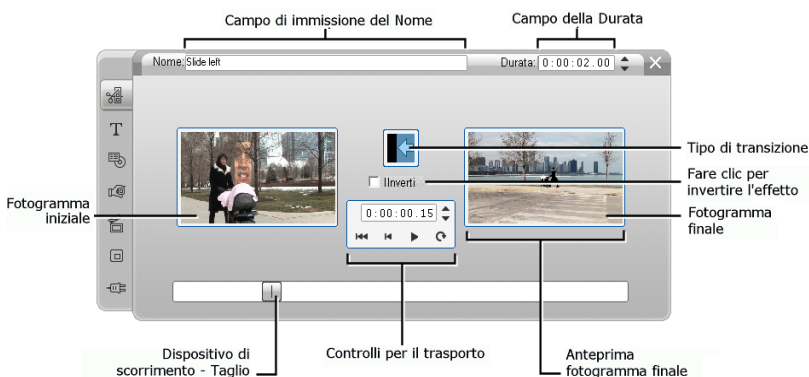
Anteprima nello strumento *Proprietà clip*

Lo strumento *Proprietà clip* dispone di controlli per visionare le transizioni in anteprima, simili a quelli disponibili per i videoclip. Vedere la sezione "Taglio con lo strumento *Proprietà clip*" a pagina 82 per maggiori informazioni.

Le due finestre di anteprima mostrano l'ultimo fotogramma intero del clip uscente, ed il primo fotogramma intero del clip in ingresso. Cambiando la *Durata* viene aggiornata anche l'anteprima dei fotogrammi.

I controlli per il trasporto permettono di visionare l'effetto di transizione nel Lettore, fotogramma per fotogramma, oppure alla velocità effettiva. Con il pulsante *Loop (esecuzione ciclica)/Pausa*  la transizione viene ripetuta ciclicamente alla normale velocità di riproduzione.

Con il contatore (e i pulsanti Avanti/Indietro di un fotogramma) e il dispositivo di scorrimento potrete accedere direttamente al punto desiderato interno alla transizione.



Immagini fisse

Quando si pensa ad un video, generalmente si associa il termine all'idea di immagini in movimento; tuttavia quasi tutte le produzioni prevedono l'uso di titoli fermi o di grafica e di altri tipi di immagini fisse.

Fra le immagini che possono essere impiegate in un filmato, ricordiamo:

- Tutti i tipi di didascalie testuali e di grafica, oltre ai titoli di coda e ai messaggi che scorrono sullo schermo in orizzontale.
- Foto o disegni importati da file grafici salvati sul disco rigido.
- Singole istantanee video acquisite tramite l'apposito *Strumento di cattura istantanee video*.
- “Menu per i dischi” per l'authoring di DVD e VCD. Questo tipo di immagini specializzate sono descritte nel *Capitolo 9: Creazione di menu per i dischi*.

I vari tipi di immagini fisse possono essere trattate in due modi, a seconda della traccia della Timeline nella finestra del filmato su cui vengono rilasciate:

- Per inserire un'immagine a schermo intero con uno sfondo in tinta unita, trascinate l'immagine sulla traccia *video*.
- Per inserire un'immagine in modo che nel filmato appaia su uno sfondo trasparente, sovrapposta agli altri clip della traccia *video*, aggiungete l'immagine alla traccia dei *titoli*. Il colore del pixel situato nell'angolo superiore sinistro dell'immagine sarà considerato trasparente quando l'immagine sarà collocata su questa traccia. Per avere ottimi risultati può essere necessario preparare in anticipo l'immagine in un programma di fotoritocco.

Nota: gli utenti di Studio Plus dispongono di un'ulteriore modalità per aggiungere le immagini alla Timeline, la traccia *overlay*. Vedere il *Capitolo 6: Editing a due tracce con Studio Plus*.

L'Album possiede sezioni separate per i titoli, le immagini bitmap e i menu per i dischi. Queste risorse sono accessibili sotto forma di file presenti sul disco rigido. Potete anche creare dei nuovi titoli e menu per i dischi con l'Editor dei titoli e inserirli direttamente nel filmato senza bisogno di salvarli come file a se stanti (vedere il *Capitolo 10: L'Editor dei titoli*). Allo stesso modo potete inserire direttamente i fotogrammi acquisiti con lo *Strumento di cattura istantanea video* (vedere la sezione "Lo Strumento di cattura istantanea video" a pagina 152).

Le immagini a schermo intero

Per immagine a tutto schermo si intende una grafica, posizionata nella traccia *video*, che riempie per intero lo schermo, sostituendosi al video. Se l'immagine è preceduta da un videoclip, Studio riproduce prima il videoclip e poi il clip contenente l'immagine fissa, creando questo effetto ottico: quando il clip video termina, viene sostituito dall'immagine grafica finché non ha inizio lo spezzone successivo.



Immagine in sovrapposizione

Quando l'immagine è in sovrapposizione, significa che si sovrappone al videoclip attuale, senza sostituirsi ad esso. Questa immagine si trova nella traccia dei *titoli*.



Controllo della trasparenza delle immagini in sovrimpressione

Se guardata nell'Album, oppure nell'editor di immagini grafiche, l'immagine in sovrimpressione appare dotata di uno sfondo visibile, quando però si posiziona sulla traccia dei *titoli*, lo sfondo scompare e si intravede il video sottostante.

Studio utilizza il colore del pixel superiore sinistro dell'immagine per determinare quali aree rendere trasparenti. A tutti i pixel che corrispondono a questo colore verrà assegnata la trasparenza totale e non appariranno quindi quando l'immagine viene sovrapposta al video.

Questo metodo funziona molto bene con le immagini fisse dotate di uno sfondo a colori omogeneo. Talvolta può essere necessario modificare il pixel superiore sinistro di un'immagine bitmap per ottenere il grado di trasparenza voluto. Qualsiasi programma di editing delle immagini può essere usato a questo scopo, anche l'applicazione Paint di Windows.

La proprietà di trasparenza automatica viene applicata sia alle immagini importate all'interno di Studio con l'Editor dei titoli, che alle immagini inserite nell'Album.

Creazione di una presentazione di diapositive

Per montare rapidamente una presentazione di diapositive a partire da immagini fisse o da videoclip, potete sfruttare la funzione di Studio accessibile con il comando Copia transizione fra clip selezionati per inserire velocemente una transizione a piacere fra le coppie di clip, o le immagini. Vedere pagina 140 per ulteriori dettagli.

Applicazione di effetti

La maggior parte dei plug-in di effetti video di Studio può essere applicata anche alle immagini fisse (ad eccezione di determinati effetti che sono concepiti solo per le immagini in movimento, come l'effetto *Velocità*). Vedere la sezione "Uso di effetti video" a pagina 93 per maggiori dettagli.



EDITING DI IMMAGINI FISSE

Come per gli altri tipi di clip, potete tagliare le immagini fisse direttamente sulla Timeline della finestra del filmato, oppure con lo strumento *Proprietà clip*.

Vedere la sezione “Taglio sulla Timeline usando le maniglie” a pagina 78 per istruzioni sull’uso del primo metodo. La durata del clip contenente l’immagine fissa può essere estesa a piacere, mentre il videoclip non può essere più lungo della scena originale contenuta nell’Album.

I vari effetti, come la *Sfocatura*, *Posterizza* e *Correzione colore* possono essere applicati ai clip con le immagini fisse, allo stesso modo dei videoclip. Vedere la sezione “Effetti video Basic: la serie di base” a pagina 103.

Editing delle proprietà di clip immagini

Quando si attiva il comando dal menu *Casella degli strumenti* ➤ *Modifica proprietà clip*, si apre lo strumento *Proprietà clip* per il tipo di clip selezionato. Volendo, è possibile attivare lo strumento dalla prima icona in alto nella casella degli strumenti video.



Quando si lavora su *immagini bitmap*, ad esempio foto ordinarie e file grafici, o con i menu dei dischi, lo strumento si apre anche facendo doppio clic sul clip. Se invece si fa doppio clic su un titolo, si apre l’Editor dei titoli.

Lo strumento *Proprietà clip*, in qualsiasi versione esso sia, consente di impostare la durata e il nome del clip attuale:

- Per impostare la durata di visualizzazione dell'immagine fissa, inserite il valore nell'apposito contatore.
- Il campo di inserimento *Nome* permette di assegnare un nome a piacere al clip, in sostituzione di quello predefinito attribuito da Studio. Il nome assegnato apparirà anche nella vista Lista della finestra del filmato e, quando si posiziona il cursore del mouse sui clip, nella vista Storyboard.

Vedere Lo strumento *Proprietà clip* per i menu di dischi descritto nel *Capitolo 9: Creazione di menu per i dischi*. Vedere il *Capitolo 10: L'Editor dei titoli* per maggiori informazioni sulla modifica delle proprietà dei titoli.

Editing di foto e grafica

Lo strumento *Proprietà clip* per l'editing di immagini bitmap permette di eseguire alcune importanti operazioni di elaborazione delle immagini:

- Ingrandire immagini e foto per tagliare il materiale inutile e concentrarsi solo sulla parte essenziale dell'immagine;
- Ruotare l'immagine di 90 gradi per volta per poter utilizzare le foto scattate in verticale;
- Eliminare l'effetto "occhi rossi" che si verifica a volte quando il soggetto guarda dritto nella fotocamera mentre scatta il flash;
- In Studio Plus, creare animazioni "pan e zoom" in cui un'immagine ad alta risoluzione viene visualizzata come sequenza di primi piani tra loro non strettamente collegati e a diversi livelli di ingrandimento. Questa tecnica viene normalmente associata al noto documentarista Ken Burns.



Lo strumento *Proprietà clip* per le foto dispone di comandi *pan* e *zoom* con cui mettere a fuoco un'area di particolare interesse. In *Studio Plus*, la funzione *pan* e *zoom* può essere animata per creare l'effetto di attraversamento dell'immagine da un punto di messa a fuoco a un altro. Per disporre della funzione *pan* e *zoom* animata gli utenti delle altre versioni di *Studio* devono eseguire l'upgrade a *Studio Plus*.

Per ruotare un'immagine di 90 gradi e vederla in orizzontale, iniziare a fare clic su uno dei pulsanti di *rotazione immagine*. Se necessario, fare più volte clic fino a orientare l'immagine a proprio piacimento.



Per modificare l'inquadratura, fare clic direttamente sulla finestra dell'anteprima dello strumento e, tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, trascinare l'immagine fino a posizionarla correttamente. Rilasciare il pulsante per terminare l'operazione. Con il cursore *Zoom* ingrandire o ridurre le dimensioni dell'immagine a proprio piacimento. Regolare posizione e ingrandimento intervenendo su questi comandi fino a ottenere un'immagine ben inquadrata e ritagliata.

Il pulsante *Reimposta* annulla tutte le modifiche apportate alle dimensioni e all'ingrandimento e ripristina l'immagine originale.

La funzione riduzione occhi rossi conferisce un aspetto più naturale ai soggetti venuti con gli occhi rossi (questo problema è dovuto al rimbalzo della luce emessa dal flash sulla retina dell'occhio umano e si verifica quando il soggetto guarda dritto nella fotocamera).



Per attivare la funzione, fare clic sul pulsante sinistro nel gruppo *Occhi rossi*. Quando la funzione è attiva, il pulsante appare premuto. Con il pulsante sinistro del mouse fare ora clic sull'anteprima dell'immagine, sopra e alla sinistra dell'area in cui applicare la correzione. Tenendo premuto il pulsante del mouse trascinare verso il basso e verso destra fino a racchiudere completamente l'area interessata. Rilasciando il pulsante del mouse, l'effetto viene applicato al rettangolo tracciato.

Nel selezionare l'area cui applicare la riduzione degli occhi rossi non è richiesta la massima precisione. Anzi, si possono ottenere risultati migliori se si crea un rettangolo più grande, che comprende anche qualche pixel in più. Se il problema degli occhi rossi non viene risolto al primo tentativo, riprovare tracciando un rettangolo di dimensioni diverse.

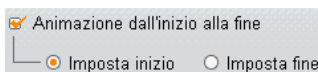
L'algoritmo su cui si basa la funzione di riduzione degli occhi rossi presente in Studio dà ottimi risultati su svariati tipi di foto. Non si deve tuttavia negare che alcune foto sono meglio trattabili di altre.

Per eliminare la riduzione degli occhi rossi, dopo averla applicata, fare clic sul pulsante destro nel gruppo *occhi rossi*.

Animazioni pan e zoom in Studio Plus

Chi possiede Studio Plus o acquista una chiave di attivazione (premendo il pulsante di *attivazione* dei controlli pan e zoom) può creare animazioni di effetto a partire da immagini grafiche e fotografie. Si consiglia di utilizzare le immagini alla massima risoluzione possibile con questa tecnica, perché si possono così realizzare maggiori livelli di ingrandimento senza notare la perdita di qualità.

Iniziate a creare un'animazione pan e zoom facendo clic sulla casella di controllo *Animazione dall'inizio alla fine* per attivare



la funzione di animazione sul clip attuale. Così facendo si attivano i pulsanti di selezione *Imposta inizio* e *Imposta fine*; *Imposta inizio* appare attivato. Con i controlli pan e zoom impostare l'inquadratura che si desidera vedere all'inizio del clip, quindi fare clic sul pulsante *Imposta fine* per impostare l'inquadratura finale del clip.

Durante la riproduzione del clip verranno creati automaticamente i fotogrammi intermedi che collegano vista iniziale e vista finale fino a formare un'animazione dinamica.

La procedura qui descritta corrisponde alla forma più semplice di animazione pan e zoom. Ecco alcuni validi impieghi:

- Passare da una fotografia intera al dettaglio di una persona o un oggetto presente nell'immagine. Il movimento corrisponde a una zoomata durante una ripresa video. Potrebbe essere l'introduzione di un filmato in cui si susseguono varie riprese dello stesso soggetto in primo piano, visto da diverse angolazioni, oppure diversi particolari della stessa scena.
- Passare dal dettaglio all'immagine completa, come una zoomata all'indietro eseguita con la videocamera. L'osservatore viene riportato al contesto iniziale; può essere la soluzione ideale per concludere un capitolo o un episodio del filmato.
- Effettuare una panoramica attraverso una scena per riprenderne i singoli particolari, uno alla volta. Questa tecnica può conferire un senso di attesa e quindi di scoperta alla vista finale di un particolare drammatico o divertente.

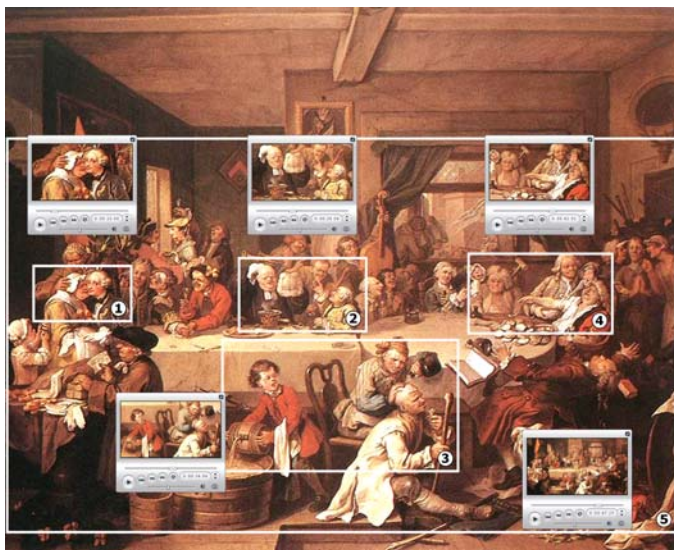
Animazioni complesse pan e zoom

Quando si applica la funzione pan e zoom a varie copie della stessa immagine in successione, è come se si accompagnasse l'osservatore in un tour guidato. In realtà è come se raccontaste una storia che si dipana gradualmente, via via che l'attenzione viene attirata progressivamente sui vari dettagli.

Narrare storie può essere semplice o difficile, ma realizzare la narrazione in Studio è molto facile. Dopo aver impostato il primo clip, con il primo movimento pan e zoom della videocamera, basta copiarlo tutte le volte che serve e modificare l'impostazione *finale* per ogni clip.

Di norma si fa corrispondere l'inquadratura iniziale di un nuovo clip a quella finale del clip precedente, così da creare una successione senza soluzione di continuità. Sul secondo clip e sui successivi fare clic sul pulsante *Clip precedente (Fai corrispondere al clip precedente)* ogni volta che si desidera ottenere l'effetto di continuità.

Per far indugiare il filmato su ogni particolare raggiunto dalla macchina da presa che esegue la panoramica, inserire tra ogni spostamento una copia non animata dell'immagine. Collegare quindi questi clip statici nella sequenza con la procedura normale, ossia premendo il pulsante *Clip precedente (Fai corrispondere al clip precedente)*.



In questo esempio i controlli pan e zoom vengono utilizzati per mettere progressivamente a fuoco quattro vignette dell'incisione satirica “An Election Entertainment” dell'inglese William Hogarth. La quinta inquadratura riprende tutta la tela, ingrandita a pieno schermo, senza barre laterali nere. Questo strumento genera automaticamente un movimento lineare da una vista alla successiva, eseguendo tutte le panoramiche e le zimate necessarie.

Animazioni pan e zoom usando la funzione keyframing

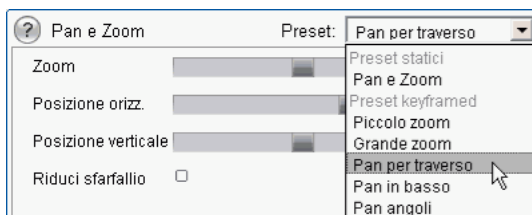
Gli utenti di Studio Plus dispongono di un'ulteriore opzione per animare le proprie produzioni pan e zoom: la funzione keyframing. L'uso di questa funzione permette di associare una serie di movimenti di pan e zoom ad un singolo clip, anziché avere un unico movimento per ogni serie di clip. Vedere “Keyframing” a pagina 98.

L'interfaccia dell'effetto pan e zoom

Esiste una valida alternativa alla creazione di animazioni pan e zoom con lo strumento *Proprietà clip*, e consiste nell'impostare le proprietà dell'inquadratura iniziale e di quella finale inserendo i valori numerici nell'effetto video *Pan e Zoom*. Questa alternativa è presente nello strumento *Effetti video*. Oppure potete anche associare i due metodi ed effettuare le impostazioni iniziali nell'interfaccia grafica dello strumento, passando poi ai valori numerici per ottimizzare le impostazioni.

L'effetto *Pan e Zoom* si trova nel gruppo Effetti Fun. I parametri di questo effetto sono identici a quelli offerti dallo strumento: si possono usare i cursori per regolare *Zoom*, *Posizione orizzontale* e *Posizione verticale*. I controlli per la riduzione degli “Occhi rossi” offerti dall'interfaccia dello strumento, non hanno però parametri equivalenti.

Suggerimento: Gli utenti di Studio Plus possono usare la funzione keyframing per creare presentazioni che usano i parametri dell'effetto *Pan e Zoom*.



Impostazione dei parametri per l'effetto Pan e Zoom.



LO STRUMENTO DI CATTURA ISTANTANEE VIDEO

Lo Strumento di cattura istantanee video consente di acquisire immagini fisse da qualsiasi sorgente video supportata da Studio, o di estrarre singoli fotogrammi da un videoclip del vostro progetto. Le istantanee digitalizzate possono essere inserite direttamente nel filmato o salvate sul disco rigido in un qualsiasi formato di file grafico standard.

Una volta salvato il fotogramma catturato sul disco, potrete:

- Usarlo in altre applicazioni software.
- Manipolarlo con un programma di editing delle immagini.
- Importarlo di nuovo nel filmato come immagine fissa, attraverso l'Album o l'Editor dei titoli.

Lo Strumento di cattura istantanee video

Usate lo *Strumento di cattura istantanee video* insieme al Lettore. Per accedervi, aprire la Casella degli strumenti e fare clic sul pulsante *Strumento di cattura istantanee video*.



Scorrete il filmato o il video sorgente finché non vedete nel Lettore il fotogramma che cercate. Quindi premete il pulsante *Cattura*. L'istantanea scattata appare adesso nella finestra di anteprima dello strumento, pronta per essere inserita nel filmato o salvata come file sul disco.



Lo Strumento di cattura istantanee video in modalità di cattura dal filmato. Se si cattura l'istantanea da una sorgente esterna (ad esempio un camcorder), appare il pannello di controllo del camcorder. Se l'apparecchio è DV, potete scorrere il nastro sorgente all'interno dello strumento di Studio.

Cattura da: Scegliete la sorgente per l'acquisizione premendo il pulsante *Filmato* oppure *Camcorder* visibile in alto nello strumento. Scegliendo *Camcorder* lo strumento di cattura istantanee video utilizzerà la sorgente video attuale, in base alle specifiche del riquadro delle opzioni della *Sorgente di cattura* (pagina 232) e del riquadro delle opzioni del *Formato di cattura* (pagina 235).

Nota: L'acquisizione di singoli fotogrammi, usando come sorgente un camcorder, non è supportata nel caso di apparecchiature HDV.

Controlli per il trasporto: Se la sorgente video è un camcorder o un videoregistratore digitale collegato a una porta 1394, Studio fornisce una serie di comodi controlli per il trasporto visualizzati sullo schermo che facilitano la ricerca del fotogramma che si desidera acquisire. Per una descrizione di questi pulsanti si rimanda alla sezione “Il Controllo del camcorder” a pagina 20.

Riduci sfarfallio: Se il video sorgente usato per acquisire le immagini presenta molte sequenze in movimento, può accadere che il fotogramma catturato presenti degli effetti di *sfarfallio* che può essere ridotto o eliminato facendo clic sulla casella di controllo *Riduci sfarfallio*. Dal momento che questa funzione riduce in parte anche la risoluzione, potete decidere se attivarla o meno, a seconda dei risultati che si desiderano ottenere.

Cattura: Premete il pulsante *Cattura*, una volta trovato il fotogramma nel Lettore e configurata l'opzione *Riduci sfarfallio*. L'istantanea appare nella finestra di anteprima dello strumento, con i due pulsanti *Aggiungi al filmato* e *Salva su disco* disponibili per la selezione.

Aggiungi al filmato: Con questo pulsante l'istantanea viene inserita nella traccia *video* della finestra del filmato, davanti al videoclip precedentemente selezionato.

Salva su disco: Premendo questo pulsante si apre la finestra di dialogo che consente di selezionare la cartella, assegnare il nome al file e scegliere il formato in cui salvare l'istantanea. La finestra inoltre consente di specificare la risoluzione dell'immagine salvata, proponendo una serie di valori standard che vanno dalla dimensione originale del fotogramma acquisito a valori personalizzabili.

Se il “formato video” (ovvero il rapporto fra larghezza e altezza) scelto è diverso da quello del fotogramma digitalizzato, l'immagine verrà “stirata”, se necessario. Ciò può causare una visibile distorsione delle immagini, ad esempio, le persone possono apparire raffigurate in modo innaturale, o troppo tarchiate, o troppo magre.

Creazione di menu per i dischi

Con l'avvento dei dischi in formato DVD, VCD e S-VCD, il video è divenuto un mezzo *interattivo* che offre nuove opportunità sia al videografo che allo spettatore.

L'ideazione – “authoring” – di un disco nei formati sopra citati va ben oltre il vecchio concetto di creazione di un filmato con una rigida sequenza di riproduzione; adesso è lo spettatore a potere decidere quali parti del filmato desidera vedere, e in quale ordine.

Il nuovo elemento essenziale che rende possibile l'authoring di dischi è il *menu*. Il disco può quindi contenere uno o più menu, rappresentato da un'immagine fissa o da una breve sequenza video. Lo spettatore può selezionare i *pulsanti*, ossia le apposite aree dei menu, per attivare dei *collegamenti* ad altri contenuti del disco. L'attivazione di un collegamento consente l'accesso immediato a:

- una normale sequenza video che, in questo caso si chiama “capitolo”. I pulsanti che rimandano ai capitoli spesso mostrano un fotogramma in miniatura del video a cui fanno riferimento;
- un'altra pagina dello stesso menu. Quando un menu ha troppi pulsanti che non entrano tutti su una stessa pagina, si utilizzano pagine multiple dallo stesso aspetto, ma dotate di pulsanti differenti per i capitoli.
- un altro menu.

A differenza degli altri tipi di clip, i menu hanno una riproduzione *ciclica*. Infatti il menu riparte immediatamente, una volta raggiunta la fine, durante l'anteprima o la riproduzione del disco. Non solo il menu, ma anche gli altri clip che vengono eseguiti contemporaneamente al menu, ritornano quindi alla posizione di riproduzione, siano essi clip video (se il menu è in sovrimpressione), audio o immagini fisse.



Il diagramma che segue ricalca lo storyboard della finestra del filmato e mostra come il menu, rappresentato nel diagramma come *M1*, possa essere integrato nello schema complessivo di un semplice filmato, provvisto di due menu.



Nel filmato, ogni menu è seguito da alcuni capitoli, uno solo dei quali consiste di un unico clip. Il menu *M1* prevede collegamenti a cinque capitoli. Nel nostro esempio, il menu è strutturato in modo tale che ogni pagina ospiti due collegamenti ai capitoli; per ospitare tutti i collegamenti sono necessarie quindi tre pagine (la seconda pagina è quella che appare nell'illustrazione). Inoltre ogni pagina ospita un collegamento al menu *M2*.

Questo semplice layout esemplificativo può essere esteso per organizzare un numero molto più elevato di clip. Anche i filmati più complessi sono costruiti con gli stessi elementi di base: menu con pagine multiple dotate di collegamenti che rimandano a capitoli e ad altri menu.

Disponibilità: Nelle versioni SE e QuickStart di Studio non sono supportati dischi con menu multipli.

Authoring di dischi in Studio

Ai fini delle operazioni di editing con Studio, i menu per i dischi sono analoghi a qualsiasi altro tipo di clip. Come nel caso dei titoli, potete usare o modificare i menu già disponibili nell'Album, oppure idearne di nuovi servendovi dell'Editor dei titoli (vedere il *Capitolo 3: L'Album* e il *Capitolo 10: L'Editor dei titoli*).

Per comprendere di che si tratta, provate a realizzare un paio di progetti "istantanei" descritti di seguito. Non è necessario arrivare a masterizzare questi progetti, dal momento che potrete rivederli in anteprima usando i controlli di riproduzione del DVD messi a disposizione dal Lettore (vedere la sezione "I controlli del lettore DVD" a pagina 160).

Catalogo istantaneo di scene del video: In un progetto vuoto, scegliete un buon numero di scene dell'Album e rilasciatele sulla traccia *video*. Fra le schede dell'Album troverete in basso la sezione dei menu per i dischi; trascinate uno dei menu all'inizio della Timeline. Quando Studio chiede se "creare i capitoli all'inizio di ogni videoclip", fate clic su *Sì* (vedere la sezione "Uso dei menu dell'Album" a pagina 158). In alto sulla Timeline è adesso visibile una nuova traccia e una piccola "bandierina" sopra a ciascun clip. Queste bandierine rappresentano i collegamenti del menu che avete appena inserito. Ed ecco fatto! Mettetevi comodi e godetevi lo spettacolo.

Presentazione istantanea di diapositive: Questa volta attivate la sezione Immagini fisse dell'Album. Trascinate tutte le immagini che desiderate sulla traccia *video* di un progetto vuoto e rilasciate un menu per il disco come primo clip della Timeline; quando il programma richiede di creare automaticamente i collegamenti, premete il pulsante *Sì*. Dalla sezione delle Transizioni dell'Album, prelevate una transizione a vostro piacere rilasciandola fra il menu e la prima delle immagini fisse. Infine, selezionate *tutte* le immagini fisse (fate clic sulla prima, poi premete Maiusc e il pulsante del mouse per selezionare l'ultima); fate clic con il pulsante destro del mouse e dal menu di scelta rapida scegliete la funzione *Copia transizione fra clip selezionati*. Ed ecco a voi la presentazione istantanea delle diapositive!

Menu e titoli

L'analogia notata a pagina 157 esistente fra i titoli e i menu per i dischi non è solo superficiale, in quanto il menu in sostanza non è altro che un "titolo dotato di pulsanti". Qualsiasi titolo presente sulla traccia *video* principale della Timeline può essere convertito in un menu per dischi semplicemente aggiungendo uno o più pulsanti nell'Editor dei titoli.

Uso dei menu dell'Album



La sezione dei Menu per i dischi contiene una raccolta di menu predefiniti, concepiti per occasioni particolari, che si differenziano per stili di authoring e per il numero dei capitoli. Ad ogni menu sono associati un'immagine di sfondo, un titolo e una serie di pulsanti per i capitoli (in genere con uno spazio disponibile per l'inserimento di fotogrammi in miniatura), oltre ai due pulsanti *Pagina successiva* e *Pagina precedente*.

Il numero dei pulsanti di rimando ai capitoli varia da un design di menu all'altro; per questo un criterio utile di scelta del menu è quello del numero di clip che si desidera utilizzare. In genere per lo spettatore è più comodo sfogliare poche pagine, anche se ospitano numerosi pulsanti, piuttosto che sfogliare molte pagine con pochi pulsanti.

In fase di modifica, vedrete tutti i pulsanti di cui è dotato il menu, mentre durante la riproduzione sono visibili solo i pulsanti a cui avrete associato dei collegamenti.

Nei menu con pochi pulsanti resta più spazio per le didascalie, mentre nei menu con numerosi pulsanti si utilizzano didascalie abbreviate o si omettono del tutto. Sarà il vostro stile di authoring e il contenuto del filmato a suggerirvi se usare o meno le didascalie e se debbano essere concise ("Capitolo 1") o invece descrittive ("Taglio della torta").

Nei formati VCD e S-VCD lo spettatore deve effettuare una selezione numerica dei capitoli, digitando il numero sul telecomando; pertanto è opportuno inserire nelle didascalie dei pulsanti anche il numero del capitolo se si creano dischi in questi formati.

Rilascio dei menu selezionati sulla Timeline



Quando trascinate un menu dall'Album per rilasciarlo sulla traccia *video* o sulla traccia dei *titoli*, Studio fornisce la possibilità di generare automaticamente i collegamenti con tutti i videoclip rilasciati sulla Timeline e posizionati a destra del menu. Se necessario, i clip multipli vengono uniti in capitoli per ottenere la lunghezza minima di capitolo specificata.



Questo è il modo più semplice per creare dei collegamenti nel menu, ma non è sempre il più indicato. Se attivate la casella di controllo *Non mostrare più questo messaggio*, la scelta effettuata premendo il pulsante *Sì* oppure *No* diviene l'operazione predefinita le prossime volte che trascinerete il menu sulla Timeline. Potete anche impostare l'operazione predefinita, oppure ripristinare la finestra di conferma, nella sezione *All'aggiunta del menu per il disco* nel riquadro delle opzioni *Preferenze progetto* (vedere la sezione "Preferenze progetto" a pagina 238).

Per creare i collegamenti ai capitoli in modo manuale, invece che utilizzare la funzione di collegamento automatico, si può usare il comando *Imposta capitolo disco* attivabile dal menu di scelta rapida per ogni videoclip che si desidera aggiungere; oppure si può usare il pulsante *Imposta capitolo* dello strumento *Proprietà clip* per i menu dei dischi.


I controlli del lettore DVD


 ↔  Il Lettore di Studio fornisce una serie di controlli specifici per l'anteprima dei filmati che contengono menu, concepiti secondo lo schema di pulsanti tipici del telecomando DVD. Per attivare la modalità DVD del Lettore basta fare clic sull'apposito pulsante *DVD* visibile in basso a destra nel Lettore.



Sotto alla finestra di anteprima del Lettore appare attivo un gruppo di pulsanti di controllo del DVD:



Ecco le funzioni dei singoli pulsanti di controllo del DVD:

Menu principale: Premendo questo pulsante si salta al primo menu del filmato e la riproduzione ha inizio (o continua). 

Menu precedente: Premendo questo pulsante si salta all'ultimo menu attivo e la riproduzione ha inizio (o continua). Facendo di nuovo clic sul pulsante, si passa dal menu al clip più recente. 

Capitolo precedente, Capitolo successivo: Facendo clic sul pulsante *Capitolo precedente* si torna all'inizio del capitolo corrente. Facendo di nuovo clic, si passa al capitolo precedente. Il pulsante *Capitolo successivo* salta al prossimo capitolo del filmato. Se premuti all'interno di un menu, questi pulsanti permettono di spostarsi avanti e indietro fra le varie pagine del menu.  

Selezione dei pulsanti del menu: I quattro pulsanti triangolari di questo gruppo di controlli spostano il cursore sullo schermo all'interno del menu del disco, consentendo la selezione dei pulsanti del menu. Il tasto centrale di forma ovale attiva il pulsante attualmente selezionato sullo schermo che appare evidenziato.



Attivazione diretta dei pulsanti del menu

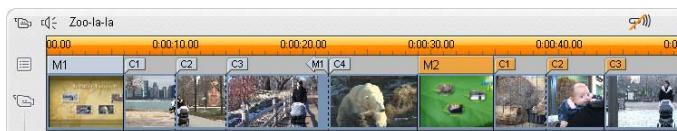
Il Lettore dispone di una funzionalità particolare di cui non sono dotati i set-top per DVD: ovvero la possibilità di fare direttamente clic sui pulsanti che appaiono sullo schermo. Potrete quindi fare clic su qualsiasi pulsante visibile nell'anteprima del Lettore in modalità DVD e seguire il collegamento attivato.

Editing dei menu sulla Timeline

I menu possono essere tagliati sulla Timeline come un qualsiasi clip contenente un'immagine fissa (vedere la sezione "Taglio sulla Timeline usando le maniglie" a pagina 78).

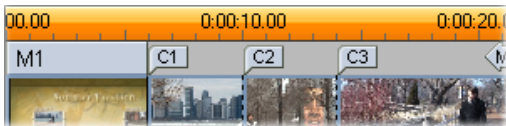
Per i clip menu la regolazione della durata in genere è meno importante rispetto agli altri clip, dal momento che vengono comunque riprodotti ciclicamente in attesa di input da parte dell'utente. Tuttavia se desiderate abbinare al menu un video di sfondo, o un audio che si ripetono ciclicamente, dovrete adeguare la durata del menu a quella dei clip interessati.

La traccia dei menu



I pulsanti dei menu rimandano a particolari punti all'interno del filmato. Sulla traccia dei *menu* questi punti sono contrassegnati da bandierine che appaiono al di sopra della traccia *video* la prima volta che si aggiunge il menu al filmato. Tali bandierine scompaiono poi quando si rimuovono tutti i menu.

Sulla traccia dei *menu* il menu è indicato da un rettangolo (nella figura i menu sono *M1* e *M2*). Ogni collegamento ad un capitolo è rappresentato da una bandierina identificata dalla lettera "C". Nel dettaglio ingrandito della prima parte della scala temporale sotto raffigurata, è visibile il rettangolo che identifica il primo menu, con le bandierine di rimando ai capitoli per i tre clip a cui è collegato.



Nella parte seguente della scala temporale, raffigurata nella precedente panoramica, è visibile anche il collegamento al quarto capitolo da *M1*, ed un ulteriore collegamento, indicato da una freccia che punta verso sinistra, dalla fine del clip precedente indietro verso il menu. La conseguenza di questa impostazione del collegamento è che il clip *C4* può essere raggiunto solo dal menu. Il clip *C4* è seguito dal menu *M2* che viene raffigurato, con le rispettive bandierine, in un colore diverso.



Disponibilità: i dischi con menu multipli solo disponibili sono in Studio Plus.

Editing sulla traccia dei menu

Le bandierine sulla traccia dei *menu* possono essere trascinate e spostate con il mouse, modificando così anche la posizione in cui il collegamento ha effetto nel filmato. Ogni volta che si sposta un videoclip, tutte le bandierine collegate si spostano insieme al clip.

Come creare i collegamenti:

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla traccia dei *menu* oppure sulla traccia *video* e scegliere il comando *Imposta capitolo disco* oppure *Imposta il ritorno al menu*, a seconda del tipo di collegamento che si desidera realizzare.

I collegamenti per il *Ritorno al menu* vengono creati sempre alla fine dell'attuale clip, piuttosto che nel punto dove fate clic. Infatti è raro che si voglia tornare al menu quando ci si trova a metà del clip; se l'occasione lo richiede, è sempre possibile trascinare la bandierina del collegamento in una diversa posizione.

Come riposizionare un collegamento:

Fare clic sulla bandierina del collegamento e trascinarla in un'altra posizione lungo la traccia dei *menu*.

Come eliminare il collegamento:

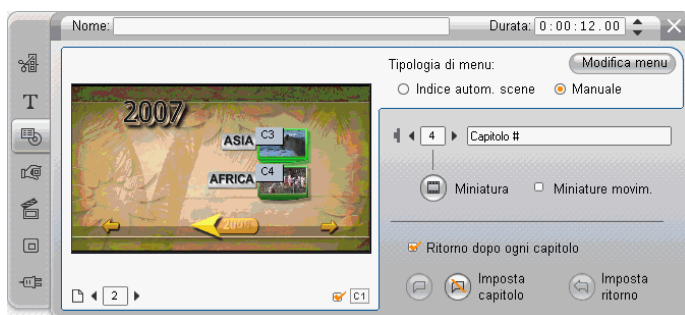
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla bandierina di collegamento e dal menu di scelta rapida scegliere il comando di cancellazione; oppure,
- selezionare la bandierina, evidenziarla e quindi premere il tasto Canc.

Editing con lo strumento Proprietà clip

Lo strumento *Proprietà clip* per i menu dei dischi permette di creare, modificare e aggiustare con precisione i collegamenti ai capitoli, fornendo inoltre accesso all'Editor dei titoli per la modifica del contenuto visivo del menu.



Così come lo strumento *Proprietà clip* degli altri tipi di clip, anche questo strumento consente di impostare un nome personalizzato per il menu, inseribile nel campo *Nome* e di tagliare il clip modificandone i valori nel campo *Durata*.



Premendo il pulsante *Modifica menu* nello strumento in alto a destra si accede all'Editor dei titoli nel quale è possibile cambiare i vari elementi visivi del menu: lo sfondo, le immagini usate per i pulsanti, l'aspetto e il contenuto delle didascalie e altro ancora. Per maggiori informazioni sulle possibilità offerte dall'Editor dei titoli, vedere il *Capitolo 10: L'Editor dei titoli*.

L'anteprima a sinistra nello strumento mostra l'aspetto del menu e fornisce alcune funzionalità interattive utilizzabili quando si stabiliscono dei collegamenti ai capitoli. (Queste funzionalità sono descritte a pagina 166 nella sezione "Controlli per la modifica dei capitoli".)

Gli altri controlli si trovano suddivisi in quattro gruppi:

- I controlli per l'anteprima del menu
- Le opzioni della *Tipologia di menu*
- I controlli della proprietà del collegamento
- I controlli per la modifica dei capitoli

Controlli per l'anteprima del menu

Questi controlli si trovano in basso sotto all'area di anteprima.

Selettore delle pagine: Per i menu dotati di pagine multiple (che presentano più collegamenti di quelli che possono essere ospitati in una sola pagina) i pulsanti con la freccia consentono di scegliere la pagina da visualizzare nell'anteprima. Si può selezionare qualsiasi pagina del menu per la quale siano stati definiti dei collegamenti.



Metodi alternativi per la selezione delle pagine del menu:

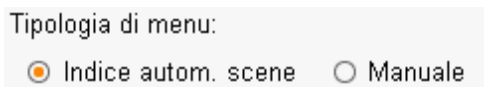
- Sfolgiare le pagine premendo i pulsanti del collegamento nell'area di anteprima.
- Usare il *selettore del pulsante* (descritto a pagina 165) per scegliere un qualsiasi pulsante di una pagina del menu.

Casella di controllo *Mostra i numeri dei capitoli*: Attivando questa casella i numeri dei collegamenti appaiono visualizzati nell'area di anteprima sopra a ciascun pulsante del menu. Il formato e i colori dei numeri dei collegamenti corrispondono a quelli delle bandierine dei capitoli, visibili sulla traccia dei *menu*.



Le opzioni della *Tipologia di menu*

Le due opzioni definiscono le modalità di organizzazione dei collegamenti ai capitoli, per questo menu.



Scegliendo l'opzione *Indice autom. scene*, Studio assicura che la sequenza dei collegamenti ai capitoli nel menu corrisponda esattamente all'ordine in cui si trovano nel filmato, anche se si scombina l'ordine dei clip nella finestra del filmato. Con l'opzione *Manuale* siete invece voi a decidere l'ordine in cui vengono visualizzati i capitoli del menu.

Suggerimento: Se desiderate riordinare i collegamenti dei capitoli, mantenendo però il controllo della sequenza, potete fare clic prima sull'opzione *Indice autom. scene* (per ordinare i collegamenti) e poi scegliere *Manuale*.

I controlli della proprietà del collegamento

Con i controlli di questa area si possono definire le proprietà di visualizzazione dei collegamenti ai capitoli presenti nel menu.

Selettore del pulsante: Ad ogni pulsante di collegamento del menu è associato un numero sequenziale univoco, indipendentemente dalla pagina in cui si trova. Potete usare i pulsanti freccia di questo controllo per scegliere il pulsante del menu che volete modificare. Il pulsante selezionato appare evidenziato nell'area di anteprima. In alternativa potete selezionare un pulsante facendo clic su di esso nell'area di anteprima.

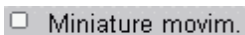


Casella di testo *Didascalia del pulsante*: Potete cambiare il testo del pulsante attuale senza dovere accedere all' Editor dei titoli. Il simbolo “#” nella didascalia sta ad indicare che questo numero viene sostituito automaticamente dal numero sequenziale del pulsante. Usando questa funzione si assicura la corretta numerazione dei pulsanti, indipendentemente dai cambiamenti nel layout del menu. Per modificare le altre caratteristiche di una didascalia, ovvero la posizione, il tipo di carattere e lo stile, fate clic sul pulsante *Modifica menu* per lanciare l' Editor dei titoli.



Il pulsante (*Imposta*) *Miniatura*: Per impostazione predefinita, il fotogramma in miniatura visualizzato sul pulsante del menu è il fotogramma a cui è collegato il pulsante. Tuttavia come miniatura potete scegliere un qualsiasi fotogramma del filmato; basta spostare il dispositivo di scorrimento sulla Timeline per selezionare il fotogramma desiderato (e visibile nel Lettore) e fare clic sul pulsante (*Imposta*) *Miniatura*.



Casella di controllo *Miniature movimento*:

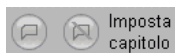
Attivate questa opzione se desiderate che i pulsanti del menu mostrino immagini video in movimento relative ai capitoli di destinazione, piuttosto che miniature statiche di fotogrammi. Dal momento che questa funzione richiede una renderizzazione delle miniature non statiche, i risultati non sono subito visibili nell'anteprima del Lettore. Sulla scala temporale sopra al clip menu vedrete apparire una barra colorata che segnala che il clip viene renderizzato in background, senza che dobbiate interrompere la sessione di lavoro.


Il rendering in background è una funzionalità opzionale che può essere disattivata, se si desidera, dal riquadro delle opzioni *Preferenze video e audio* (*Impostazioni* ➤ *Preferenze video e audio*). Vedere pagina 238 per ulteriori informazioni.


Controlli per la modifica dei capitoli

I controlli di questa area consentono di selezionare o modificare i singoli pulsanti dei capitoli all'interno di un menu.

I pulsanti *Imposta/Cancello capitolo*: Con questi pulsanti si imposta o si scinde il collegamento esistente, fra il pulsante del capitolo attualmente selezionato nel menu, ed il clip di destinazione.



Come impostare un collegamento: Posizionate il dispositivo di scorrimento della Timeline su un menu videoclip o su un'immagine fissa e fate clic sul pulsante *Crea capitolo* . Per i clip video e le immagini fisse, il punto del capitolo corrisponde esattamente alla posizione del dispositivo di scorrimento all'interno del clip.

Come rimuovere il collegamento: Fate clic sul pulsante *Elimina capitolo* .

Pulsante *Imposta ritorno*: Con questo pulsante si crea un collegamento di "ritorno al menu" alla fine dell'attuale clip, ovvero nel punto in cui generalmente si desidera che questo pulsante sia posizionato. Durante la riproduzione, il collegamento porta immediatamente al menu di appartenenza. Per creare questo tipo di rimando al menu, con lo strumento *Proprietà clip*, occorre spostare il dispositivo di scorrimento della Timeline sul clip in cui si desidera inserire il collegamento e quindi fare clic su *Imposta il ritorno al menu*.



La casella di controllo *Ritorno dopo ogni capitolo*: Attivando questa opzione, verrà aggiunto un collegamento per il ritorno al menu, dopo ogni capitolo di questo menu. Disattivando l'opzione da questo menu verranno rimossi tutti i collegamenti per il ritorno al menu, sia quelli inseriti manualmente che quelli inseriti in modo automatico.

Come creare i collegamenti trascinando e rilasciando la selezione

Per stabilire in modo rapido e semplice i collegamenti ai pulsanti dei menu, è possibile trascinare e rilasciare la selezione all'interno dello strumento *Proprietà clip* per i menu dei dischi.

Come creare un collegamento trascinando e rilasciando la selezione:

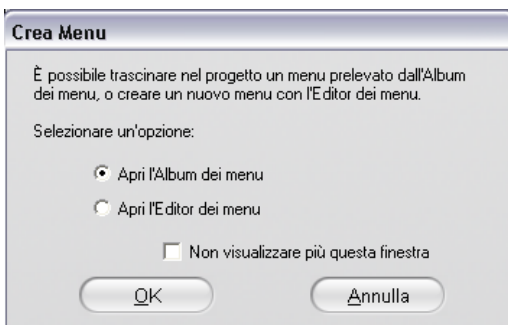
- Nella finestra del filmato fate clic sul clip a cui volete associare il collegamento; rilasciatelo su un pulsante dell'area di anteprima dello strumento *Proprietà clip*. Il pulsante appare adesso collegato con il primo fotogramma del clip. Oppure in alternativa,
- fate clic sul pulsante per cui volete creare il collegamento e trascinatelo sul clip nella finestra del filmato. In questo caso il collegamento è associato al punto del clip, su cui è stato rilasciato il pulsante; questo punto in genere *non* corrisponde al primo fotogramma.

Lo strumento Menu per i dischi

Aprire questo strumento mentre è già selezionato un menu, equivale ad aprire lo strumento *Proprietà clip*; negli altri casi viene visualizzato il pulsante *Crea Menu* che apre l'Editor dei titoli con cui è possibile iniziare a creare il nuovo menu per il disco.



Poiché la costruzione di un menu è un'operazione piuttosto complessa, Studio vi ricorderà che potrete ricorrere ai menu predefiniti disponibili nell'Album.



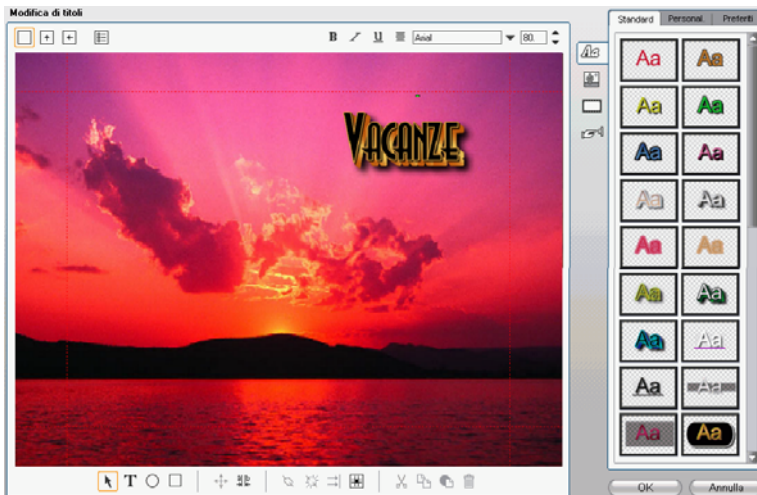
Se non desiderate leggere questo avviso in futuro, dovrete selezionare la casella di controllo *Non visualizzare più questa finestra* e premere su *OK*.

CAPITOLO 10:

L'Editor dei titoli

L'Editor dei titoli integrato in Studio è una potente applicazione per la realizzazione e la modifica di titoli e di grafica. La sua estesa gamma di effetti applicabili a testo ed immagini, e gli strumenti di cui è dotato, forniscono infinite possibilità per la progettazione visiva del vostro filmato.

L'Editor dei titoli non si limita alla creazione di semplici titoli. Nei vostri dischi VCD, S-VCD e DVD potrete aggiungere e modificare gli speciali pulsanti che permettono l'interazione con i menu contenuti nei filmati.



Creazione di un titolo con l'Editor dei titoli di Studio. L'ampia area che contiene l'immagine ed il testo è la finestra di editing, mentre il pannello che occupa gran parte del margine destro è l'Album dell'Editor dei titoli. Alcuni controlli sono raggruppati lungo il bordo della finestra di editing.

Lancio dell'Editor dei titoli

Data la versatilità dell'Editor dei titoli, numerosi sono i modi per accedere a questa applicazione quando Studio è in modalità di editing: potete usare uno degli strumenti della Casella degli strumenti Video (cfr. pagina 67), oppure attivare il relativo comando dal menu di scelta rapida (con il pulsante del mouse premuto su una delle tracce della Timeline; vedere pagina 61).

- **Per creare un titolo o un menu a tutto schermo:** Selezionare l'opzione *Vai a Editor dei Titoli/Menu* dal menu di scelta rapida sulla traccia *video* principale della Timeline.
- **Per creare un titolo o un menu in sovrimpressione:** Fare doppio clic sulla traccia dei *titoli* sulla Timeline.
- **Per creare un titolo dalla casella degli strumenti:** Aprire lo strumento *Crea titoli* e fare clic su *Titoli sovrimpressione* oppure su *Titolo schermo intero*.
- **Per creare un menu per dischi dalla casella degli strumenti:** Aprire lo strumento *Crea menu per i dischi* e fare clic su *Modifica menu*.
- **Come modificare un titolo a tutto schermo:** Fare doppio clic sul titolo in una qualsiasi delle viste della finestra del filmato, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sul titolo e selezionare *Vai a Editor dei Titoli/Menu*.
- **Come modificare un menu a tutto schermo:** Fare doppio clic sul menu in una qualsiasi delle viste e premere il pulsante *Modifica menu*, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sul titolo e selezionare *Vai a Editor dei Titoli/Menu*.
- **Come modificare un titolo in sovrimpressione:** Fare doppio clic sul clip sulla traccia dei *titoli* oppure nella vista Lista; in alternativa fare clic con il pulsante destro del mouse in una delle viste e selezionare *Vai a Editor dei Titoli*.
- **Come modificare un titolo o menu dalla casella degli strumenti:** Con il clip aperto con lo strumento *Proprietà clip*, fare clic sul pulsante *Modifica menu* o su *Modifica titolo*.



I CONTROLLI DELL'EDITOR DEI TITOLI

I controlli principali dell'Editor dei titoli sono divisi in insiemi, disposti lungo il bordo della finestra di editing (cfr. l'illustrazione a pagina 169).

Pulsanti per i tipi di titoli



I quattro pulsanti di questo insieme sono disposti in alto a sinistra, al di sopra della finestra di editing dell'Editor dei titoli. Questi pulsanti possono essere selezionati uno per volta; il primo pulsante consente di creare un titolo fisso; il secondo permette di realizzare un titolo a *scorrimento verticale*, nel quale il testo e la grafica scorrono sullo schermo dal basso verso l'alto, come accade spesso con i titoli di coda alla fine di un filmato. Con il terzo pulsante si creano invece titoli a *scorrimento orizzontale*, in cui un'unica riga di testo scorre da destra verso sinistra, come nel caso delle notizie che scorrono sullo schermo durante un notiziario televisivo.

Disponibilità: Scorrimenti verticali e scorrimenti orizzontali sono disponibili solo in Studio Plus.

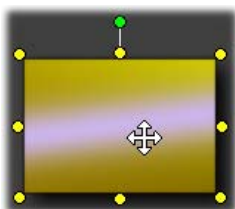
Il quarto pulsante permette di creare i *menu per i dischi*. La collocazione di questo pulsante appare più intuitiva se si pensa ai menu come a particolari "titoli dotati di pulsanti". Infatti il menu non è altro che un comune titolo che presenta però due attributi specifici:

- Ogni menu possiede almeno un pulsante, mentre il titolo ne è privo. Aggiungendo un pulsante al titolo, lo si trasforma in un menu; viceversa rimuovendo l'ultimo pulsante, il menu torna ad essere un semplice titolo. Per questo motivo, se fate clic sul pulsante *Menu* mentre state modificando un titolo, Studio inserirà automaticamente un pulsante nel titolo.
- Il menu non può avere testi che scorrono in verticale o in orizzontale; per questa ragione l'Editor dei titoli non consente di aggiungere pulsanti di menu ai titoli a scorrimento verticale o orizzontale.

Dal momento che i menu per i dischi possono essere collocati solo sulla traccia *video* principale della Timeline della finestra del filmato, il pulsante per la creazione di menu per i dischi non compare quando si crea o si modifica un titolo su un'altra traccia.

La casella degli strumenti Oggetto

☞ T ○ □ Questa casella degli strumenti dell'Editor dei titoli è un insieme di quattro pulsanti, raggruppati sotto alla finestra di editing, in basso a sinistra.



Il primo strumento (a forma di freccia) è usato per tutte le operazioni di editing che hanno effetto sull'*oggetto attualmente selezionato*. Una volta selezionato, l'oggetto appare circondato da una serie di *punti di controllo* che consentono di spostarlo, modificarne le dimensioni, proporzioni e altre proprietà geometriche.

Gli altri tre strumenti servono per creare gli oggetti nella finestra di editing: caselle di testo, ellissi e rettangoli.



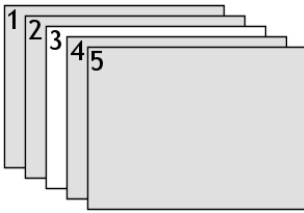
I tre pulsanti si utilizzano in modo simile: basta scegliere uno dei tre strumenti, fare clic nella finestra di editing in corrispondenza del punto in cui si desidera posizionare l'angolo dell'oggetto; infine trascinare il mouse per disegnare i contorni del nuovo oggetto, indicati da una linea tratteggiata.



Se l'oggetto ha le dimensioni e proporzioni volute, rilasciate il mouse e l'oggetto, di qualsiasi tipo sia, apparirà nelle dimensioni specificate. Gli altri attributi, colore, sfumatura, ombreggiatura ecc, sono determinati dal *look* attuale selezionato all'interno dell'Album dell'Editor dei titoli. Tutti gli attributi possono essere cambiati a piacere in seguito.

Una volta creato l'oggetto, lo strumento Oggetto utilizzato appare deselezionato mentre si riattiva la freccia di selezione. L'oggetto appare selezionato, con i vari punti di controllo visibili, pronto per essere manipolato con il mouse.

Riordino degli oggetti nelle tre dimensioni



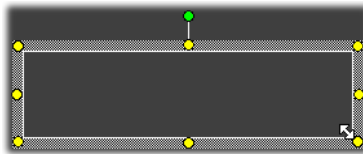
Poiché gli oggetti possono sovrapporsi, può accadere che un oggetto che dovrebbe essere completamente visibile sia invece oscurato, in tutto o in parte, da uno o più oggetti. In questi casi si utilizzano i quattro comandi di riordino messi a disposizione dal menu *Livello* dell'Editor dei titoli.

I comandi hanno effetto sull'oggetto attualmente selezionato che, nel nostro esempio, è simbolizzato dal rettangolo "3".

- **Porta in primo piano:** L'oggetto viene posizionato davanti a tutti gli altri oggetti. Nell'esempio, l'oggetto 3 viene a trovarsi davanti all'oggetto 1.
- **Porta in secondo piano:** L'oggetto viene spostato dietro a tutti gli altri oggetti. Nell'esempio, l'oggetto viene a trovarsi dietro all'oggetto 5.
- **Sposta avanti di un livello:** L'oggetto 3 viene a trovarsi davanti agli oggetti 2, 4 e 5, ma sempre dietro all'oggetto 1.
- **Sposta indietro di un livello:** L'oggetto 3 viene a trovarsi dietro agli oggetti 1, 2 e 4, ma resta sempre davanti all'oggetto 5.

Considerazioni sugli oggetti testo

La selezione di un oggetto testo si differenzia dalla selezione di un rettangolo o un'ellisse: la *casella di testo* è infatti subito pronta per ricevere qualsiasi immissione di testo tramite la tastiera.



Quando la casella di testo è attiva, appare un cursore di inserimento del testo; la cornice dell'oggetto ha un aspetto diverso, e i punti di controllo sono scomparsi.



Quando invece l'oggetto testo *non* è selezionato, la casella di testo può essere attivata direttamente facendo clic al centro dell'oggetto. Se si desidera visualizzare la cornice di selezione ed i punti di controllo, occorre fare clic sui bordi dell'oggetto. Con gli altri tipi di oggetti, basta fare clic in un punto qualsiasi dell'oggetto per selezionarlo.

Per disattivare la casella di testo occorre fare clic in un punto qualsiasi della finestra di editing, esterno all'oggetto testo.

Poiché il testo ha un'importanza fondamentale per i titoli e i menu, l'Editor di testo crea e attiva automaticamente un oggetto di testo al centro della finestra di editing, non appena si inizia a digitare il testo, a condizione che non sia stato già creato un oggetto testo.

Funzioni avanzate di editing di testo

Come in un qualsiasi programma di elaborazione di testi, l'Editor dei titoli permette di applicare diversi formati ad un intervallo di caratteri selezionati. Basta selezionare una serie di caratteri consecutivi con il mouse e quindi applicare i formati desiderati.

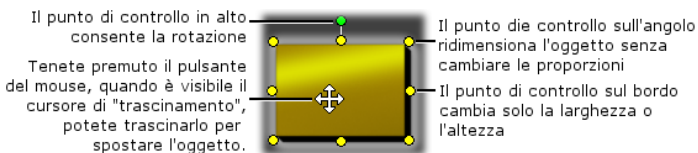
Le operazioni che possono essere compiute sui caratteri selezionati vanno dalla formattazione del testo (tipo di carattere, stile e look), alle operazioni che prevedono l'uso degli Appunti (taglia, copia e incolla), la cancellazione e comprendono vari comandi speciali per il posizionamento, la spaziatura e il ridimensionamento che sono accessibili solo tramite tastiera. Per maggiori dettagli su questi comandi si rimanda all'*Appendice G: Tasti di scelta rapida*.

Pulsanti di selezione della modalità di editing

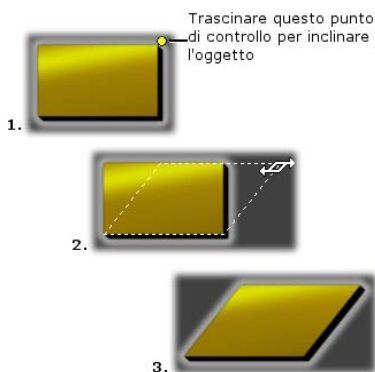


Questi due pulsanti costituiscono il secondo insieme di controlli visibile in basso, sotto alla finestra dell'Editor dei titoli. Con questi pulsanti è possibile definire quale, fra i due set di operazioni di editing, verrà attivato per l'oggetto attualmente selezionato.

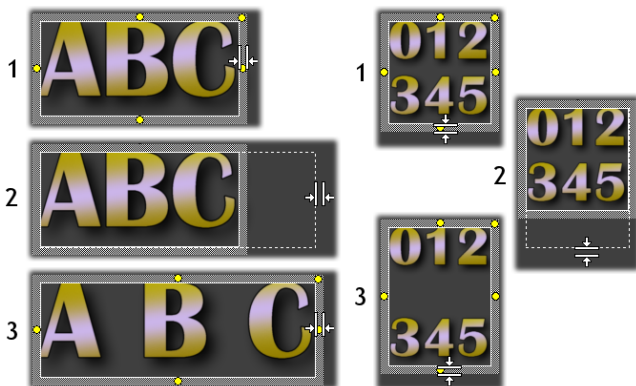
- Il primo pulsante è attivo per impostazione predefinita quando viene creato un nuovo oggetto. Il pulsante abilita le operazioni *sposta*, *scala* e *ruota* e attiva una cornice di selezione con nove punti di controllo:



- Facendo clic sul secondo pulsante si attiva il comando *inclina*, per il quale è necessario un solo punto di controllo.

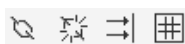


Con gli oggetti testo, il secondo pulsante fornisce accesso anche ai comandi di *crenatura* e *modifica spaziatura*, che attivano i punti di controllo al centro dei bordi delle cornici dell'oggetto testo:



Crenatura (sinistra) e Modifica spaziatura (destra)

Pulsanti per il layout degli oggetti



I due pulsanti a sinistra di questo insieme consentono di raggruppare gli oggetti dell'Editor dei titoli o di separarli dal gruppo. Il primo pulsante è disponibile quando sono selezionati più oggetti e consente di riunire gli oggetti in un *gruppo*, ovvero un oggetto composto, che viene trattato come una singola entità per le operazioni di editing. Quando si seleziona un gruppo, tutti i suoi punti di controllo appaiono visibili e si può scegliere un qualsiasi punto per manipolare l'intero gruppo.

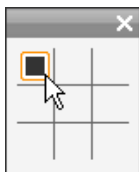


Un raggruppamento di tre oggetti

Il secondo pulsante, disponibile quando è selezionato un raggruppamento di oggetti, scinde il gruppo nei singoli oggetti che lo compongono.

Sebbene sia possibile “raggruppare i gruppi”, il raggruppamento raggiunge sempre la profondità di un solo livello; pertanto separando un gruppo composto, il gruppo si scinde nei singoli oggetti che lo compongono.

Il pulsante successivo apre un menu con 11 comandi che hanno effetto *solo* sui gruppi. I primi sei permettono di allineare una serie di oggetti lungo uno dei quattro bordi, oppure lungo le due linee mediane. I due comandi successivi permettono di definire la distribuzione degli oggetti nello spazio ad intervalli uguali, in senso verticale o orizzontale. Gli ultimi tre comandi ridimensionano gli oggetti assegnando loro la stessa larghezza, altezza, o entrambe le dimensioni. Tutti questi comandi sono particolarmente utili in fase di creazione del menu, dal momento che in genere si preferisce che i pulsanti del menu abbiano una disposizione piuttosto regolare.



tratteggiate rosse).

L'ultimo pulsante di questa serie apre un altro menu per la *giustificazione degli oggetti*. Le nove opzioni sono indicate graficamente da una griglia di posizionamento. Facendo clic su uno dei nove quadratini della griglia, l'oggetto si sposta al centro, oppure nell'angolo corrispondente dello schermo (definito come area sicura per il testo, delimitata da linee

Selezione di più oggetti

La prima operazione necessaria per creare un gruppo consiste nel selezionare più oggetti che lo andranno a comporre. Vi sono due modi possibili:

- Fare clic e trascinare il puntatore del mouse disegnando un rettangolo di selezione che racchiude tutti gli oggetti da raggruppare; oppure,
- Fare clic sul primo oggetto e poi premere Ctrl e fare clic sugli altri oggetti da inserire nel gruppo.

Raggruppamenti temporanei

Qualsiasi selezione di oggetti multipli funziona come raggruppamento temporaneo che può essere spostato, allineato, ruotato, colorato, come un'unica entità. Il raggruppamento si scioglie non appena fate clic su un altro punto della finestra di editing; invece i gruppi creati con il pulsante *Raggruppa* continuano ad esistere finché non si seleziona espressamente l'opzione di separazione del gruppo.

Pulsanti di cancellazione e Appunti



I pulsanti di questo insieme attivano i classici comandi di modifica *Taglia*, *Copia*, *Incolla* e *Cancella*, che operano su gruppi, singoli oggetti, oppure sul testo selezionato all'interno di un oggetto testo dell'Editor dei titoli. I primi tre comandi funzionano in collegamento con gli Appunti di Windows, mentre il quarto elimina il materiale selezionato senza interagire con gli Appunti.

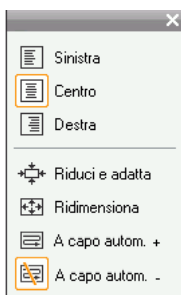
I controlli per lo stile del testo




I controlli di questo gruppo, visibili in alto a destra sopra alla finestra di editing dell'Editor dei titoli, dovrebbero apparire familiari a chiunque abbia utilizzato programmi di elaborazione testo. Si tratta di controlli che vengono applicati sia al testo attualmente selezionato che ad ogni nuovo testo che viene digitato, fino a che queste impostazioni non vengono modificate.

I tre pulsanti di sinistra permettono la selezione degli *stili del carattere*: grassetto, corsivo e sottolineato.

Occorre notare che il pulsante dello stile *sottolineato* può essere usato con *qualsiasi tipo* di oggetto, e non solo con il testo (provare, per credere!). Per questa ragione è possibile utilizzare lo stile sottolineato ed evidenziato con i pulsanti creati a partire da oggetti grafici, quali rettangoli, ellissi ed immagini.



Il quarto pulsante dà accesso ad un menu con le opzioni di *formattazione del testo*. A differenza degli altri controlli dell'insieme che modificano l'aspetto di singoli caratteri, le opzioni di questo menu operano su tutto il testo contenuto all'interno di una determinata *casella di testo*.

Le tre opzioni di giustificazione *Sinistra*, *Centro* e *Destra* riguardano il posizionamento del testo all'interno della casella in cui si trova (e non la posizione della casella all'interno della finestra di editing, come nel caso del menu di *giustificazione degli oggetti* .

Le opzioni *Riduci e adatta*, *Ridimensiona* e *Attiva/disattiva A capo automatico* determinano il modo in cui il testo viene manipolato quando la casella di testo viene ridimensionata. Con la funzione *Attiva A capo automatico*, che costituisce l'opzione predefinita per ogni nuova casella di testo, quando la casella viene ridimensionata, il testo viene riformattato con il ritorno a capo automatico, in base alla larghezza della nuova casella (mentre la nuova altezza del testo risultante regola l'altezza della casella). La funzione *Disattiva capo automatico* elimina tutte le interruzioni delle righe (inserite per i ritorni a capo), adattando la larghezza della casella per

contenere il testo. La modalità di *A capo automatico* si riattiva quando riprendete a digitare altri caratteri nella casella di testo.

Con la funzione *Ridimensiona*, il testo viene esteso durante il ridimensionamento seguendo le due dimensioni della casella. Con il comando *Riduci e adatta*, il testo mantiene la dimensione originale, a meno che la casella non venga rimpicciolita, nel qual caso il testo viene ridimensionato come con la funzione *Ridimensiona*. Nessuno dei due comandi di *adattamento* cambia però le divisioni delle righe nel testo.

L'elenco a discesa dei tipi di carattere e il selettore della dimensione dei caratteri completano il gruppo di controlli per lo stile del testo.



L'ALBUM DELL'EDITOR DEI TITOLI


Il pannello rettangolare sul margine destro dello schermo è l'Album dell'Editor dei titoli. Il pannello fornisce le risorse necessarie per creare menu e titoli, allo stesso modo in cui l'Album principale di Studio contiene le risorse per la creazione dei filmati.



L'Album dell'Editor dei titoli è controllato da un gruppo di quattro pulsanti disposti a sinistra del pannello, fra la finestra di editing e l'Album vero e proprio. Ognuno di questi pulsanti apre una delle quattro sezioni dell'Album: il Browser dei look, la sezione degli Sfondi, la sezione delle Immagini e infine la sezione dei Pulsanti.

Il quarto di questi pulsanti, quello che apre la sezione Pulsanti, compare solo quando si crea o si modifica un menu o un titolo della traccia *video* principale, poiché i menu per i dischi (che dal punto di vista dell'Editor dei titoli non sono altro che titoli con pulsanti) non possono stare sulle altre tracce della Timeline della finestra del filmato.

Il Browser dei look

 Questa sezione dell'Album dell'Editor dei titoli prevede tre sottosezioni, accessibili dalle schede visibili in alto a destra: *Standard*, *Personalizzato* e *Preferiti*.

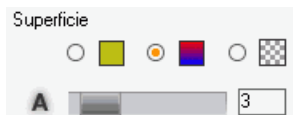
La scheda *Standard* dà accesso ad una raccolta di stili che possono essere applicati al testo e ad altri oggetti utilizzabili nei titoli. Ogni stile prevede un colore (o sfumatura, oppure trasparenza) per ciascuna superficie, bordo e ombreggiatura dell'oggetto a cui viene applicato lo stile, oltre ad un apposito parametro di sfocatura di questi elementi. Infine può essere selezionato un ulteriore parametro, ovvero la direzione dell'ombreggiatura, che prevede otto diverse possibilità.

Per cambiare il look di un oggetto esistente, basta fare clic sul look desiderato tenendo selezionato l'oggetto. Ai nuovi oggetti creati verrà applicato l'ultimo look selezionato.

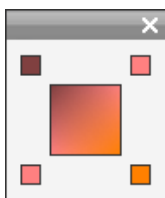


Selezione di un look nel Browser dei look: per ogni pulsante della scheda Standard sono disponibili otto diversi stili, presentati come sottomenu. Ad ogni look è associato un identificativo numerico che appare visualizzato quando si posiziona il mouse sul look. Nella figura, il mouse si trova sul look 27-3.

La scheda *Personalizzato* permette di personalizzare i look predefiniti o di crearne dei nuovi, modificando i parametri precedentemente elencati. Tre serie di controlli identici consentono di regolare i parametri relativi a superficie, bordo e ombreggiatura. Ecco i controlli per la superficie:



I tre pulsanti superiori permettono la selezione di una tinta unita, di una sfumatura, oppure di una trasparenza. Facendo clic sulla casella del colore, accanto al primo pulsante, si attiva la finestra di dialogo standard di Windows per la Selezione colori, a cui è stato aggiunto un cursore per l'impostazione dell'*Opacità* (0-100%).



La casella del colore accanto al secondo pulsante attiva una finestra in cui è possibile definire una sfumatura, assegnando i colori iniziali a ciascun angolo della superficie del quadrato. Fate clic sulle caselle dei colori disposte agli angoli della finestra per impostare il colore per quell'angolo nella finestra di selezione dei colori.

Nota: Alcuni look più sofisticati utilizzano delle funzionalità interne e pertanto non possono essere modificati.

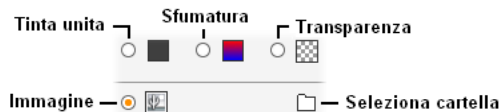


La scheda *Preferiti* consente di salvare i vostri look personalizzati per riutilizzarli in futuro, evitando così di dover registrare i parametri utilizzati. Fate clic sul pulsante sinistro per salvare l'attuale look fra i vostri preferiti. Premendo il pulsante destro potrete invece rimuovere il look selezionato dai "preferiti".

La sezione Sfondi



Per il titolo, o il menu sono disponibili quattro tipi di sfondo: un colore a tinta unita, un sfumatura, uno sfondo trasparente (inesistente) oppure un file immagine (ad esempio un disegno, una fotografia o un singolo fotogramma).



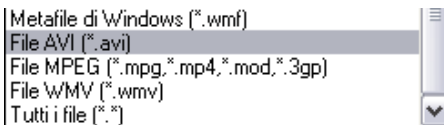
Le opzioni *colore* e *sfumatura* nella Sezione degli sfondi dell'Editor dei titoli funzionano in modo analogo alle opzioni descritte per il Browser dei look (pagina 180), ad eccezione del fatto che il colore o sfumatura selezionato viene immediatamente applicato allo sfondo del titolo che si sta modificando.

Se si lavora su un titolo in sovrimpressione, la regolazione della *Opacità* disponibile nelle finestre di selezione dei colori può essere molto utile, soprattutto se si combina la sovrimpressione con le transizioni. Normalmente si usa uno sfondo trasparente per i titoli; per questo l'opzione *trasparenza* è la scelta predefinita per lo sfondo, ogni volta che viene creato un nuovo titolo o menu.

L'ultima opzione disponibile per gli sfondi è l'*immagine*, ossia un file grafico in un qualsiasi formato standard. Come per la maggior parte delle altre sezioni dell'Album principale di Studio, gli sfondi sono raccolti in un'apposita cartella che può essere cambiata, premendo il pulsante di selezione delle cartelle. Il file immagine scelto con questo pulsante diventa quindi il nuovo sfondo e i file grafici della cartella appaiono visualizzati come miniature nel pannello dell'Album. Se necessario, l'Editor dei titoli espande l'immagine di sfondo per adattarla alla larghezza o altezza dello schermo, senza però cambiarne le proporzioni.

Aggiunta di sfondi con immagini in movimento

In Studio Plus, i menu per i dischi possono avere come sfondo un'immagine statica, oppure un'immagine video in movimento. Per creare questo *sfondo con immagini in movimento*, o sostituire uno sfondo esistente, basta fare clic sul pulsante di selezione delle cartelle e cercare il file desiderato in formato AVI, MPEG o WMV.



Per visualizzare l'elenco dei filmati disponibili sul disco rigido, selezionare il tipo di formato desiderato (o l'opzione "Tutti i file") nella casella "Tipo di file".

Per l'aggiunta, o la modifica di sfondi con immagini in movimento all'interno dei clip menu, valgono le seguenti regole:

- La durata del filmato aggiunto come sfondo non influenza la durata del clip menu nella finestra del filmato. Se il filmato è più breve del clip, verrà ripetuto più volte in modo da raggiungere la lunghezza richiesta; se il filmato è più lungo, verrà invece troncato. Per regolare la durata del menu si può ricorrere, come di consueto, allo strumento *Proprietà clip* oppure al taglio sulla Timeline.
- Se, all'interno di un progetto di formato standard, si inserisce un filmato in formato widescreen come sfondo per il menu, oppure si inserisce un filmato standard in un progetto widescreen, il filmato verrà adattato (ossia "stirato" o "schiacciato") al formato del progetto.

La sezione Immagini



Ogni tipo di file grafico standard può essere usato nella sezione Immagini dell'Album dell'Editor dei titoli, come nel caso degli sfondi. Tuttavia invece che essere adattate alla grandezza della finestra di editing, queste immagini vengono aggiunte al titolo sotto forma di *oggetti immagine* e visualizzati a dimensione normale, con otto punti di controllo che ne consentono il riposizionamento e ridimensionamento (ma non la rotazione o inclinazione).

Gli oggetti immagine si comportano come qualsiasi oggetto testo e i due tipi di oggetti grafici, per quanto riguarda le operazioni di raggruppamento, allineamento e simili controlli.

La sezione Pulsanti



Dal momento che i pulsanti trasformano, come per magia, semplici titoli in menu interattivi, questa sezione dell'Album dell'Editor dei titoli è disponibile solo quando il menu o il titolo che si desidera modificare si trova sulla traccia *video* principale, l'unica traccia su cui è possibile collocare i menu.

In sostanza, i pulsanti sono un'area dello schermo che permette l'interazione dell'utente. I pulsanti si classificano in base all'azione che producono quando sono premuti dall'utente; pertanto l'aspetto di questi tasti *dovrebbe* (anche se non è obbligatorio) essere scelto in modo da facilitare l'uso intuitivo da parte dell'utente. Vi sono quattro tipi di pulsanti:

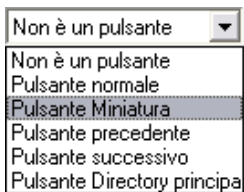
- **Pulsante normale:** Facendo clic su questo pulsante si avvia la riproduzione o si salta ad un capitolo (ossia un normale video), oppure ad un altro menu. Il collegamento fra il pulsante e la sua destinazione viene definito nello strumento *Proprietà clip* e non all'interno dell'Editor dei titoli.
- **Pulsante Miniatura:** Si tratta di una forma speciale del pulsante di tipo *normale* che mostra un fotogramma in miniatura (oppure un'anteprima con una miniatura in movimento) proveniente da quella parte del filmato a cui è collegata.

- **Pulsante precedente:** Questo pulsante appare sulla seconda e sulle successive pagine di un menu costituito da più pagine (nei menu dotati di più collegamenti, dai pulsanti di tipo *normale* oppure *miniatura* rispetto a quelli che potrebbero essere ospitati in una singola pagina). Il pulsante rimanda alla pagina precedente.
- **Pulsante successivo:** Questo pulsante è presente su tutte le pagine, eccetto l'ultima pagina di un menu multipagina. Il pulsante rimanda alla pagina che segue.

Per i tipi di pulsante forniti da Studio sono disponibili numerosi esempi. I pulsanti sono file grafici in formato Targa (**tga**). Esaminando questi file in un programma come Adobe PhotoShop o Paint Shop Pro si nota che la parte trasparente dell'immagine del pulsante e l'apposita area in cui è visualizzata la miniatura (se utilizzabile), sono definiti tramite un canale alfa associato all'immagine.

Come sempre, un pulsante di selezione delle *cartelle* fornisce accesso alla directory del disco da cui provengono le immagini visualizzate.

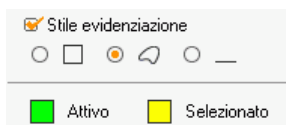
Per usare un pulsante predefinito, basta trascinarlo dall'Album e rilasciarlo nella finestra di editing; a questo punto il pulsante diviene un "oggetto pulsante", analogo quindi ad un comune oggetto immagine.



L'azione predefinita, compiuta dai pulsanti già disponibili nell'Album, è indicata dal nome del file, ma è sempre possibile assegnare una nuova azione all'attuale pulsante selezionato, scegliendola dall'elenco a discesa della sezione Pulsanti nell'Album. Con la prima opzione dell'elenco, "Non è un pulsante", l'oggetto torna ad essere un puro oggetto grafico che non compie alcuna azione. Le opzioni successive nell'elenco corrispondono ai tipi di pulsanti precedentemente descritti.

Suggerimento: È opportuno ricordare che non è l'aspetto del pulsante a determinare il comportamento, ma la tipologia di pulsante, selezionato dal menu, a cui il tasto è stato associato.

Evidenziazione del pulsante



I menu dei DVD (non quelli dei VCD o dei S-VCD) forniscono un feedback visivo; via via che l'utente scorre le voci del menu il rispettivo pulsante appare evidenziato. Una particolare evidenziazione caratterizza il pulsante che sta per essere premuto, prima che venga eseguita l'azione. Questo effetto di evidenziazione può essere sperimentato nell'anteprima del Lettore, interagendo con il menu e utilizzando il mouse o i controlli del Lettore in modalità DVD.

L'Editor dei titoli vi permette di definire il colore usato per ogni tipo di evidenziazione; inoltre fornisce le opzioni di stile che regolano il modo in cui le evidenziazioni vengono realizzate. I controlli di queste impostazioni sono visibili sotto l'elenco dei *tipi di pulsante*:

Fate clic sulle finestre di selezione dei colori *Attivo* e *Selezionato* per impostare i colori di evidenziazione più adatti per il vostro menu. Per strutturare in modo più chiaro i menu, può essere utile un uso costante dei colori di evidenziazione per tutti i menu del disco.

Le opzioni dello stile di evidenziazione sono, da sinistra verso destra:

- **Cornice rettangolare:** L'evidenziazione si realizza sotto forma di rettangolo che racchiude il pulsante.
- **Tutta la sagoma del pulsante è evidenziata:** Tutta l'area visibile del pulsante appare evidenziata, indipendentemente dalla sua sagoma.
- **Sottolineato:** Il pulsante evidenziato appare sottolineato.

Queste opzioni di evidenziazione possono essere applicate a ogni tipo di pulsante, ricavato da un qualsiasi tipo di oggetto, e non solo alle immagini messe a disposizione dall'Album. Se desiderate disattivare l'evidenziazione dei pulsanti mentre lavorate nell'Editor dei titoli, dovrete deselezionare la casella di controllo *Stile evidenziazione*.

Effetti sonori e musica

Si potrebbe ritenere che le immagini video siano lo strumento visivo primario, sottovalutando così il ruolo del sonoro nei filmati che, in realtà, è spesso altrettanto importante quanto le immagini che scorrono sullo schermo.

Sia le produzioni televisive che i film prevedono l'impiego di vari tipi di audio, dai dialoghi ai suoni che vengono prodotti durante le stesse riprese. Anche nei vostri filmati è già presente una colonna sonora, anche se grezza, costituita dall'audio che viene acquisito insieme al video durante la cattura. Ed è questa colonna sonora che appare nella vista Timeline della finestra del filmato, all'interno della traccia *audio originale* disposta sotto alla traccia *video*. In Studio Plus, l'audio originale può essere presente anche sulla traccia dell'*audio in sovrimpressione*.

Anche le produzioni commerciali richiedono l'impiego di effetti sonori (le classiche porte che vengono sbattute, auto che si scontrano, cani che abbaiano, ecc.) e di incisi musicali, o di musiche create appositamente per il filmato, oppure brani tratti da registrazioni. Altrettanto necessari sono poi i voice-over e altri tipi di audio personalizzato.

Nei vostri progetti potete inserire tutti questi tipi di suono aggiuntivo:

- Tanto per cominciare, insieme a Studio avrete installato una nutrita raccolta di effetti in formato **wav**; potete ampliare la libreria con altri effetti di provenienza varia.
- Lo strumento *Sottofondo musicale* crea automaticamente una traccia musicale della durata da voi desiderata e nello stile che preferite.

- Potrete prelevare i file **mp3** dall'Album rilasciandoli sulla Timeline, oppure importare le tracce audio o MP3 contenute in un CD, usando lo strumento *CD audio*.
- Lo strumento *Voice-over* vi consente di inserire commenti parlati o speakeraggio mentre modificate o visionate il video nell'anteprima.

Qualsiasi tipo di audio decidiate di usare verrà inserito nella produzione sotto forma di clip, visibili nella finestra del filmato. Si tratta di clip che potete spostare, tagliare e manipolare allo stesso modo dei clip video e delle immagini fisse.

Una volta aggiunto al filmato, potrete modificare il clip sonoro regolandone l'intensità del volume e inserendo assolvenze o dissolvenze; oppure regolare la posizione dei clip in un mix stereo o surround, spostando anche la posizione all'interno del clip stesso. Infine, con gli effetti sonori di Studio, potete manipolare i clip applicando i più diversi effetti, quali la riduzione del rumore e l'effetto riverbero.

<p>Disponibilità: L'audio Surround è disponibile solo in Studio Plus.</p>
--

Informazioni sul suono surround

Il messaggio "surround" va oltre i due canali standard e offre un sonoro avvolgente, tipo sala teatrale, per le produzioni DVD. Studio offre la possibilità di impostare la posizione apparente di ogni traccia audio nel messaggio e di orientare la traccia (ossia riposizionarla, in modo repentino o dolce) in qualsiasi direzione tutte le volte che lo si desidera nel corso del filmato.

Per ascoltare in anteprima il suono surround mentre state eseguendo l'editing in Studio, è necessaria una scheda audio che supporti l'uscita 5.1 canali.

<p>Nota: Anche se non potete ascoltare in anteprima il messaggio surround, questo sarà comunque presente nel DVD; la possibilità di ascoltare il surround in anteprima consente comunque la realizzazione di un messaggio più accurato.</p>
--

Una traccia audio surround può essere messa sul DVD in una delle due forme seguenti:

- Nel formato Dolby Digital 5.1, ciascuno dei sei canali surround viene salvato separatamente su disco e sarà indirizzato direttamente al diffusore corrispondente durante la riproduzione su un sistema completamente conforme al formato 5.1.
- Nel formato Dolby Digital 2.0, il messaggio surround verrà codificato su due canali. Quando il DVD verrà riprodotto su sistemi dotati di decodificatore Pro Logic o Pro Logic 2 e di un sistema di diffusori "5.1" o superiore, le informazioni originali di surround verranno recuperate. Negli altri sistemi la traccia audio codificata sarà udibile come traccia stereo convenzionale.

Le tracce audio della Timeline

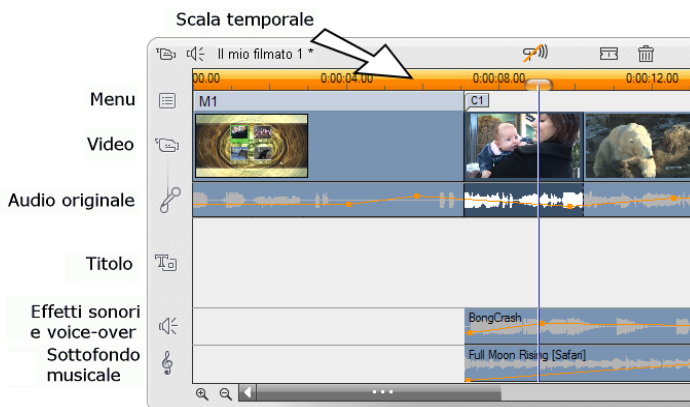
La vista Timeline della finestra del filmato contiene diverse tracce audio:

Traccia audio originale: Si tratta della traccia che contiene l'audio acquisito insieme al videoclip, definito anche audio "sincrono" dal momento che è stato inciso contemporaneamente, ovvero in sincronia, con la traccia *video*.

Traccia audio overlay: L'audio originale dei videoclip sulla traccia *overlay*.

Traccia di effetti sonori e voice-over: Il tipico contenuto di questa traccia sono gli effetti sonori, le voci fuori campo e i commenti parlati. Gli effetti sonori si inseriscono nel progetto prelevandoli dalla sezione Effetti sonori dell'Album (vedere "La sezione degli Effetti sonori" a pagina 55). I voice-over invece vengono creati con l'apposito strumento *Voice-over* (descritto a pagina 193).

Traccia del sottofondo musicale: In questa traccia possono essere inseriti file audio in formato **mp3** oppure **wav**, i sottofondi musicali di ScoreFitter generati da Studio e musica (o altri contenuti) provenienti da CD audio. I file audio si importano dalla sezione Musica dell'Album (vedere pagina 56). I clip ScoreFitter si generano con lo strumento *Sottofondo musicale*, mentre i clip audio si creano con lo strumento *CD audio* (vedere la sezione "Lo strumento *Sottofondo musicale*" a pagina 192 e "Lo strumento *CD audio*" a pagina 191).



Tracce audio della Timeline: audio originale, effetti sonori e voice-over e sottofondo musicale. Quando è visibile la traccia overlay, compare una quarta traccia audio contenente l'audio originale del video situato su tale traccia.

Commutazione fra le varie tracce audio

Sebbene le tracce audio abbiano i ruoli specifici precedentemente descritti, questi determinano sostanzialmente la destinazione in cui appariranno i nuovi clip: l'audio originale viene sempre posizionato sulla traccia *audio originale* quando si inserisce un nuovo videoclip; un nuovo commento parlato sarà sempre creato nella traccia degli *effetti sonori e voice-over*, mentre il nuovo audio proveniente da un CD, e i clip generati con ScoreFitter saranno aggiunti alla traccia del *sottofondo musicale*.

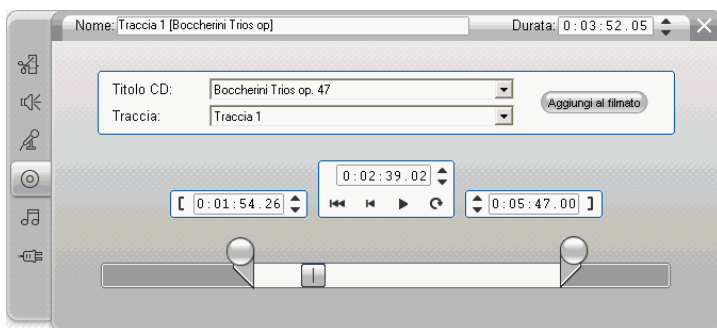
Tuttavia, una volta creato il clip, lo si può spostare da una traccia audio all'altra, se necessario: in sostanza ogni traccia è in grado di ospitare clip audio di un altro tipo. In questo modo potrete manipolare i clip audio con la massima flessibilità; ad esempio, per sincronizzare due effetti sonori, basterà semplicemente posizionarne uno nella traccia del *sottofondo musicale*.

L'unica traccia audio dotata di uno status speciale è quella dell'*audio originale* relativa alla traccia *video* principale o, quando utilizzata, alla traccia *overlay*. Per impostazione predefinita i clip audio di questa traccia vengono editati in parallelo con i contenuti della traccia *video* disposti sullo stesso indice temporale. Per gestire l'audio originale come clip separato da tagliare, oppure per trascinarlo su un'altra traccia audio lasciando il video intatto, o per trascinare altri clip audio su una traccia audio originale, prima bloccare la traccia *video* (facendo clic sul simbolo del lucchetto visibile sul margine destro della finestra del filmato).

Per maggiori informazioni si rimanda alla sezione “Tecniche avanzate di montaggio con la Timeline” a pagina 86.

Lo strumento CD audio

Questo strumento permette di creare clip audio a partire da tracce contenute in un CD. Con lo strumento potrete ascoltare in anteprima le tracce, selezionare le tracce per intero o estrarne alcune parti da inserire nel filmato.



Se nel lettore è inserito un CD che non è stato ancora utilizzato in un progetto di Studio, il programma richiederà di inserirne il nome. I vari controlli dello strumento divengono disponibili non appena Studio trova almeno una voce nell'elenco a discesa *Titolo CD*.

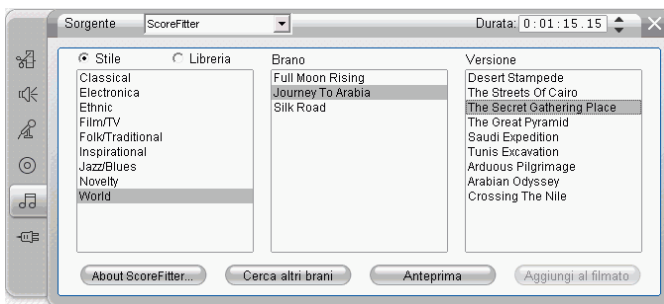
Dall'elenco a discesa *Titolo CD* selezionare il CD da cui si desidera estrarre l'audio e quindi la traccia dall'elenco *Traccia*. In alternativa è possibile cambiare il nome del disco proposto da Studio e digitare il nuovo nome nel campo *Titolo CD*. Il cambiamento del titolo resterà memorizzato anche per le sessioni future.

Una volta scelto il disco e la traccia, potete tagliare il clip e assegnargli un nome a piacere, usando gli altri controlli dello strumento. Questi controlli sono comuni alla maggior parte dei tipi di clip audio e consentono sia la creazione, che l'editing dei clip. La descrizione segue a pagina 196 alla sezione “Taglio con lo strumento *Proprietà clip*”.

Dopo aver scelto i brani desiderati, fate clic sul pulsante *Aggiungi al filmato*. Studio catturerà il clip audio dall'unità CD e lo aggiungerà alla traccia della *musica di sottofondo*, con inizio in corrispondenza dell'indice temporale corrente (indicato dal dispositivo di scorrimento della Timeline e dal fotogramma visualizzato dal Lettore).

Lo strumento *Sottofondo musicale*

Lo ScoreFitter di Studio crea automaticamente un sottofondo musicale, nello *stile* che preferite. Anzitutto potrete scegliere lo stile e, all'interno dello stile, uno dei vari *brani* proposti, nella *versione* che preferite. L'elenco delle versioni disponibili varia anche in funzione della durata del sottofondo musicale che potete specificare nell'apposito campo.



Per creare una musica di sottofondo per una serie di clip, scegliete i clip prima di attivare lo strumento *Sottofondo musicale*. Se anziché singoli clip desiderate selezionare l'intero filmato, usate il comando *Modifica* ➤ *Seleziona tutto* oppure premete **Ctrl+A**. La lunghezza totale dei clip selezionati determina le opzioni di durata disponibili; la durata della musica può essere cambiata in qualsiasi momento, tagliando il brano sulla Timeline, oppure inserendo un valore diverso nell'apposito contatore di *Durata* visibile in alto nello strumento.

All'interno dello strumento *Sottofondo musicale*, specificate lo stile, il brano e la versione fra quelli disponibili nell'elenco. Ad ogni stile sono associati una serie di brani, e ad ogni brano una serie di versioni. Premendo il pulsante *Anteprima* potete ascoltare il brano mentre lo strumento è aperto.

Nel campo *Nome* inserite il nome del clip e regolate la *Durata* con il contatore, se necessario. La lunghezza del clip creato sarà corrispondente alla durata selezionata.

Dopo aver scelto i brani desiderati, fate clic sul pulsante *Acquisto*. Studio crea il nuovo clip nella traccia del *sottofondo musicale*, con inizio in corrispondenza dell'indice temporale corrente (indicato dal dispositivo di scorrimento della Timeline e dal fotogramma visualizzato dal Lettore).

Ampliare la raccolta di brani

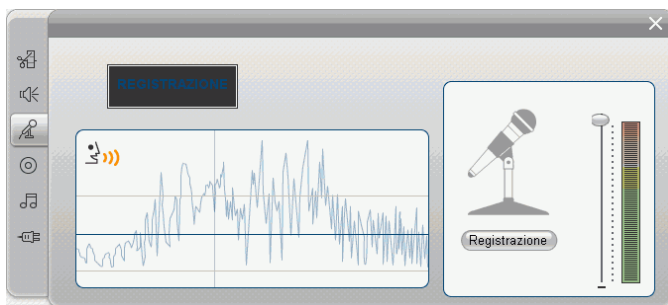
I brani ScoreFitter sono disponibili in raccolte chiamate “librerie”. La libreria standard, presente in Studio, comprende più di 40 brani in vari stili, che vanno dal Folk all’Elettronica. È possibile acquistare altre librerie dall’interno di Studio, man mano che diventano disponibili, facendo clic sul pulsante *Cerca altri brani*. Fare clic sul pulsante di selezione *Libreria* per vedere la raccolta di brani ordinata per libreria e non per stile.

SmartSound®

I brani installati sul computer in formato SmartSound saranno disponibili e potranno essere utilizzati con lo strumento *Sottofondo musicale*. Per passare da una raccolta di brani ScoreFitter a una raccolta SmartSound, effettuare la scelta nell’elenco a comparsa *Sorgente* in alto nella finestra dello strumento.

Lo strumento Voice-over

Incidere un commento parlato o una voce fuori campo con Studio è semplice come effettuare una telefonata: attivate lo strumento *Voice-over*; fate clic sul pulsante *Registrazione* e parlate nel microfono, commentando il filmato in sincronia con le azioni delle scene. Oppure potete utilizzare lo strumento per catturare con il microfono i suoni dell’ambiente circostante o gli effetti sonori realizzati direttamente da voi.



Per potere registrare l'audio con lo strumento *Voice-over* è indispensabile avere collegato il microfono alla presa di ingresso della scheda audio del PC. Inoltre dovete avere inserito almeno un videoclip nella finestra del filmato.

Passate in rassegna le varie scene per decidere in che punto fare iniziare e terminare il commento parlato. Una volta pronti, attivate lo strumento *Voice-over*. In questa fase la spia di registrazione, ossia il rettangolo scuro visibile in alto a sinistra nell'illustrazione, è spenta.

Selezionate il punto iniziale nella Timeline della finestra del filmato. A questo scopo potete selezionare un clip, riprodurre il filmato fino al punto desiderato e quindi fermarlo, oppure spostare il dispositivo di scorrimento della Timeline.

Posizionate il microfono pronto per l'uso e pronunciate una frase per controllare il livello di volume della registrazione (vedere la seguente sezione "Livello di volume del voice-over"). Se siete soddisfatti, premete il pulsante di *registrazione* (che si trasforma in pulsante di *Stop*). Attendete qualche istante e vedrete che la spia di registrazione indica prima lo stato di **STAND BY** e poi inizia il conto alla rovescia: 3-2-1.



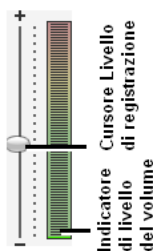
Cominciate a parlare quando la spia segnala che è in corso la **REGISTRAZIONE** ed inizia la riproduzione del filmato nel Lettore.



Terminato il commento, fate clic sul pulsante *Stop*. La spia si spegne e il clip del commento parlato viene inserito automaticamente nella traccia *effetti sonori e voice-over*. Per rivedere il clip, basta selezionarlo e fare clic sul pulsante di *riproduzione*.

Livello di volume del voice-over

Il volume di registrazione della voce fuori campo viene impostato durante la registrazione e non può essere modificato in seguito. Tuttavia è sempre possibile regolare il volume di riproduzione. Il volume si regola con il cursore del *Livello di registrazione* e con l'indicatore di livello messo a disposizione dallo strumento *Voice-over*.



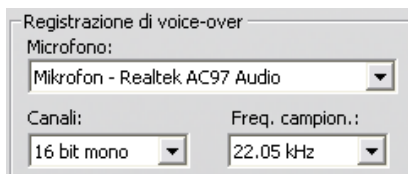
Osservando questo indicatore è possibile tenere sotto controllo l'intensità del volume evitando gli eccessi: l'indicatore passa dal colore verde (modulazione 0-70%), al giallo, fino al rosso. In genere è opportuno mantenere il livello di volume nella fascia gialla (modulazione 71-90%) senza entrare in quella rossa (modulazione 91-100%).

Osservando questo indicatore è possibile tenere sotto controllo l'intensità del volume evitando gli eccessi: l'indicatore passa dal colore blu (modulazione 0-70%), al giallo, fino al rosso. In genere è opportuno mantenere il livello di volume nella fascia gialla (modulazione 71-90%) senza entrare in quella rossa (modulazione 91-100%).

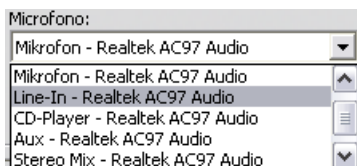
Opzioni per la registrazione di voice-over

Le finestre di dialogo di Studio relative alle impostazioni forniscono numerose opzioni per la configurazione e qualità della registrazione. Questa sezione contiene una breve sintesi. Per una trattazione più approfondita, vedere la sezione “Preferenze video e audio” a pagina 240.

Per accedere a queste opzioni, selezionare *Impostazioni* ➤ *Preferenze video e audio* dalla barra principale dei menu.



L'elenco a discesa *Microfono* di questa finestra di dialogo visualizza le varie modalità di connessione del microfono alla scheda audio installata. L'esempio sotto raffigurato si riferisce ad una scheda audio NVIDIA®:



Scegliere l'opzione desiderata dalla lista e quindi collegare il microfono come indicato (ad es. *Microfono* oppure *Line In*).

Le opzioni relative ai *Canali* e alla *Frequenza di campionamento* regolano la qualità del voice-over o dell'audio registrato. Nel selezionare la qualità di registrazione desiderata occorre tenere presente che per livelli qualitativi più elevati è necessario maggiore spazio su disco.



TAGLIO DI CLIP AUDIO

Come per tutti gli altri tipi di clip, anche i clip audio possono essere rifilati direttamente sulla Timeline oppure usando lo strumento *Proprietà clip*. Vedere la sezione “Taglio sulla Timeline usando le maniglie” a pagina 78 per istruzioni sul primo metodo di taglio.

La maggior parte dei clip audio può essere rifilata a partire da un minimo di un fotogramma, fino alla lunghezza originale del contenuto del clip. I clip ScoreFitter possono essere tagliati sulla Timeline e accorciati fino ad una durata minima di tre secondi e allungati senza limite.

Taglio con lo strumento Proprietà clip

Con il comando *Casella degli strumenti* > *Modifica proprietà clip* si attiva lo strumento *Proprietà clip* per il clip selezionato. In alternativa è possibile fare doppio clic su un qualsiasi clip audio.



Anzitutto lo strumento fornisce i controlli che permettono di visualizzare o modificare due proprietà comuni a tutti i clip:

- Per impostare la durata del clip, modificare il valore nell'apposito contatore.
- Il campo di immissione del *Nome* permette di assegnare un nome a piacere al clip, in sostituzione di quello predefinito attribuito da Studio. Questo nome appare nella vista Lista della finestra del filmato e quando si posiziona il cursore del mouse sul clip, nella vista Storyboard.

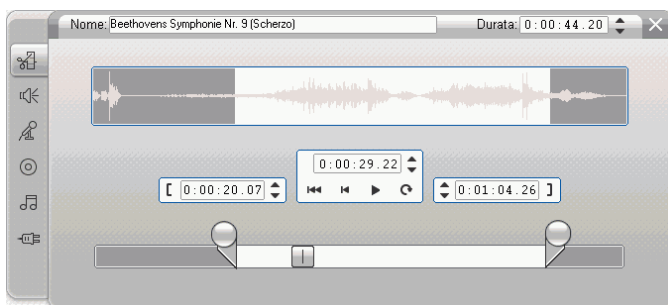
Gli altri controlli dello strumento variano, a seconda del tipo di clip audio selezionato.

Audio originale, effetti sonori e voice-over

Lo strumento *Proprietà clip* fornisce gli stessi controlli di taglio per i clip degli effetti sonori, i voice-over e i videoclip, con l'unica differenza che, anziché mostrare in anteprima dei fotogrammi, visualizza un grafico con la forma dell'onda sonora.

Per istruzioni sul taglio usando questi controlli, si rimanda alla sezione “Taglio con lo strumento *Proprietà clip*” a pagina 82.

Si ricorda che è possibile modificare i clip della traccia *audio originale* e della traccia *audio overlay* solo in modo separato, a condizione che la corrispondente traccia video sia bloccata. Vedere la sezione “Tecniche avanzate di montaggio con la Timeline” a pagina 86.



CD Audio

Per i clip dei CD audio, lo strumento *Proprietà clip* mette a disposizione gli stessi controlli per il taglio, precedentemente descritti, dando in più la possibilità di scegliere il *Titolo CD* e la *Traccia* dai rispettivi elenchi a discesa, per cambiare la sorgente del clip in qualsiasi momento. Inoltre il campo di immissione *Titolo CD* consente l'inserimento di un diverso titolo per il CD.

ScoreFitter

I clip di ScoreFitter possono essere modificati nella lunghezza, ma in alcuni casi, riducendo molto la durata del clip, la gamma di selezioni possibili per lo stile e per il brano si restringe. Questo strumento è sostanzialmente identico a quello destinato alla creazione dei clip ScoreFitter (descritto alla sezione “Lo strumento *Sottofondo musicale*” a pagina 192), salvo per il fatto che il pulsante *Aggiungi al filmato* è sostituito dal pulsante *Applica modifiche*.



LIVELLO DI VOLUME AUDIO E MISSAGGIO

I livelli audio e il posizionamento stereo dei singoli clip possono essere regolati direttamente sulla Timeline, oppure con l'apposito strumento *Volume e bilanciamento*. Ciascuna tecnica presenta specifici vantaggi: la regolazione sulla Timeline consente di modificare il volume, oppure il bilanciamento in relazione al tempo, mentre lo strumento *Volume e bilanciamento* facilita il *missaggio*, ovvero la regolazione indipendente del volume e del bilanciamento stereo di ciascuna delle tracce audio.

Per l'authoring di dischi, lo strumento *Volume e bilanciamento* permette di creare una traccia audio surround anziché stereo. Esso consente di posizionare qualsiasi traccia audio in modo dinamico, spostandola da sinistra a destra e dalla parte anteriore a quella posteriore.

Disponibilità: L'audio Surround è disponibile solo in Studio Plus.

Struttura di un clip audio

L'icona del clip audio rappresentata sulla Timeline presenta diverse aree. I limiti del clip sono indicati da barre verticali. L'effettivo contenuto audio è rappresentato graficamente dalla curva dell'onda:



Rappresentazione grafica della forma dell'onda di tre clip adiacenti.

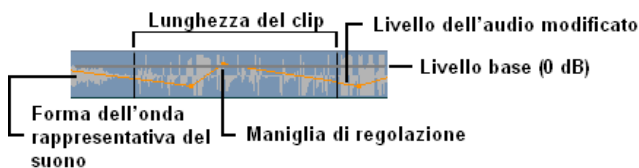
L'aspetto grafico dell'onda indica le caratteristiche del suono. Un suono *sommesso* presenta una forma d'onda stretta e vicina alla linea mediana del clip. Un suono *forte* è rappresentato da un'onda con dei picchi pronunciati che raggiungono quasi i limiti del clip. Un suono *continuo*, come quello del motore di un'automobile viene rappresentato con una serie di impulsi molto ravvicinati. Un suono *staccato* viene raffigurato come una serie di brevi impulsi intervallati da silenzi, con una forma dell'onda simile ad una linea orizzontale.

La *linea di volume* arancione indica graficamente i cambiamenti di volume apportati alla traccia e al clip. Se non avete apportato alcuna modifica al volume, la riga blu attraversa il clip ad un'altezza di $\frac{3}{4}$. Questo livello corrisponde al “guadagno zero” (0 dB), in cui il volume originale del clip non ha subito alcun aumento o diminuzione.

La *linea di volume* blu indica graficamente i cambiamenti di volume apportati alla traccia e al clip. Se non avete apportato alcuna modifica al volume, la riga blu attraversa il clip ad un'altezza di $\frac{3}{4}$. Questo livello corrisponde al “guadagno zero” (0 dB), in cui il volume originale del clip non ha subito alcun aumento o diminuzione.

Se aumentate o diminuite il volume dell'intera traccia, la linea del volume resta orizzontale, ma sarà al di sopra o al di sotto del livello di guadagno zero.

Infine, se avete apportato modifiche di volume all'*interno* del clip, la linea apparirà sotto forma di segmenti, ciascuno con una propria inclinazione e una *maniglia di regolazione del volume*.



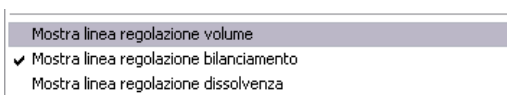
A differenza della forma dell'onda, o delle linee di regolazione del bilanciamento e della dissolvenza (cfr. più avanti), la linea di regolazione del volume è su scala *logaritmica*. Il volume percepito varia su base logaritmica in funzione dell'intensità del segnale audio; pertanto questa caratteristica consente di regolare con maggiore precisione, rispetto a quanto si percepisce effettivamente con l'udito. Ad esempio, un segmento della linea inclinato verso l'alto produrrà un aumento di volume fluido e continuo, dal livello iniziale a quello finale.

La *linea verde* di *bilanciamento stereo* e la *linea rossa* di *bilanciamento anteriore-posteriore* si comportano in modo analogo alla linea del volume, salvo per il fatto che in entrambi i casi la posizione neutra corrisponde al centro verticale del clip, e per il fatto che la scala di regolazione è di tipo lineare.

Spostando la linea di bilanciamento stereo verso l'alto, l'uscita del clip risulta posizionata più a sinistra dell'ascoltatore, mentre abbassando la linea di bilanciamento, la posizione risulta più a destra. Analogamente, spostando verso l'alto la linea di "dissolvenza", il clip audio si allontana dall'ascoltatore, mentre abbassando la linea, il clip audio risulta più vicino all'ascoltatore.

Nota: Potete visualizzare e modificare la linea di regolazione della *dissolvenza* solo con lo strumento *Volume e bilanciamento* in modalità *surround*. La modifica della linea può essere riprodotta in anteprima solo su sistemi in grado di eseguire il suono surround.

Per selezionare il tipo di linee di regolazione da visualizzare, premere il pulsante destro del mouse sul clip audio per richiamare il menu di scelta rapida:



Disponibilità: L'audio Surround è disponibile solo in Studio Plus.

Regolazione del volume audio sulla Timeline

Basta usare il puntatore del mouse per spostare la linea di regolazione del volume, oppure una delle linee di bilanciamento (vedere la sezione "Struttura di un clip audio" a pagina 198).

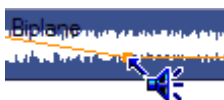
Quando aggiungete un nuovo clip audio sulla Timeline:

- La linea di regolazione del volume del nuovo clip collega le linee degli eventuali clip precedenti o successivi.
- Se non sono state effettuate regolazioni di volume su altri clip della traccia, la linea di volume attraversa in senso orizzontale il nuovo clip creato. L'altezza della linea corrisponde a quella del volume globale della traccia che è stato impostato con lo strumento *Volume e bilanciamento*.
- Se non sono state effettuate regolazioni di volume su altri clip, oppure sul volume globale della traccia, la linea di regolazione del volume attraversa il nuovo clip ad un'altezza di 3/4.

Per regolare il volume del clip sulla Timeline, basta selezionarlo (con il mouse) e spostare il cursore del mouse vicino alla linea: appare adesso il *cursore di regolazione del volume*:



Fare clic con il pulsante sinistro del mouse e trascinare il cursore verso l'alto o il basso, mentre la linea di regolazione si inclina seguendo gli spostamenti del cursore del mouse.



Quando si rilascia il pulsante del mouse, Studio posiziona una *maniglia di regolazione* sulla linea del volume.



Mentre il puntatore del mouse è posizionato su una maniglia di regolazione del clip selezionato, il cursore appare evidenziato; con questo cursore è possibile fare clic e trascinare la maniglia di regolazione in verticale o in orizzontale.



Facendo clic con il pulsante destro del mouse su una maniglia di regolazione, si accede al menu di scelta rapida e al comando *Cancella impostazione volume* che permette di rimuovere una maniglia di regolazione. Per rimuovere tutte le maniglie di regolazione presenti nel clip occorre selezionare il comando *Elimina modifiche al volume*.

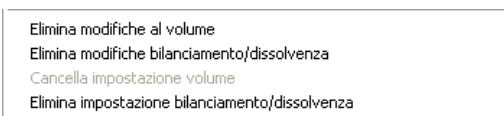
Regolazione del bilanciamento e della dissolvenza

Le linee di bilanciamento sinistra-destra e anteriore-posteriore hanno le stesse funzioni di editing della linea di regolazione del volume precedentemente descritta; si differenziano però per il fatto che la loro posizione neutra corrisponde a metà altezza del clip, anziché ad un'altezza di 3/4, come nel caso del volume.

Nel caso del bilanciamento (stereo) sinistra-destra, spostando la linea dal centro verso l'alto, l'audio risulterà spostato più verso sinistra. Con il bilanciamento anteriore-posteriore ("dissolvenza"), spostando la linea verso l'alto, la sorgente apparente del suono si allontana dall'ascoltatore, mentre spostando la linea verso il basso, l'audio si avvicina (verso gli altoparlanti posteriori).

Eliminazione delle modifiche

Le maniglie di regolazione possono essere rimosse singolarmente o tutte insieme dall'intero clip audio. A tale scopo, selezionare il comando opportuno dal menu di scelta rapida:

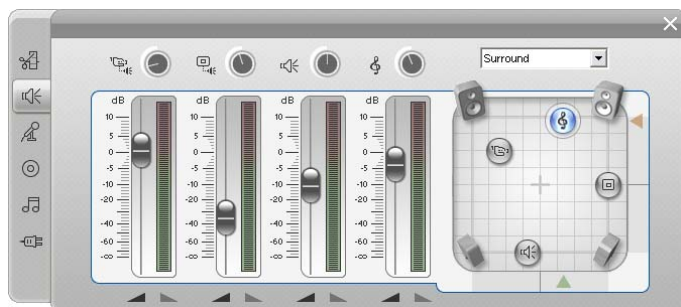


Lo strumento Volume e bilanciamento

Rispetto al metodo di regolazione dell'audio sulla Timeline, lo strumento *Volume e bilanciamento* offre una maggiore libertà e precisione di regolazione, grazie ad una serie di funzioni disponibili all'interno della stessa interfaccia. Lo strumento, che dispone anche dei controlli per il bilanciamento sinistra-destra e Surround, funziona in modo simile a un mixer audio convenzionale.



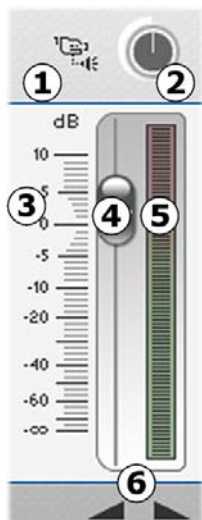
Disponibilità: La riproduzione dell'audio Surround è supportata solo da Studio Plus.



Lo strumento *Volume e bilanciamento* dispone di controlli per i singoli livelli di volume di ciascuna traccia audio: *audio originale* (nell'illustrazione a sinistra), *audio overlay*, *effetti sonori e voice-over* e *sottofondo musicale* (destra). I controlli *audio overlay* vengono visualizzati solo se le tracce audio e video *overlay* sono aperte nella finestra del filmato.

Il *controllo bilanciamento*, visibile a destra nello strumento, permette di regolare la posizione dell'audio di qualsiasi clip o porzione di clip, in modalità *Stereo* (spazio unidimensionale) o in una delle due modalità *Surround* (spazio bidimensionale). La modalità può essere selezionata nell'elenco a discesa, visibile al di sopra del controllo.

Ogni traccia audio ha un proprio set di controlli del volume. Il set della traccia *audio originale* è visibile a sinistra.



Fra i controlli e gli indicatori è presente anche il pulsante *traccia muta* ❶. Se questo pulsante è premuto, significa che nessun clip audio della traccia verrà usato nel filmato. L'icona del pulsante *traccia muta* ha una seconda funzione: consente di identificare la traccia su cui ha effetto la regolazione del volume. Questa costituisce l'unica differenza visibile rispetto agli altri tre set di controlli.


La manopola di regolazione del *livello* della *traccia* ❷ permette di aumentare o ridurre il volume globale della traccia e quindi modifica la posizione verticale delle linee di regolazione del volume per tutti i clip della traccia, senza modificarne però il profilo. Facendo clic sulla manopola e trascinandola in senso orario (fino alla posizione massima corrispondente alle ore 2) si aumenta il volume. Ruotandola in senso antiorario (fino al valore minimo, corrispondente alle ore 6) si riduce il livello del volume.




Manopole di regolazione del volume: volume completamente disattivato (sinistra), volume predefinito (centro); massimo volume (destra).

La scala che indica il *livello relativo* ❸ ed il rispettivo *cursore* ❹ sono calibrati in decibel (dB). Il valore 0 dB corrisponde al livello di volume con cui è stato registrato il clip.

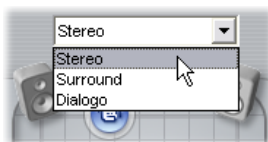
La posizione del cursore indica il livello di volume in corrispondenza dell'attuale posizione di riproduzione nel filmato, in relazione al livello sonoro con cui è stato registrato l'attuale clip. Trascinate il cursore verso l'alto o in basso per modificare il livello. Il cursore non è attivo se non vi è alcun clip in corrispondenza dell'attuale indice temporale della traccia. Se l'audio della traccia è disattivato, il cursore non è disponibile e si trova nella posizione inferiore. Spostare il cursore corrisponde ad inserire una maniglia di regolazione del volume nella traccia, come precedentemente descritto.

Il profilo del volume di riproduzione della traccia, detto *involuppo*, combina il livello globale della traccia con il livello relativo in ogni punto della traccia. Questo livello combinato, indicato graficamente dalle linee di regolazione del volume dei clip audio, viene applicato ai dati audio attuali per produrre il volume di uscita della traccia, rappresentato dall'*indicatore di livello* , che si illumina durante la riproduzione, indicando il livello in corrispondenza dell'attuale indice temporale. Per evitare il cosiddetto "clipping", ovvero la distorsione del segnale digitale, si raccomanda di non superare il limite superiore visibile nell'indicatore.

I pulsanti di *dissolvenza*  inseriscono una dissolvenza iniziale o finale nella posizione attuale del filmato. Per una verifica visiva del funzionamento, basta tenere d'occhio la linea di regolazione volume del clip quando i pulsanti di dissolvenza sono stati attivati. La durata della dissolvenza può variare da zero a 59 secondi. La regolazione si effettua nel riquadro delle opzioni *Preferenze progetto (Impostazioni > Preferenze progetto)* alla voce *Dissolv. audio*. Le dissolvenze non sono disponibili, se troppo vicine all'inizio o alla fine del clip.

Il controllo del bilanciamento

Questo controllo attiva tre modalità: *Stereo*, *Surround* e *Dialogo* selezionabili dall'elenco a discesa, visibile al di sopra del controllo. La modalità può essere cambiata in qualsiasi momento si desidera, anche all'interno di uno stesso clip sonoro.



Disponibilità: L'audio Surround è disponibile solo in Studio Plus.

In ciascuna delle tre modalità, la posizione della traccia in qualsiasi punto del filmato è segnalata dal simbolo dell'altoparlante (che assomiglia al disco di gomma usato nell'hockey su ghiaccio). Questo simbolo è identico all'icona "traccia muta" per la traccia corrispondente.

In modalità *Stereo* la posizione della traccia si regola trascinando la relativa icona verso sinistra o destra, fra i due altoparlanti principali:



La traccia audio originale è posizionata al centro, mentre la traccia degli effetti sonori (a sinistra) e quella delle sovrimpressioni (a destra) sono disposte ai lati opposti del missaggio stereo. In questo esempio l'icona della traccia musicale (spostata a destra rispetto al centro) appare in grigio a indicare che la traccia è muta oppure che non c'è alcun clip nella traccia in corrispondenza di questo indice temporale.

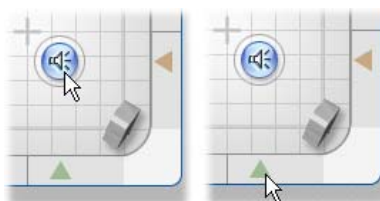
In modalità *Surround* ogni traccia può essere spostata, dalla posizione anteriore verso quella posteriore (“dissolvenza”), oppure da sinistra verso destra (“bilanciamento”). Ogni traccia può essere disposta in modo indipendente in un punto qualsiasi all'interno dell'area di ascolto rettangolare, delimitata dai quattro altoparlanti agli angoli.

La modalità *Dialogo* opera in modo concettualmente analogo, ma prevede un ulteriore altoparlante centrale disposto nell'area di ascolto anteriore. La riproduzione del suono del clip tramite l'altoparlante centrale può contribuire a stabilizzare la posizione apparente del suono, all'interno del missaggio Surround in movimento. Allo stesso tempo è possibile modificare a piacere la posizione della sorgente audio nelle due dimensioni, come nel caso della modalità *Surround* di tipo standard.



Modalità Surround e Dialogo: a sinistra si vede la traccia musicale in modo Surround, in posizione arretrata nel campo di ascolto. La traccia audio originale si trova in corrispondenza dello stesso indice temporale nella modalità Dialogo, raffigurata a destra. In modalità Dialogo l'audio originale risulta focalizzato, grazie all'altoparlante centrale incluso nel missaggio.

Vi sono due modi per posizionare un'icona della traccia nel controllo del bilanciamento: fare clic sull'icona e trascinandola nel punto desiderato, oppure spostarla trascinando i *pulsanti triangolari* visibili in basso e a destra del controllo. Il pulsante triangolare al di sotto del controllo di bilanciamento regola la posizione sinistra-destra dell'uscita audio per il clip attualmente selezionato, mentre il pulsante triangolare a destra regola la posizione anteriore-posteriore.



Trascinare l'icona direttamente (sinistra) oppure con il pulsante triangolare (destra).

Visualizzazione dei profili del volume e del bilanciamento

Ogni clip audio di un progetto mostra una linea di profilo del volume, del bilanciamento sinistra-destra o anteriore-posteriore. Per selezionare uno dei tre tipi di linea di regolazione del volume, si usano i comandi del menu di scelta rapida attivabili premendo il pulsante destro del mouse su un clip audio (vedere la sezione “Struttura di un clip audio” a pagina 198).

Le linee di profilo possono essere modificate direttamente sulla Timeline usando le *maniglie di regolazione*. Per maggiori dettagli si rimanda alla sezione “Regolazione del volume audio sulla Timeline” a pagina 200.



EFFETTI AUDIO

Qualsiasi clip audio del progetto può essere modificato applicando i plug-in di effetti sonori di Studio, accessibili con lo strumento *Effetti audio*, il sesto che compare nella casella degli strumenti Audio. Le funzioni di questo strumento sono uguali a quelle dello strumento *Effetti video*. Vedere la sezione “Uso degli effetti video” (pagina 93) per una descrizione più esaustiva.



Come per gli effetti video, anche la raccolta di plug-in audio è espandibile. In Studio ogni effetto sonoro che utilizza il diffusissimo standard VST può essere utilizzato come un qualsiasi effetto in dotazione al programma.

Le icone degli effetti audio




In modalità Timeline gli effetti speciali applicati ad un clip audio o video sono indicati da piccole icone visibili sotto al clip. Le icone corrispondono alle categorie visibili nel browser *Aggiungi nuovo effetto*, negli strumenti *Effetti audio* e *Effetti video*. Queste categorie sono descritte alla sezione “La libreria degli effetti video” a pagina 103. Facendo doppio clic sull'icona corrispondente si attiva lo strumento che permette di modificare i parametri.

Nell'illustrazione, ai due clip è stato applicato l'effetto *Riduzione del rumore*. L'icona a forma di stella sotto al videoclip segnala che sono stati applicati uno o più effetti del gruppo “Effetti Fun”.

Informazioni sugli effetti

Il potente filtro di Riduzione del rumore è fornito in dotazione a tutte le versioni di Studio. Segue la descrizione poco più avanti.

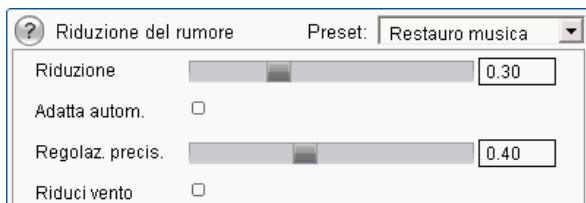
Studio Plus comprende un gruppo di effetti audio supplementari che sono tutti descritti brevemente a partire da pagina 209. Per una trattazione esaustiva dei parametri degli effetti Plus si rimanda alla guida in linea sensibile al contesto che può essere consultata facendo clic sul pulsante *guida*  visibile in alto a sinistra nel riquadro dei parametri, o premendo il tasto funzione F1 nel riquadro aperto.

Rientra in una categoria speciale di Studio Plus l'effetto *Velocità*, in quanto è l'unico ad operare contemporaneamente sia sulla parte video che su quella audio. La descrizione si trova a pagina 107.

Riduzione del rumore

Questo filtro avanzato sopprime il disturbo indesiderato da qualsiasi clip audio. Il filtro reagisce in modo dinamico alle mutate condizioni di rumore all'interno del clip. Con la preimpostazione potrete scegliere il punto di inizio a partire dal quale entra in funzione l'algoritmo adattivo.

Spesso è possibile migliorare ulteriormente i risultati, tarando i parametri di *Riduzione del rumore* e *Fine Tuning (Regolaz. precis.)*. Poiché ogni nuova impostazione comporta un ritardo di esecuzione di circa un secondo, occorre effettuare questi cambiamenti a piccoli incrementi e fare una breve pausa per verificare se il risultato è effettivamente migliore.



Riduzione (del rumore): Se il camcorder riprende scene esterne con gli attori distanti dal microfono, il “rumore sorgente” può essere elevato; a questo si aggiunge anche il rumore interno del camcorder che può essere amplificato fino a raggiungere un livello molto invadente. Se durante le riprese si usa un microfono da risvolto, connesso all’ingresso di linea del camcorder, il rumore sorgente sarà probabilmente molto inferiore. Regolate questo controllo in base alle effettive condizioni di disturbo del segnale.

Regolaz. precis.: Controlla il grado di filtraggio da usare; è necessario solo quando il livello di *Riduzione (del rumore)* è basso, dal momento che il disturbo è già stato eliminato a livelli più elevati.

Adatta autom.: Se è attivata questa opzione, il filtro si adatta automaticamente alle modifiche apportate al tipo o alla quantità di rumore presente nel clip. Quando l’opzione *Adatta autom.* è attiva, non viene usata la *Regolaz. precis.*

Riduci vento: Questa casella di controllo applica un filtro che riduce il rumore causato dal vento e da altri suoni di fondo indesiderati presenti nel clip audio.

Nota: Il filtro *Riduzione del rumore* è un valido ausilio per molti tipi di materiali, ma non è sempre risolutivo. I risultati possono variare a seconda del materiale originale e della gravità e natura del problema.



GLI EFFETTI PLUS

Il pacchetto di effetti sonori di Studio Plus è fornito in dotazione solo a Studio Plus. Gli utenti di altre versioni di Studio possono comunque acquisire questi effetti con l’upgrade a Studio Plus.

Questa sezione descrive brevemente i singoli effetti del gruppo. Per una trattazione più approfondita, anche dei relativi parametri, si rimanda alla guida sensibile al contesto accessibile quando è attiva la finestra dei parametri di Studio Plus.

ChannelTool

Questo effetto di Studio Plus sostanzialmente permette di instradare il segnale audio stereo. L'effetto consente di collegare uno o tutti e due i canali di ingresso destro e sinistro ad uno solo o ai due canali di uscita. Inoltre ChannelTool mette a disposizione alcune preimpostazione particolari, fra cui *Phase reverse (Inverti fase)* e *Voice removal (Rimuovi parlato)* - ossia l'effetto "karaoke".

Chorus

L'effetto Chorus di Studio Plus crea un suono più intenso, inserendo nel flusso audio degli echi ripetuti. Agendo sugli appositi controlli si possono ottenere svariati risultati ed effetti sonori, analoghi a quelli dell'effetto "flanger". Fra i controlli disponibili vi è la frequenza di ripetizione dell'eco, e l'attenuazione del volume fra una ripetizione dell'eco e la successiva.

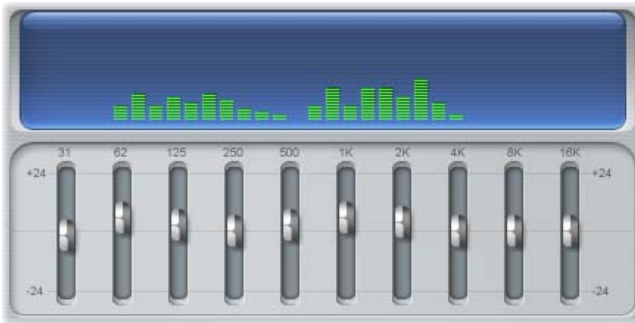
DeEsser

Questo filtro audio di Studio Plus elimina in modo discreto i suoni troppo sibilanti, caratteristici dei discorsi registrati. I parametri permettono di tarare con precisione il filtro per correggere la registrazione.

Equalizzatore

Gli equalizzatori grafici, come quello di Studio Plus, funzionano in modo simile ai controlli dei toni acuti e bassi di un impianto audio, ma sono dotati di una serie di regolazioni molto più precise. L'equalizzatore di Studio suddivide lo spettro audio in dieci *bande*, ciascuna centrata su una differente frequenza.

Nota: In termini musicali, ogni banda dell'equalizzatore copre una *ottava* e la frequenza centrale, per altezza del suono, è vicina alla nota "si".



Con i cursori è possibile aumentare o diminuire il livello di frequenza di ogni banda, rispetto al suono complessivo, in un intervallo di 48 dB (da -24 a +24). L'intensità di regolazione è massima alla frequenza centrale e si assottiglia verso lo zero in entrambe le direzioni.

Il display sopra ai cursori indica l'attività su tutto lo spettro audio, mentre viene riprodotto il progetto.

Grungelizer

L'effetto Grungelizer simula l'invecchiamento e la distorsione nelle vostre registrazioni che sembreranno provenire da una radio con disturbi di ricezione o da un vecchio disco in vinile graffiato e consumato.



Livellamento

Questo effetto permette di compensare uno squilibrio frequente nella registrazione del suono destinato alle produzioni video: lo squilibrio di volume fra i diversi elementi registrati nel suono originale. Ad esempio, il vostro commento potrebbe essere registrato con un livello di volume così elevato da soverchiare gli altri suoni registrati durante le riprese.

Usando il *Livellamento* bisogna avere l'accortezza di trovare un livello di volume finale che sia intermedio fra l'audio troppo forte e quello troppo attenuato del clip originale. Al di sotto di tale volume, il *Livellamento* opera come un *expander*, aumentando il livello originale di una percentuale fissa. Al di sopra del volume finale, il *Livellamento* opera invece come *compressore*, riducendo il livello originale. Dosando con precisione questi parametri si riesce a migliorare in modo significativo il bilanciamento interno dell'audio.

Riverbero

L'effetto *Riverbero* simula l'eco di un suono emesso in una stanza di date dimensioni e con una specifica proprietà riflettente del suono. Il ritardo con cui il suono originale viene percepito dall'ascoltatore sotto forma di eco è maggiore negli ambienti grandi. La velocità con cui l'eco si smorza dipende sia dalla dimensione della stanza che dalla proprietà riflettente delle pareti.

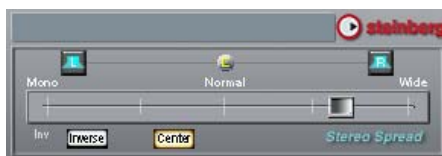
Le preimpostazioni del *Riverbero* prendono il nome dal tipo di ambiente simulato: dall'abitacolo di un'automobile fino ad una enorme caverna sotterranea.

Stereo Echo

L'effetto Stereo Echo disponibile in Studio Plus permette di impostare separatamente i ritardi per ciascun canale sinistro e destro; inoltre i controlli di feedback e bilanciamento consentono di creare una varietà di suoni interessanti.

Stereo Spread

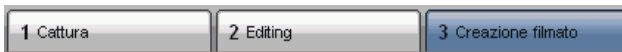
Questo effetto di Studio Plus consente di aumentare o diminuire l'ampiezza apparente del campo di ascolto stereo coperto dal clip sonoro. Spesso si usa per creare un missaggio che produce un suono più aperto e spazioso.



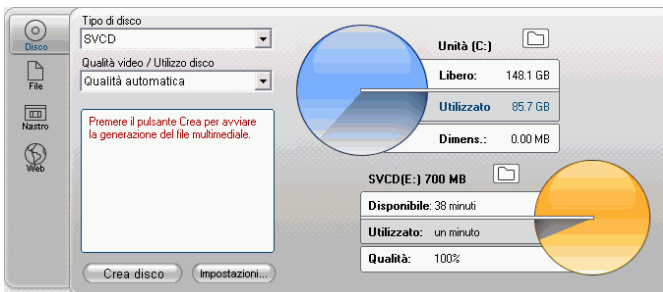
Creazione dei filmati

Uno dei principali vantaggi offerti dallo standard DV è costituito dal numero cospicuo e sempre crescente di apparecchi che lo supportano. Studio vi permette di realizzare versioni differenti dei filmati, a seconda del tipo di visualizzatore video usato dal vostro pubblico, dai lettori portatili DivX ai sistemi home theater HDTV.

Una volta terminata la fase di editing del progetto, potrete passare alla modalità di Creazione del filmato facendo clic sul pulsante *Creazione filmato* visibile in alto sullo schermo.





Appare il browser che consente, con pochi e semplici clic del mouse, di definire le opzioni di output del filmato.




Il browser di output. I pulsanti laterali a sinistra permettono di selezionare l'output su disco, file o nastro. Ulteriori controlli consentono di impostare le opzioni necessarie, in base al tipo di supporto scelto. A destra appaiono visualizzate graficamente le informazioni sull'utilizzo del disco.

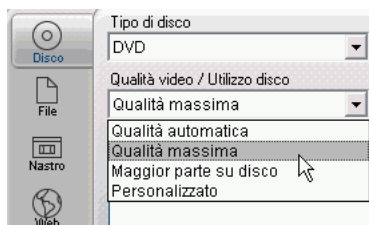
Scegliere anzitutto il tipo di supporto su cui esportare il filmato finito, premendo uno dei tre pulsanti laterali a sinistra: *Disco*, *File* o *Nastro*.

 *Disco* – permette di copiare il filmato su un CD o DVD inserito nel masterizzatore. Vedere pagina 217 per ulteriori informazioni.

 *File* – permette di creare file accessibili dal disco rigido, pubblicabili sul proprio sito web, visualizzabili su lettori multimediali portatili, o persino sul telefono cellulare. Vedere pagina 220.

 *Nastro* – per riversare le vostre produzioni su videonastri per camcorder o VCR. Premendo questo pulsante potrete anche riprodurre il filmato sul monitor. Vedere pagina 225.

L'elenco a discesa del browser di output consente di configurare velocemente le opzioni di output per i vari tipi di supporto.



Per scegliere direttamente le opzioni, fare clic sul pulsante *Impostazioni* per accedere al riquadro con le alternative disponibili per il tipo di supporto desiderato. Una volta confermate le impostazioni, fare clic sul pulsante *Crea disco* per dare avvio alla fase di output.



Preparazione del filmato per l'output

Normalmente prima della fase di output sono necessarie alcune operazioni di pre-elaborazione del filmato. In genere Studio richiederà di renderizzare (ossia di generare fotogrammi video per l'output) tutte le transizioni, i titoli, i menu per i dischi e gli effetti video che sono stati aggiunti al filmato.



OUTPUT SU DISCHI

Studio può scrivere i filmati direttamente su VCD (VideoCD), S-VCD (Super VideoCD), DVD e HD DVD, a condizione che sul sistema sia installato l'apposito masterizzatore.

A prescindere dal masterizzatore, Studio consente di creare una “immagine del disco”, una serie di file contenenti le stesse informazioni che sarebbero state salvate sul disco, in una directory del disco rigido. L'immagine potrà poi essere masterizzata su disco.

Formati di CD

Se il sistema è dotato di un masterizzatore per CD o per DVD, Studio permette di riversare i filmati su supporti CD-R o CD-RW per creare dischi in formato VCD o S-VCD.

I dischi VCD potranno essere riprodotti:

- Su un lettore VCD o S-VCD.
- Con alcuni lettori per DVD. La maggior parte dei lettori DVD è in grado di leggere i supporti CD-RW, mentre alcuni non sono in grado di leggere i supporti CD-R in modo affidabile. Buona parte dei lettori DVD supporta il formato VCD.
- Su un computer dotato di unità CD o DVD e del software di riproduzione per MPEG-1 (come ad esempio Windows Media Player).

I dischi S-VCD potranno essere riprodotti:

- Su un lettore S-VCD.
- Con alcuni lettori per DVD. La maggior parte dei lettori DVD è in grado di leggere i supporti CD-RW, mentre alcuni non sono in grado di leggere i supporti CD-R in modo affidabile. I lettori DVD in vendita in Europa e nell'America settentrionale in genere non sono in grado di leggere i dischi S-VCD, mentre i lettori asiatici supportano questa funzione.
- Su un computer dotato di unità CD o DVD e del software di riproduzione per MPEG-2.

DVD, HD DVD e Blu-ray

Se il vostro sistema è dotato di un masterizzatore DVD, Studio permette di creare tre tipi di dischi DVD: standard (per lettori DVD), in formato HD DVD per lettori HD DVD e in formato AVCHD per lettori Blu-ray.

Se il vostro sistema è dotato di un masterizzatore HD DVD, potete registrare dischi in formato HD DVD su qualsiasi supporto registrabile riconosciuto dalla periferica.

I dischi DVD standard potranno essere riprodotti:

- Qualsiasi lettore DVD che supporta il formato registrabile inciso dal vostro masterizzatore; la maggior parte dei lettori supporta i formati più comuni.
- Su un computer con un'unità DVD e un software di riproduzione adatto.
- Su qualsiasi lettore HD DVD.

Il vostro disco DVD in formato AVCHD potrà essere riprodotto:

- Su Panasonic DMP-BD10, Playstation 3 e sulla maggior parte di altri lettori Blu-ray.

A differenza degli altri formati DVD, i filmati in formato AVCHD non riconoscono i menu dei dischi.

Il vostro disco DVD o HD DVD in formato HD DVD potrà essere riprodotto:

- Su qualsiasi lettore HD DVD, compresa una Microsoft Xbox 360 dotata di unità.
- Su un computer con unità HD DVD e un software di riproduzione idoneo.

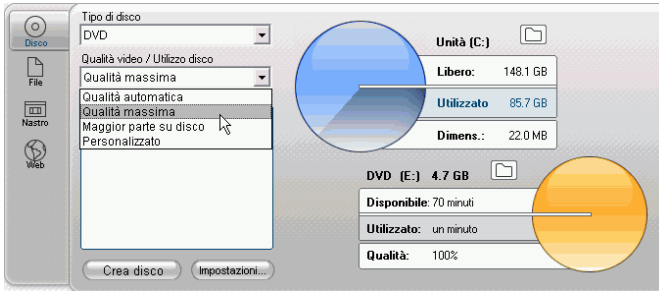
Output del filmato

Studio crea il disco, o l'immagine del disco, in tre fasi.


1. Anzitutto l'intero filmato viene sottoposto a *rendering* per generare le informazioni codificate in MPEG che verranno salvate sul disco.
2. Segue poi la *compilazione* del disco. In questa fase Studio crea effettivamente la struttura di directory e file che saranno utilizzati sul disco.
3. Segue, infine, l'effettiva incisione del disco. La fase di masterizzazione viene però saltata se si genera l'immagine del disco senza inciderla sul supporto.

Per riversare il filmato sul disco o creare l'immagine del disco:

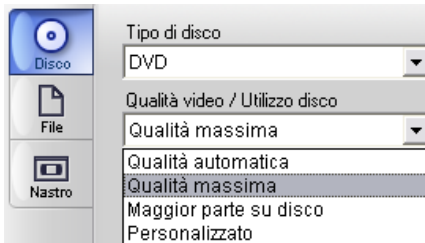
1. Fare clic sul pulsante laterale Disco per visualizzare questa finestra:



I due discometri a destra forniscono informazioni sull'utilizzo del disco. Il discometro in alto indica la quantità di spazio sul disco rigido necessaria per la creazione del filmato; il discometro in basso indica lo spazio stimato (in termini di tempo) che il filmato occuperà sul disco scrivibile da incidere.

Premendo il pulsante per la *selezione delle cartelle*  si può scegliere una cartella diversa per il salvataggio dei file ausiliari generati da Studio. Se create un'immagine del disco, anche l'immagine verrà salvata nella stessa cartella. Il pulsante corrispondente sul display inferiore consente di scegliere la periferica da utilizzare per la masterizzazione, se ne sono disponibili più d'una.

2. Selezionate il tipo di disco che utilizzate, quindi la preimpostazione Qualità video / Utilizzo disco più adatta allo scopo.



Per definire più in dettaglio le impostazioni di output, è possibile scegliere la preimpostazione *Personalizzato* e fare clic sul pulsante *Impostazioni* per attivare il riquadro delle opzioni *Crea disco* (vedere la sezione “Impostazioni per la creazione del disco” a pagina 245).

3. Fare clic sul pulsante verde *Crea disco*. Studio procede in base alle tre fasi precedentemente descritte (rendering, compilazione e, se necessario, masterizzazione) per creare il disco, o l'immagine del disco, secondo le specifiche definite nel riquadro delle opzioni *Crea disco*.
4. Terminata la masterizzazione, Studio espelle il disco.

Qualità e capacità dei vari formati di dischi

Le differenze tra i vari formati di disco possono essere ridotte a tre regole di base riguardanti la qualità del video e la capacità di ogni formato:

- **VCD:** Ogni disco contiene fino a 60 minuti di video in formato MPEG-1, con una qualità dimezzata rispetto al DVD.
- **S-VCD:** Ogni disco contiene fino a 20 minuti di video in formato MPEG-2, con una qualità pari ai 2/3 di quella di un DVD.
- **DVD:** Ogni disco contiene fino a 60 minuti di video in formato MPEG-2 di alta qualità (120 minuti se il masterizzatore supporta la masterizzazione a doppio strato).
- **DVD (AVCHD):** Ogni disco contiene circa 40 minuti di video in formato AVCHD di alta qualità per ogni strato.
- **DVD (HD DVD):** Ogni disco contiene circa 24 minuti di video DVD HD di alta qualità per ogni strato.
- **DVD HD:** Ogni disco contiene circa 160 minuti di video DVD HD di alta qualità per ogni strato.



OUTPUT COME FILE

Studio può esportare i filmati nei seguenti formati di file:

- AVI
- DivX
- iPod compatibile
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-4
- Real Media

- Sony PSP compatibile
- Windows Media

Si consiglia di scegliere il formato più adatto in funzione dei destinatari del filmato e delle apparecchiature con cui verrà riprodotto.

La dimensione del file di output dipende sia dal formato del file che dai parametri di compressione abbinati al formato. Sebbene le impostazioni per la compressione possano essere modificate per ridurre la dimensione dei file, una compressione troppo elevata può influire negativamente sulla qualità del filmato.

Per regolare più in dettaglio le impostazioni per la maggior parte dei formati, basta scegliere la preimpostazione *Personalizzato* e fare clic sul pulsante *Impostazioni*. Sono disponibili altre preimpostazioni che attivano opzioni adatte a specifiche situazioni. Vedere la sezione *Appendice A: Opzioni di configurazione* per informazioni sulle opzioni fornite da Studio.

Una volta scelte le opzioni di output, fare clic sul pulsante *Creazione file*. Nella finestra che appare specificare il nome ed il percorso per il video da creare.

Per comodità, il browser di output mette a disposizione due pulsanti che permettono di riprodurre qualsiasi file multimediale con Windows Media Player o Real Player; in questo modo, appena creato il file di output, potrete visionarlo con un visualizzatore esterno.

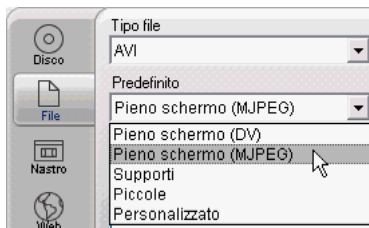


Il pulsante laterale File nel browser di output

AVI

Sebbene il formato file AVI per il video digitale sia largamente supportato, l'attuale codifica e decodifica dei dati audio e video in questo formato viene eseguita da un *codec* software separato.

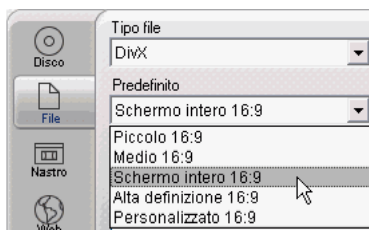
Studio fornisce un codec DV e MJPEG. Se si desidera esportare il filmato in un altro formato AVI, è possibile usare qualsiasi altro codec installato sul sistema compatibile con DirectShow, a condizione che lo stesso codec sia installato sul PC che riprodurrà il filmato.



Fare clic sulla preimpostazione più rispondente alle esigenze o scegliere quella *Personalizzato*; quindi premere il pulsante *Impostazioni* per aprire il riquadro delle opzioni *Creazione file* (vedere pagina 248).

DivX

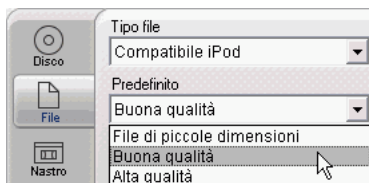
Questo formato di file, basato sulla tecnologia di compressione video MPEG-4, è molto diffuso per la distribuzione di video su Web. Il formato è anche supportato da una gamma di apparecchi compatibili DivX, dai lettori DVD agli apparecchi hand-held e portatili.



Fare clic sulla preimpostazione di qualità più rispondente alle esigenze o scegliere quella *Personalizzato*; quindi premere il pulsante *Impostazioni* per aprire il riquadro delle opzioni *Creazione file* (vedere pagina 248).

iPod compatible

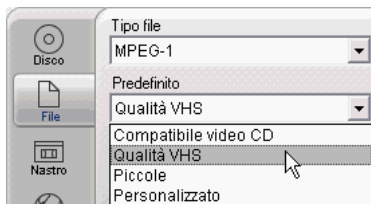
Come il DivX, questo formato di file si basa sulla tecnologia di compressione video MPEG-4. L'unione tra un potente tasso di compressione e una dimensione di frame ridotta di 320x240 genera file molto compatti rispetto ai formati più ampi. I file ottenuti sono compatibili con i diffusi dispositivi Video iPod e molti funzionano altrettanto bene anche con altri tipi di dispositivo.



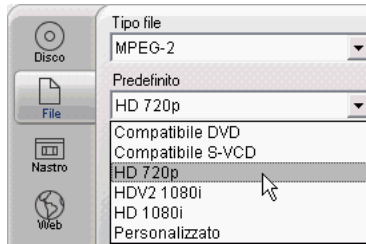
Le tre impostazioni previste per la qualità consentono di selezionare tre diversi data rate, ciascuno dei quali si contraddistingue per un proprio rapporto tra qualità e dimensioni del file.

MPEG

MPEG-1 è il formato file MPEG originario. La compressione video MPEG-1 è usata per i VideoCD, ma in alcuni casi è stato sostituito da standard più recenti.

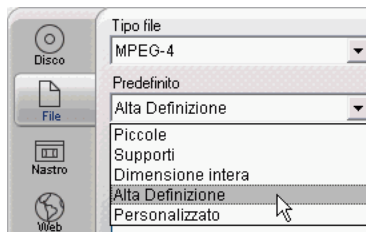


MPEG-2 costituisce l'evoluzione del formato MPEG-1. Mentre il formato file MPEG-1 è supportato da tutti i sistemi operativi a partire da Windows 95, i file in formato MPEG-2 e MPEG-4 possono essere riprodotti solo su PC su cui è installato l'apposito software di decodifica. Nell'elenco a discesa sono disponibili due preimpostazioni del formato MPEG-2 che supportano l'alta definizione per apparecchi di riproduzione HD.



MPEG-4 è un'ulteriore variante della famiglia MPEG che fornisce una qualità dell'immagine analoga a quella del formato MPEG-2, con una compressione ancora più elevata. Il formato è particolarmente adatto per la pubblicazione di filmati su Web. Le due preimpostazioni QCIF e QSIF del formato MPEG-4 consentono di creare formati video “quarter-frame” destinati ai telefoni cellulari, mentre le opzioni CIF e SIF sono adatte per video a “fotogrammi interi” destinati ai visualizzatori portatili.

Preimpostazioni personalizzate. Per tutte le varianti MPEG, la preimpostazione *Personalizzato* consente di configurare in maggiore dettaglio il formato di esportazione del filmato, facendo clic sul pulsante *Impostazioni* che apre il riquadro delle opzioni *Creazione file* (vedere pagina 248).



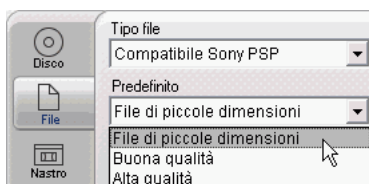
Real Media

I file Real Media sono concepiti per la condivisione sul Web. I filmati Real Media possono essere riprodotti in qualsiasi parte dal mondo da utenti dotati del programma RealNetworks® RealPlayer® che può essere scaricato gratuitamente dal sito www.real.com.

Vedere pagina 252 per ulteriori informazioni su come configurare l'output dal riquadro delle opzioni *Creazione file – Real Media*.

Sony PSP compatible

Si tratta di un altro formato di file basato sulla tecnologia di compressione video MPEG-4. Come per il tipo "iPod compatible", l'unione tra un potente tasso di compressione e una dimensione di frame ridotta di 320x240 genera file molto compatti rispetto ai formati più ampi. I file ottenuti sono compatibili con i diffusi dispositivi Sony PlayStation Portable e molti funzionano altrettanto bene con altri tipi di dispositivo.



Windows Media

Anche il formato file Windows Media è concepito per lo streaming via Web. I filmati possono essere riprodotti su qualsiasi computer su cui è installato Windows Media Player, il programma gratuito di Microsoft.

Vedere pagina 255 per ulteriori informazioni su come configurare l'output dal riquadro delle opzioni *Crea file – Windows Media*.



RIVERSAMENTO SU VIDEONASTRO

Fare clic sul pulsante laterale *Nastro* nel browser di output se si desidera riprodurre il filmato su una periferica video esterna, televisore, camcorder o videoregistratore; oppure scegliere l'uscita "VGA" se si desidera vedere il filmato sul monitor.

Configurazione della videocamera o del videoregistratore...

Assicuratevi che l'apparecchio di registrazione sia correttamente collegato prima di generare il filmato.

Output attraverso il cavo IEEE-1394

Se la periferica di registrazione è dotata di ingresso DV, è sufficiente collegarlo alla scheda video digitale con un cavo IEEE 1394 (detto anche cavo "i.LINK"). Il connettore, lato camcorder, deve riportare la scritta **DV IN/OUT**.

Nota: Sugli apparecchi che non consentono di ritrasferire il filmato sul camcorder, compresi numerosi apparecchi PAL, il connettore DV è chiamato semplicemente **DV OUT**.

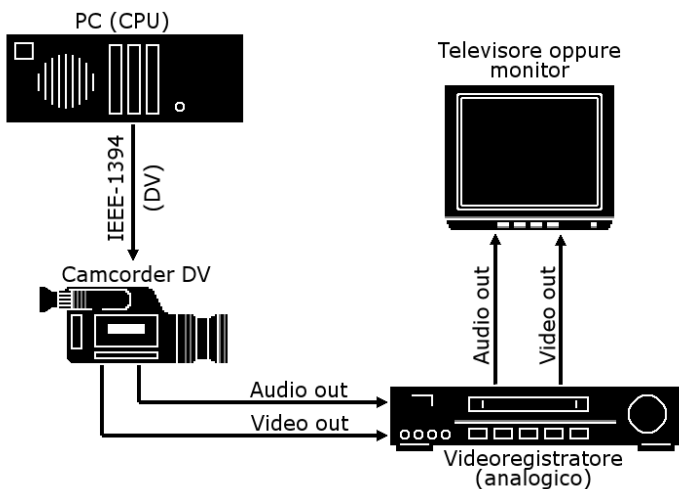
Output con cavi audio / video analogici

Se si dispone di un prodotto Studio con un'uscita analogica (TV o video), quale Studio DVplus oppure DC10plus, è possibile collegare le uscite della scheda di acquisizione agli ingressi del videoregistratore e le uscite audio della scheda audio (o la scheda di acquisizione, se ne è dotata) agli ingressi audio del videoregistratore.

Connessione all'apparecchio televisivo oppure al monitor

La maggior parte dei camcorder dispone di un display integrato che rende superflua la connessione ad un monitor.

Per potere vedere il filmato mentre viene registrato, è necessario che il televisore o il monitor sia connesso alle uscite video del registratore. Occorre tenere presente che i camcorder DV non sono sempre dotati di uscite video.



Riversamento del filmato su videonastro

Verificare che il camcorder o videoregistratore sia acceso e configurato; inserire il nastro e farlo scorrere fino al punto in cui si desidera che abbia inizio la registrazione. A questo punto sono disponibili due opzioni:

1. Se si desidera riversare il filmato su un nastro DV, Studio consente di controllare in modo automatico l'apparecchio DV. In questo caso occorre fare clic sul pulsante *Impostazioni* e attivare la casella di controllo nel riquadro delle *Opzioni di output*.

Con la maggior parte delle periferiche DV si verifica un leggero ritardo fra la ricezione del comando di registrazione e l'effettivo inizio dell'incisione del nastro. Dal momento che questo avvio ritardato varia da apparecchio ad apparecchio, può essere necessario modificare il valore di *Ritardo avvio registrazione* per conseguire risultati migliori.

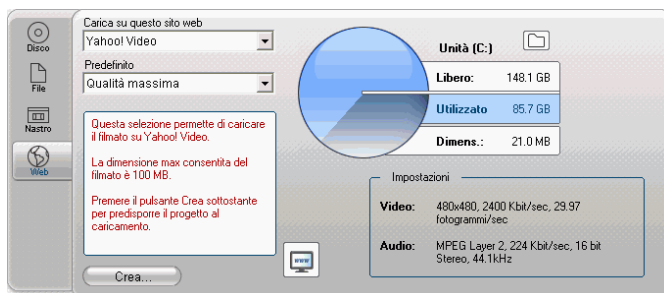
2. Se si registra su un nastro analogico, a questo punto è possibile avviare il videoregistratore.

Infine, fare clic sul pulsante di Riproduzione del Lettore.



OUTPUT SUL WEB

Con Studio è possibile caricare il video direttamente sul sito web Yahoo! Video e condividerlo con un pubblico potenziale di milioni di utenti Internet.



I due formati preimpostati, *Qualità massima* and *Upload veloce*, offrono combinazioni diverse tra dimensioni di fotogrammi e velocità di trasmissione dei dati video:

- *Qualità massima* ridimensiona il video a fotogrammi grandi 480x480 e richiede una velocità di trasmissione dati di 2400 Kbit/secondo.
- *Upload veloce* utilizza fotogrammi grandi 352x240 e richiede una velocità di trasmissione dati di 1150 Kbit/secondo.

Non servono altre impostazioni sul formato.

Dopo aver selezionato la preimpostazione desiderata, fate clic sul pulsante *Crea*. Si aprirà la finestra di dialogo Web Upload in cui inserire informazioni editoriali sulla produzione.

Carica su Web

Titolo Max. 128 caratteri
Il mio filmato 1

Descrizione Max. 1000 caratteri
Il mio filmato 1

Tag Max. 254 caratteri
Creato da Pinnacle Studio,

Categoria Max. 3 selezioni per ogni upload

<input type="checkbox"/> Animali	<input type="checkbox"/> Musica
<input type="checkbox"/> Animazioni	<input type="checkbox"/> Notizie
<input type="checkbox"/> Auto	<input type="checkbox"/> Sport
<input type="checkbox"/> Filmati	<input type="checkbox"/> Viaggi
<input type="checkbox"/> Giochi	<input type="checkbox"/> Video blog
<input type="checkbox"/> Humor	

Accedi come altro utente

Continua **Annulla**

Impostare titolo, descrizione e tag di ricerca separati da virgola, come desiderato, quindi attivare tre categorie in cui dovrà essere elencato il filmato.

Se avete precedentemente avuto accesso all'account Yahoo! da Studio, ma questa volta desiderate utilizzare un altro ID utente, attivate la casella *Accedi come altro utente*.

Se non siete già connessi, comparirà la finestra Yahoo! Desktop Login. Se avete già una identità Yahoo!, inserite qui le vostre informazioni utente; altrimenti fate clic sul link *Registrati* per creare un nuovo account Yahoo!.



Studio creerà e caricherà automaticamente il filmato. Fate clic sul pulsante *Watch video online* se volete visitare il sito Yahoo! Video nel web browser per confermare il caricamento riuscito.



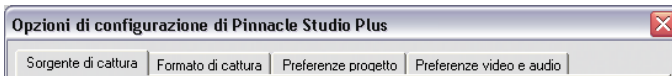
Opzioni di configurazione

Le opzioni di configurazione permettono di modificare varie impostazioni utili per l'operatività di Studio. La configurazione predefinita funziona comunque nella maggior parte delle situazioni e con la maggioranza dei componenti hardware. In taluni casi può essere preferibile modificare la configurazione predefinita per adattarla al proprio stile di lavoro o all'attrezzatura di cui si dispone.

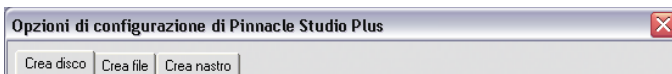
Informazioni sulle opzioni di configurazione di Studio

Le opzioni di configurazione di Studio sono suddivise in due finestre di dialogo, ciascuna con una serie di schede e riquadri.

La finestra di dialogo con le opzioni principali è dotata di quattro schede che danno accesso alle opzioni relative alla modalità di Cattura e di Editing. Alla finestra di dialogo e alla scheda desiderata si può accedere anche dalla barra dei menu, attivando uno dei comandi del primo gruppo del menu *Impostazioni*.



La finestra di dialogo delle opzioni di Creazione del filmato possiede tre schede per i tre tipi di supporto: disco, file e nastro. Per accedere a questa finestra di dialogo basta selezionare dal menu *Impostazioni* uno dei comandi del secondo gruppo.



Una volta modificata un'opzione, la modifica è effettiva anche per le future sessioni di Studio e non è possibile ripristinare le nuove impostazioni con un semplice comando di ripristino generale.

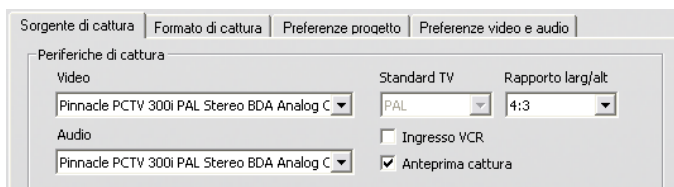
Impostazioni della sorgente di cattura

Si ricorda che qualsiasi modifica apportata in questa scheda ha effetto sulle catture successive. Se, pertanto, si desidera limitare le modifiche ad una sola sessione di cattura, prima dell'inizio della successiva sessione occorre ripristinare i vecchi valori.

Le impostazioni sono raggruppate in tre parti distinte: *Periferiche di cattura*, *Rilevamento scene durante la cattura video* e *Velocità dati*.

Periferiche di cattura

Studio rileva il tipo di periferica di acquisizione audio e video che è installata sul sistema. Se si dispone di più di un dispositivo di cattura sia audio che video, occorre indicare quello che si intende usare nella presente sessione di cattura.



Video: Le periferiche elencate comprendono sia i dispositivi digitali connessi tramite cavo IEEE 1394, che vari tipi di sorgenti video analogiche (Studio DC10plus, scheda sintonizzatrice TV, videocamera connessa via USB, ecc). A seconda dell'apparecchiatura scelta, non tutte le opzioni delle schede *Sorgente di cattura* e *Formato di cattura* sono disponibili.

Audio: La scelta delle periferiche audio è condizionata dal tipo di apparecchiatura video selezionato. Nel caso della maggior parte delle periferiche analogiche, ad esempio, si può scegliere un qualsiasi ingresso della scheda audio; è la configurazione della periferica che determina quale dovrà essere usato.

Standard TV: Scegliere lo standard televisivo compatibile con la periferica di cattura, con il monitor o il televisore (NTSC oppure PAL). Lo standard NTSC viene utilizzato nel Nord America e in Giappone, mentre lo standard PAL prevale nella maggior parte degli altri paesi. Con alcune periferiche di cattura si può scegliere uno standard alternativo: lo standard SECAM è usato, fra l'altro, in Russia e in Francia. Se avete acquistato il prodotto Studio in Nord America, l'opzione sarà impostata permanentemente su NTSC.

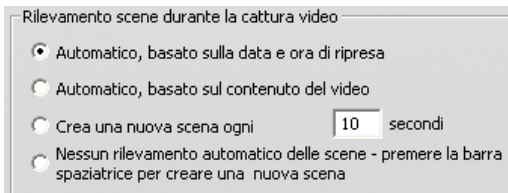
Ingresso VCR: Si raccomanda di attivare questa funzione, disponibile con alcune periferiche di cattura analogica, se il dispositivo sorgente è un videoregistratore. Attivando questa funzione, l'acquisizione viene eseguita con una maggiore tolleranza dei difetti di sincronizzazione A/V del segnale in ingresso.

Anteprima cattura: Con questa opzione si può abilitare l'anteprima del video in ingresso mentre è in corso la cattura. Dal momento che generare l'anteprima richiede diverso tempo al processore, su alcuni sistemi l'attivazione dell'anteprima durante la cattura può causare la perdita di alcuni fotogrammi. Si consiglia di disattivare questa opzione solo se si riscontrano problemi legati alla mancata elaborazione di fotogrammi.

Rapporto larghezza/altezza: Questo elenco a discesa consente di specificare se, per le catture analogiche future, il formato video sorgente debba essere identificato come formato standard (4:3) oppure come formato widescreen (16:9).

Rilevamento scene durante la cattura video

L'effetto di queste opzioni di rilevamento è descritto alla sezione "Rilevamento automatico delle scene" a pagina 24. Le opzioni effettivamente disponibili dipendono dalla periferica di cattura che viene utilizzata, in quanto non tutte le periferiche sono in grado di supportare tutte le modalità.



La prima opzione "Automatico, basato sulla data e ora di ripresa", è disponibile solo se si acquisisce da una sorgente DV.

Il camcorder DV non registra solo immagini e suoni, ma anche la data, l'ora e varie impostazioni relative all'illuminazione (per ulteriori informazioni, si veda il manuale del camcorder). Queste informazioni costituiscono uno specifico codice di informazioni, il *data code* che viene trasferito attraverso la connessione IEEE-1394 insieme ai dati video e audio.

Con l'impostazione predefinita Studio sfrutta le informazioni del codice di dati per determinare dove ha inizio una nuova scena e preleva il primo fotogramma di ogni nuova scena inserendolo come miniatura nell'Album.

Il codice di dati non funziona nei seguenti casi:

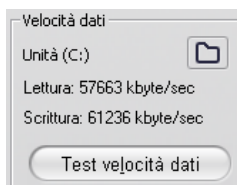
- se il nastro contiene una o più sezioni vuote (non registrate)
- se il nastro è illeggibile perché danneggiato o per disturbi di natura elettronica
- se il nastro è stato registrato con un camcorder su cui non era stata impostata la data e l'ora
- se il nastro è la copia di un altro nastro
- se il nastro, inciso con un camcorder 8mm o Hi8, viene riprodotto con un camcorder Digital8.

L'ultima opzione "Nessun rilevamento automatico delle scene" permette l'individuazione manuale delle scene, con la quale l'utente può creare direttamente una nuova scena, semplicemente premendo la [Barra spaziatrice].


Velocità dati

Il formato DV usa un rapporto di compressione fisso di 5:1 che comporta una velocità, per il trasferimento dei dati in tempo reale, pari a circa 3.6 MB/secondo. La velocità di trasferimento del disco rigido dedicato alla cattura deve essere pari ad almeno 4 MB/secondo per consentire eventuali variazioni di questo flusso di dati.

Test velocità dati: Fare clic su questo pulsante per verificare la velocità di trasferimento dell'attuale unità dedicata alla cattura. A questo scopo, Studio scrive e legge un file di dimensioni note, fornendo i risultati del test in KB/secondo (ossia 4000 KB/secondo = 4 MB/secondo).



Il programma informa se si è cercato di acquisire scene DV e il disco rigido non è stato in grado di supportare la velocità dei dati DV. In questo caso è possibile scegliere un'altra unità oppure installare un nuovo drive che raggiunga la velocità di trasferimento dei dati necessaria

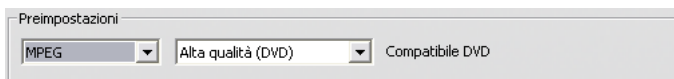
Selezione della cartella: Premendo questo pulsante  è possibile specificare la cartella (e quindi l'unità disco) su cui verranno salvati i file acquisiti, assegnando un nome predefinito alle catture. Il pulsante *Test velocità dati* esegue il test sull'unità disco che contiene la cartella per i file di cattura.

Impostazioni del formato di cattura

Le opzioni disponibili dipendono dalla periferica di cattura che si usa (indicata nella scheda *Sorgente di cattura*). Pertanto non tutte le impostazioni di seguito descritte appariranno contemporaneamente nella scheda.

Preimpostazioni

Le impostazioni disponibili nei vari riquadri della scheda *Formato di cattura* dipendono dal tipo di *preimpostazione* scelto. Le preimpostazioni possibili dipendono, a loro volta, dalla periferica di cattura usata.



Nel caso di una sorgente di cattura DV, le principali opzioni di acquisizione sono selezionabili nei primi due elenchi a discesa, mentre le rimanenti liste forniscono eventuali opzioni secondarie. Le scelte possibili sono le seguenti:

- **DV:** Si tratta della qualità di cattura digitale elevata che richiede circa 200 MB di spazio sul disco rigido per ogni minuto di video. Questa impostazione non prevede opzioni secondarie. La cattura DV è preferibile a quella MPEG se prevedete di riversare il progetto su un videonastro.
- **MPEG:** L'acquisizione in formato MPEG richiede meno spazio sul disco, rispetto a quella in formato DV, ma è più lenta sia in fase di cattura che in fase di output del filmato. Le preimpostazioni di qualità (Alta, Media e Bassa) sono disponibili come opzioni secondarie, con un'ulteriore possibilità di qualità Personalizzata che permette di configurare le impostazioni video in modo manuale. La preimpostazione migliore è quella di livello inferiore che, tuttavia, risponde ai requisiti di tutte le periferiche su cui verrà riprodotto il filmato.

Ad esempio, se progettate di riversare il filmato solo su VCD, usate la qualità Bassa, quella Media se riversate successivamente su S-VCD; quella Alta se il filmato è destinato ad un DVD.

Altri tipi di periferica di cattura presentano un unico elenco di opzioni di qualità, in genere: Buona, Alta, Ottima e Personalizzata.



Le acquisizioni analogiche Studio AV/DV usano impostazioni di cattura fisse, senza opzioni secondarie.

Impostazioni video

Le impostazioni disponibili in questo riquadro dipendono sia dalla periferica di cattura che dalle opzioni selezionate nelle *Preimpostazioni*. Studio visualizza solo le impostazioni di volta in volta possibili; le sole opzioni editabili sono quelle relative alla preimpostazione Personalizzata.

Opzioni: Questo pulsante fornisce accesso alle opzioni di configurazione messe a disposizione dal codec (ossia il software di compressione/decompressione) scelto.

Compressione: Dall'elenco a discesa potete selezionare il codec che desiderate usare.

Larghezza, Altezza: Questi campi consentono di definire le dimensioni del video acquisito.

Frequenza fotogrammi: La frequenza definisce il numero di fotogrammi che si desidera acquisire. Le due opzioni rappresentano la velocità normale e quella dimezzata. Selezionando valori inferiori (14.985 per lo standard NTSC, 12.50 per PAL o SECAM) si risparmia spazio sul disco rigido, ma la riproduzione sarà meno fluida.

Qualità, Velocità dati: Alcuni codec permettono di indicare la qualità sotto forma di percentuale di compressione (*Qualità*), altri invece in termini di velocità necessaria per il trasferimento dei dati in KB/sec (*Velocità dati*).

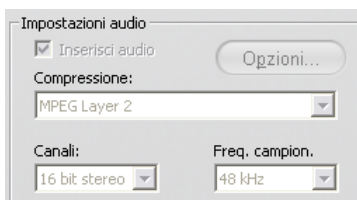
Tipo MPEG: Qui è possibile scegliere una delle due codifiche: MPEG1 oppure MPEG2. Il primo tipo è supportato da quasi tutti i computer con sistema operativo Windows, il secondo tipo di codifica fornisce una qualità migliore ad un determinato fattore di compressione.

Risoluzione: L'elenco a discesa permette di scegliere le risoluzioni disponibili in base alle opzioni di cattura selezionate. Aumentando sia la larghezza (primo numero) che l'altezza di un fattore pari a due, la

Codifica rapida: Questa opzione accelera il processo di codifica con una lieve diminuzione della qualità quando si acquisisce il video come file MPEG. Per valutare l'impatto di questa opzione in un vostro filmato, si consiglia di eseguire una breve prova di cattura.

Impostazioni audio

Le seguenti impostazioni di acquisizione dell'audio possono essere editate solo se si utilizza la preimpostazione Personalizzata.



Inserisci audio: Disattivate questa casella di controllo se non intendete utilizzare l'audio catturato nella vostra produzione.

Opzioni: Questo pulsante dà accesso alle opzioni di configurazione consentite dal codec (software di compressione/decompressione) scelto.

Compressione: L'elenco a discesa mostra il codec che verrà usato per comprimere i dati audio in ingresso.

Canali, Frequenza di campionamento: Queste impostazioni controllano la qualità dell'audio: la qualità da CD corrisponde all'opzione "stereo a 16 bit", 44.1 kHz.

Cattura MPEG

Le seguenti opzioni sono visibili solo se è stata selezionata la preimpostazione MPEG per l'acquisizione da una periferica DV.

Le tre opzioni dell'elenco a discesa definiscono quando deve avere luogo la codifica MPEG: durante l'acquisizione oppure in una fase successiva, una volta ultimata la digitalizzazione.

- *Usa modalità di codifica predefinita* dà a Studio la facoltà di decidere la codifica da usare in funzione della velocità del computer.

- *Codifica in tempo reale* significa che cattura e codifica hanno luogo contemporaneamente; i risultati saranno buoni solo su un computer sufficientemente veloce.
- *Codifica dopo la cattura* significa che la codifica verrà eseguita solo una volta che si è conclusa l'acquisizione. Questa opzione richiede più tempo, ma è più affidabile se la CPU non è molto veloce.

Preferenze progetto

Le impostazioni sono suddivise in cinque sezioni, descritte nelle sezioni seguenti. Le impostazioni hardware relative all'editing sono accessibili dalla scheda *Preferenze video e audio* (vedere pagina 240).

Ambiente di editing

Salva e carica automaticamente i miei progetti: Se si attiva questa opzione, potrete continuare a lavorare con il progetto e Studio aggiornerà continuamente il progetto con le modifiche apportate. Se invece preferite decidere in autonomia quando salvare e caricare il progetto, basterà disattivare questa opzione.

Mostra miniature storyboard grandi: Attivando questa funzione si ottiene una visualizzazione più dettagliata dei fotogrammi che appaiono sotto forma di miniature nella vista Storyboard nella finestra del filmato.

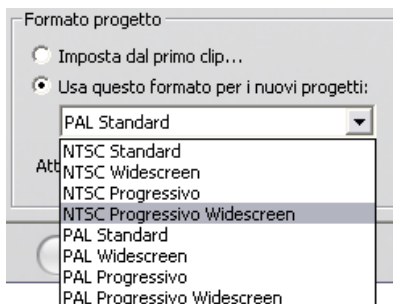
Mostra premium content, Mostra funzionalità premium: Sia il premium content che le funzionalità premium permettono di espandere Studio in modo molto pratico e conveniente, per accedere ad ulteriori risorse o a funzioni ancora più potenti per ritoccare le vostre produzioni. L'opzione *Premium content* dà accesso a effetti, transizioni, titoli, menu ed effetti sonori aggiuntivi. L'opzione *Funzionalità premium* fornisce accesso a funzioni avanzate, quali "pan e zoom", Chroma key ed altre ancora.

Per visualizzare l'elenco degli elementi premium, nell'Album ed in altre finestre di Studio, basta attivare le rispettive caselle di controllo.

In generale, facendo clic su un elemento premium si ha la possibilità di acquistarlo e installarlo immediatamente, senza neppure uscire da Studio, a condizione di disporre di una connessione a Internet. Vedere la sezione "Come espandere Studio" a pagina 11 per ulteriori informazioni.

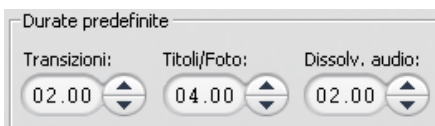
Formato progetto

Per impostazione predefinita il progetto di filmato realizzato con Studio assume lo stesso formato del primo clip che è stato aggiunto. Se si preferisce assegnare un formato diverso ai nuovi progetti, occorre attivare l'opzione *Usa questo formato per i nuovi progetti* e selezionare il formato desiderato nell'elenco a discesa.



Durate predefinite

I valori di durata sono indicati in secondi e fotogrammi. Il contatore scatta al successivo valore in secondi dopo 30 fotogrammi per lo standard NTSC, oppure dopo 25 fotogrammi per lo standard PAL.

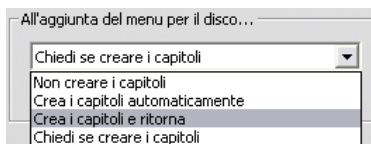


Le tre impostazioni sopra raffigurate regolano il valore di durata iniziale delle transizioni, delle immagini fisse e delle dissolvenze audio inserite nel filmato. Le durate possono essere tagliate in fase di montaggio per adattarle alle esigenze del filmato. I valori predefiniti sono quelli indicati nell'illustrazione.

All'aggiunta del menu per il disco

Quando inserite un menu per i dischi sulla Timeline, Studio vi chiede se generare dei *collegamenti ai capitoli* a partire dal menu, per tutti i clip che seguono (perlomeno fino al menu successivo). L'elenco a discesa permette di definire le scelte relative alla creazione dei collegamenti, o dei capitoli, ovvero dei *collegamenti per il ritorno* ad un menu, alla fine di ciascun capitolo.

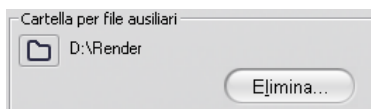
Scegliendo queste opzioni si previene la visualizzazione della finestra di dialogo di conferma; optando per l'ultima voce dell'elenco, "Chiedi se creare i capitoli", la finestra di dialogo per la conferma riapparirà ripristinando le impostazioni predefinite.



Lunghezza minima del capitolo: se avete specificato che Studio deve creare automaticamente i collegamenti ai capitoli quando aggiungete un menu, più clip vengono uniti in capitoli, se necessario, per raggiungere la durata minima impostata.

Cartella per file ausiliari

Studio genera dei file ausiliari in varie circostanze, durante l'editing e l'output del progetto. Tali file vengono salvati nella cartella del disco specificata qui. Fate clic sul pulsante *Cartella* per cambiare la posizione del file, ad esempio, se avete bisogno di più spazio su una particolare un'unità disco.



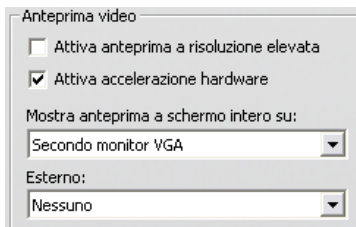
Elimina: Questo pulsante apre la finestra di dialogo per l'eliminazione dei file ausiliari; potrete così recuperare spazio sul disco rigido cancellando i file generati in fase di rendering del progetto.

Preferenze video e audio

Le cinque aree in cui è suddivisa questa scheda consentono di regolare le impostazioni relative all'hardware ed ai formati per l'editing e l'anteprima.

Anteprima video

Data l'importanza che l'anteprima riveste per il video editing interattivo, Studio mette a disposizione varie modalità di anteprima.

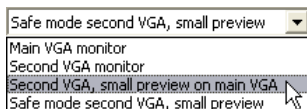


Per l'anteprima sul monitor del computer, la modalità con risoluzione "quarter-frame" fornisce già risultati discreti. Se si desidera un'anteprima più precisa e, in particolare, si utilizza un dispositivo di output esterno per l'anteprima, è necessario selezionare l'opzione *Esterno* dall'elenco a discesa e attivare la funzione *Attiva anteprima a risoluzione elevata*. In taluni casi questa opzione può comportare una notevole riduzione delle prestazioni del sistema.

La funzione *Attiva accelerazione hardware hardware* sfrutta le funzioni avanzate della scheda video, se disponibili. È opportuno tenere questa funzione sempre abilitata, a meno che non si riscontrino problemi durante l'anteprima.

L'opzione *Mostra anteprima a schermo intero* nell'elenco a discesa permette di selezionare il tipo di anteprima, attivata da Studio quando si preme il pulsante *schermo intero* del Lettore. Le opzioni visualizzate nell'elenco variano a seconda degli schermi disponibili.

Se il sistema ha un solo monitor (e quindi non c'è uno schermo esterno), l'anteprima a tutto schermo dovrà usare lo stesso schermo dell'interfaccia di Studio. In questo caso si seleziona l'opzione *Monitor VGA principale*; l'anteprima a schermo intero avrà inizio facendo clic sul pulsante *schermo intero*, a partire dalla posizione di riproduzione corrente, e terminerà alla fine del filmato, o premendo il tasto Esc.



Se si dispone di un sistema con due monitor, è opportuno usare il secondo monitor per l'anteprima a schermo intero, lasciando visibile Studio sul monitor principale. La visualizzazione sul secondo monitor si controlla direttamente con il pulsante *schermo intero*, sia che il filmato sia in fase di riproduzione che in pausa.

L'opzione più diretta per l'anteprima a tutto schermo è la visualizzazione sul *secondo monitor VGA*. In questo modo l'anteprima viene scalata e adattata il più possibile alle dimensioni dello schermo (senza alterare le proporzioni del video). Contemporaneamente, sul monitor principale, la finestra del Lettore resta vuota, ma attiva.

Le due restanti opzioni si riferiscono a modalità specifiche, nel caso in cui il sistema sia dotato di una delle due seguenti schede video per la gestione dei due schermi:

- ATI Radeon 9600 (o superiore) con driver video Catalyst™ versione 5.8 (o superiore).

Per usare queste modalità di anteprima supplementari, prima di lanciare Studio occorre *disattivare* il secondo monitor, all'interno della finestra di dialogo Proprietà – Schermo (o all'interno di Catalyst Control Center).

- nVidia GeForce Fx5xxx o superiore, o una scheda equivalente della serie Quadro. Sono supportate le versioni del driver video a partire da: 81.85 (GeForce) e 81.64 (Quadro).

Prima di eseguire Studio è necessario *attivare* il secondo schermo in modo da estendere il desktop di Windows sul secondo monitor (*non* in modalità Span o Clone).

All'avvio, Studio verifica se queste condizioni sono soddisfatte e, in tal caso, mette a disposizione le seguenti opzioni:

Secondo VGA, piccola anteprima su VGA principale: questa opzione si differenzia dalle altre modalità, in quanto riconfigura la visualizzazione, in modo da corrispondere esattamente alle specifiche video del progetto, per quanto riguarda il formato del fotogramma e la frequenza di refresh. Ad esempio, se il formato del progetto è 720x480 con una frequenza di refresh NTSC pari a 60 Hz, il monitor assumerà questa modalità in modo da produrre l'anteprima più accurata possibile. Allo stesso tempo la piccola anteprima del Lettore sarà visualizzata sullo schermo principale.

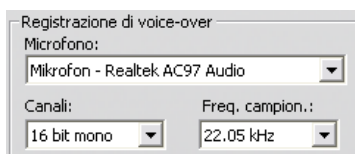
Nota: Pur disponendo della scheda video corretta, può accadere che il formato desiderato non sia supportato dallo schermo. Se Studio rileva questa condizione, attiva la modalità di anteprima descritta nel prossimo paragrafo.

Modalità sicura, secondo VGA, anteprima piccola: In questa modalità Studio adatta il formato del progetto quanto più possibile ai formati supportati dallo schermo. Ad esempio, se non è disponibile il formato 720x480, Studio imposterà lo schermo su 800x600 centrando il fotogramma sullo schermo del monitor. Analogamente, Studio visualizzerà il progetto ad una frequenza di 60 Hz se il monitor non supporta la frequenza di 50 Hz (PAL) ad una determinata dimensione dello schermo.

Registrazione di voice-over

Microfono: L'elenco a discesa fornisce le varie opzioni per collegare il microfono all'hardware.

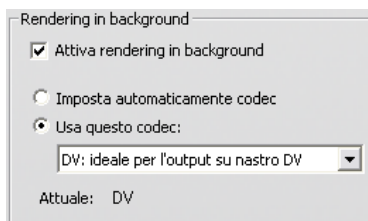
Canali, Frequenza di campionamento: Queste impostazioni controllano la qualità dell'audio. L'impostazione tipica per i voice-over è: 16 bit mono con una frequenza di 22.05 kHz.



Rendering in background

Il *rendering* è il procedimento con cui il materiale video viene rielaborato con le transizioni HFX, gli effetti e le altre complesse funzionalità di Studio inserite nel progetto. Finché il rendering non è ultimato, la visualizzazione del video può apparire scadente e l'anteprima incompleta nei dettagli.

Studio può eseguire il rendering in sottofondo, mentre state lavorando, una funzionalità detta *rendering in background*.



Attiva rendering in background: Deselezionando questa opzione, il rendering in background verrà completamente disattivato. Ciò può essere utile, ad esempio, se il computer è lento e il processo di rendering particolarmente complesso, per non causare un rallentamento generale degli altri processi in esecuzione.

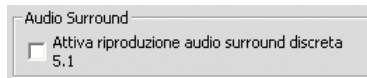
Imposta automaticamente codec: Attivando questa opzione sarà Studio a decidere il codec da usare per la codifica del video renderizzato.

Usa questo codec: Se il progetto è destinato ad essere riversato su un nastro DV, conviene scegliere DV come formato per il rendering in background, in modo da ridurre il tempo necessario a renderizzare il filmato definitivo. Per lo stesso motivo si seleziona in genere il formato MPEG come codec per il rendering dei filmati destinati ad essere masterizzati su disco.

Un'altra considerazione va fatta nel caso in cui si intenda inviare l'anteprima del video su un apparecchio esterno (solo con Studio Plus): in questo caso è opportuno scegliere il formato del progetto ed il codec per il rendering in background adatto per tale apparecchio. Ad esempio, per visionare l'anteprima su un monitor analogico collegato al camcorder DV, è preferibile selezionare l'opzione DV per il rendering in background.

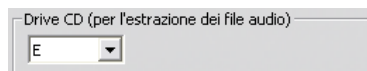
Riproduzione audio in surround

Attiva riproduzione audio surround discreta 5.1: Attivate questa casella di controllo se il sistema audio utilizzato per sentire il progetto Studio in anteprima supporta l'audio discreto 5.1. Lasciatela disattivata se utilizzate invece un sistema compatibile Pro Logic o stereo.



Drive CD (per l'estrazione dei file audio)

Se nel progetto sono stati inseriti brani musicali contenuti in un CD, Studio esegue il ripping digitale, trasferendo i dati audio dal disco al computer. Dall'elenco a discesa si può scegliere fra i vari drive disponibili per l'estrazione dei file audio.



Impostazioni per la creazione del disco

Queste impostazioni permettono di definire le opzioni per la creazione di dischi VCD, S-VCD, DVD o HD DVD, oltre che per la creazione dell'immagine del disco sul disco rigido del computer.

Per la creazione di dischi in formato VCD oppure S-VCD occorre un masterizzatore per CD o DVD; per creare i DVD è necessario un masterizzatore per DVD o HD DVD, mentre per creare un HD DVD è necessario un masterizzatore per HD DVD.

È possibile masterizzare i DVD in formato standard per i lettori DVD, in formato AVCHD per i lettori Blu-ray oppure in formato HD DVD per i lettori HD DVD. Per maggiori dettagli vedere “Riversamento su disco” (pagina 217).

Formato

Tipo di disco: Scegliere fra VCD, S-VCD o DVD per creare un disco del tipo corrispondente, Scegliere AVCHD per creare un DVD da riprodurre in un lettore di dischi Blu-ray, oppure HD DVD per creare un DVD o un HD DVD da riprodurre in un lettore HD DVD.

Qualità video / utilizzo disco: Queste impostazioni (*Qualità automatica*, *Qualità massima*, *Maggior parte sul disco* e *Personalizzato*) sono disponibili tranne per i dischi VCD, per cui il formato è fisso. Le prime tre sono preimpostazioni correlate a particolari velocità di trasmissione dei dati. L'opzione *Personalizzato* consente di impostare un valore diverso per la velocità dei dati. In ogni caso il programma fornisce una stima dello spazio che il video occuperà sul disco, in funzione delle opzioni selezionate.

Kbits/sec: Quando nell'impostazione precedente si seleziona l'opzione *Personalizzato*, questo elenco a discesa è anche un campo di immissione in cui potete specificare la velocità dei dati e, di conseguenza, la qualità del video e la durata massima del disco. Valori più elevati corrispondono ad una migliore qualità, a discapito della capacità.

Compressione audio: Scegliere una delle quattro opzioni per memorizzare la traccia audio del filmato:

- **PCM** – Questa codifica per l'audio in stereo è riconosciuta da tutti i lettori DVD, ma occupa molto più spazio sul DVD rispetto alla codifica MPEG.

- **MPEG** – Questo formato, noto come MPEG audio, ovvero MPA (MPEG-1 Layer 2) è supportato da tutti i lettori PAL DVD. Il formato è supportato ampiamente anche dai lettori NTSC ma, almeno in teoria, è opzionale.
- **Dolby ® Digitale 2 canali** – Questa codifica può servire per comprimere una traccia audio stereo o surround. Per ascoltare il messaggio surround occorrono apparecchiature compatibili Dolby Pro Logic. Sugli altri sistemi l'audio sarà udibile come normale messaggio stereo.
- **Dolby ® Digitale 5.1 canali** – Questa codifica salva i canali surround separatamente. Per ascoltare il messaggio in riproduzione è necessario un sistema dotato di diffusori e amplificatori surround.

Usa codifica progressiva: Ogni fotogramma di una qualsiasi immagine televisiva è rappresentato da due “semiquadri” contenenti metà delle centinaia di linee orizzontali che costituiscono l'immagine sullo schermo: il primo semiquadro è costituito da tutte le linee pari di un fotogramma, ed il secondo da tutte le linee dispari. L'occhio umano percepisce i semiquadri sovrapposti come singola immagine.

Questa tecnica, chiamata “scansione interlacciata”, produce risultati discreti per le caratteristiche degli schermi televisivi e della vista umana.

Tuttavia i sistemi televisivi ad alta definizione e tipicamente i monitor dei computer adottano una “scansione progressiva”, con cui l'immagine viene scansionata dall'alto verso il basso, con una frequenza di scansione elevata, producendo un'immagine molto più nitida e con uno sfarfallio molto ridotto. Se il vostro lettore DVD e l'apparecchio televisivo supportano la scansione progressiva, o comunque progettate di riprodurre il video solo sul computer, raccomandiamo di attivare questa opzione perché fornisce una qualità di output superiore.

Ricodifica sempre l'intero filmato: Questa opzione forza un nuovo rendering completo del filmato. La funzione è raccomandata solo se si incontrano problemi con il filmato riversato e si desidera ridurre le possibili fonti di errore.

Formato

Tipo di disco: DVD

Qualità video / utilizzo disco: Qualità automatica

Compressione audio: MPA (MPEG-1 Layer 2)

Circa 72 minuti di video su disco

Kbit/sec.: 8500

Usa codifica progressiva

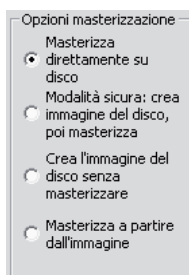
Ricodifica sempre l'intero filmato

Opzioni masterizzazione

Masterizza direttamente su disco: Il filmato viene inciso sul disco in base alle impostazioni attivate nel dialogo *Formato*.

Modalità sicura: crea immagine del disco, poi masterizza: Invece di generare i dati per il disco via via che la masterizzazione procede, questa opzione rinvia la masterizzazione al termine della creazione dei file del disco. Richiede più tempo dell'opzione diretta, ma evita errori di scrittura sul disco che si possono verificare se il sistema non riesce a elaborare i dati in modo sufficientemente rapido per tenere il passo con il masterizzatore del disco.

Crea l'immagine del disco senza masterizzare: Con questa opzione il masterizzatore non incide il disco. I file che vengono normalmente salvati sul disco vengono inseriti in una cartella con "l'immagine del disco" sul disco rigido del computer. Con alcuni tipi di dischi è possibile scegliere il formato dell'immagine del disco. Scegliete il tipo desiderato nell'elenco *Tipo immagine* del riquadro *Opzioni relative a supporti e dispositivi* (vedere a pagina 247).



Masterizza a partire dall'immagine: Questa funzione è disponibile solo se il formato di output è disco. Anziché incidere direttamente il progetto sul disco, il programma invia al masterizzatore l'immagine del disco precedentemente creata. In questo modo potete suddividere il processo di creazione del disco in due fasi distinte, eseguibili in due diverse sessioni, se lo si desidera. Ciò può essere particolarmente utile se si desiderano eseguire più copie dello stesso progetto, o generare il disco su un computer per poi masterizzarlo su un altro.

Opzioni relative a supporti e dispositivi

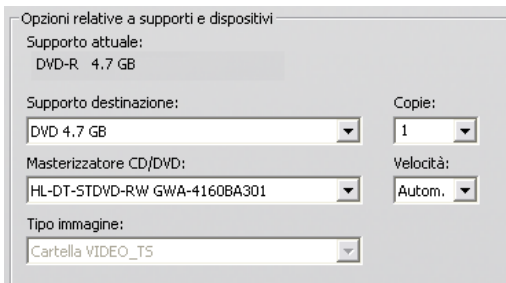
Supporto destinazione: Dall'elenco a discesa, scegliete il tipo di supporto e la capacità per il disco su cui intendete masterizzare il progetto.

Masterizzatore CD/DVD: Se disponete di più di un masterizzatore, selezionate quello da usare con Studio.

Copie: Inserite il numero di copie del disco che andate a creare.

Velocità di scrittura: Scegliete fra le velocità disponibili, oppure scegliete *Auto* per l'impostazione predefinita.

Tipo immagine: Quando si esegue la creazione di un'immagine del disco anziché la masterizzazione di un disco vero e proprio, questo elenco a discesa consente di scegliere tra i formati disponibili. La scelta può essere importante se si prevede di accedere all'immagine con altri prodotti software.



Espellire disco (al termine): Attivare questa casella per espellere automaticamente il disco, una volta terminata la masterizzazione.

Impostazioni per la creazione di file

Gli elenchi dei Tipi di file e delle Preimpostazioni che ricorrono nel riquadro delle impostazioni per la creazione dei file, corrispondono agli omonimi elenchi a discesa visualizzati dal browser di output (vedere il *Capitolo 12: Creazione dei filmati*). Il riquadro con i controlli è identico per la maggior parte dei tipi di file. Ai file di tipo Real Media e Windows Media sono riservati appositi riquadri, descritti nella sezione relativa alle impostazioni per la creazione dei file “Real Media” a pagina 252 e per i file “Windows Media” a pagina 255.

Il riquadro descritto di seguito è comune a tutti gli altri tipi di file supportati: AVI, DivX, MPEG-1, MPEG-2 e MPEG-4 (compresi iPod Compatibile e Sony PSP Compatibile).

Scegliendo la preimpostazione Personalizzata, dal riquadro si possono regolare le impostazioni relative al file e alla compressione. Per la maggior parte dei tipi di file è possibile un certo grado di personalizzazione.

Le impostazioni definite dall'utente possono mirare a: ridurre la dimensione del file di output, aumentare la qualità, oppure a predisporre il file per scopi particolari (quali la distribuzione su Web) che richiedono di modificare determinate caratteristiche, quali la dimensione dei fotogrammi.

Il riquadro con le impostazioni per la creazione dei file è comune a tutti i tipi di file, esclusi i file Real Media e Windows Media. Non tutte le opzioni sono disponibili per tutti i formati di file.

Nota: I file MPEG-2 e MPEG-4 richiedono un apposito software di decodifica. Se sul PC non è installato l'apposito software di decodifica, non è possibile riprodurre file in questi formati.

Impostazioni video

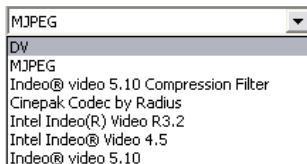
Inserisci video: Si tratta di una impostazione predefinita. Disattivando l'opzione, il file di output conterrà solo l'audio.

Elenca tutti i codec: Per impostazione predefinita questa casella di selezione è *disattivata* e sono elencati solo i codec certificati da Pinnacle Systems. Attivando questa opzione, appariranno elencati tutti i codec installati sul computer, certificati o meno.

Se si utilizzano codec non certificati da Pinnacle Systems si possono ottenere risultati indesiderati. Pinnacle Systems non può fornire il supporto tecnico per problemi connessi all'uso di codec non certificati.

Opzioni: Il pulsante Opzioni apre il pannello specifico del codec, se presente.

Compressione: Scegliere il compressore (codec) più adatto alle proprie esigenze. Quando si crea un file AVI, occorre tenere presente la piattaforma utilizzata dai futuri spettatori del filmato e il tipo di file che viene riprodotto con i migliori risultati su questi sistemi.

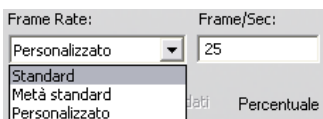


Risoluzione: L'elenco a discesa permette di scegliere fra le preimpostazioni con opzioni standard relative a larghezza ed altezza. L'opzione Personalizzata permette di inserire direttamente le dimensioni.

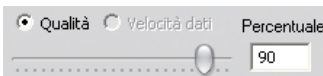
Larghezza, altezza: Le dimensioni del fotogramma sono misurate in pixel. L'impostazione predefinita è la risoluzione con cui Studio esegue la cattura. Diminuendo i valori della larghezza ed altezza, diminuisce notevolmente anche la dimensione del file.



Frame Rate (Frequenza fotogrammi): La frequenza standard è pari a 29.97 oppure 25 fotogrammi al secondo, rispettivamente per il sistema NTSC o PAL. Si possono selezionare valori inferiori per video destinati al Web.



Qualità, Velocità dati: In base al codec utilizzato è possibile regolare la percentuale o la velocità dei dati spostando il cursore. Maggiore è la percentuale o la velocità scelta, più grande sarà il file che si ottiene.



Impostazioni audio

Se si desidera ridurre al minimo la dimensione del file, nella maggior parte dei casi è possibile impostare i file audio su 8 bit mono, ad una frequenza di 11 kHz. In linea di massima conviene selezionare 8 bit a 11 kHz per lo speakeraggio, mentre per i file audio in cui predominano i brani musicali occorrono 16 bit stereo con una frequenza di 22 o 44 kHz. A titolo di paragone: i brani musicali di un CD-ROM sono campionati a 16 bit stereo e una frequenza di 44 kHz. Altri esempi di compressione audio: una frequenza di 11 kHz corrisponde alla qualità di una radio AM; mentre 22 kHz corrispondono a una qualità radio FM; 16 bit stereo e 44 kHz equivalgono alla qualità di un CD audio.

Inserisci audio: Si tratta di una impostazione predefinita. Disattivandola, il file di output sarà privo di audio.

Opzioni: Il pulsante Opzioni apre il pannello specifico del codec, se presente.

Compressione: I codec nell'elenco variano a seconda del tipo di file.

Canali: È possibile scegliere tra Mono, Stereo e MultiCanale, secondo il tipo di file. L'aggiunta di ulteriori canali fa aumentare le dimensioni dei file.

Frequenza campionamento: Durante la digitalizzazione dei segnali analogici vengono prelevati a determinati intervalli di tempo (frequenza) dei piccoli campioni discreti dalla curva dell'onda analogica. La qualità del suono migliora con l'aumentare della frequenza di campionamento. Per questo i CD audio vengono registrati a 44 kHz e 16 bit stereo. Per la maggior parte delle registrazioni audio, soprattutto per il parlato, sono sufficienti 11 kHz.

Data rate (Velocità dati): Questo elenco a discesa controlla la velocità di trasferimento dei dati e, di conseguenza, il rapporto di compressione per l'audio. Occorre tenere presente che le dimensioni del file definitivo aumentano con l'aumentare della velocità dei dati.

Canali:	Freq. campion.:
<input type="text" value="Stereo"/>	<input type="text" value="48 kHz"/>
Data rate (kbits/sec)	
<input type="text" value="1536"/>	

Impostazione dati

Il tipo di file Compatibile Sony PSP presenta un'area chiamata Dati in cui è possibile specificare un titolo per il filmato salvato.

Impostazioni per la creazione di file Real Media

La scheda *Crea Real Media* permette di controllare le impostazioni per la creazione dei file RealVideo, destinati ad essere riprodotti con il famoso software RealNetworks® RealPlayer®, che può essere scaricato gratuitamente dal sito www.real.com.

The image shows a screenshot of the 'Crea Real Media' settings dialog box. It is divided into several sections:

- Formato:** Contains two dropdown menus. 'Tipo file:' is set to 'Real Media' and 'Predefinito:' is set to 'Grande'.
- Dati:** A central area with four input fields:
 - Titolo:** 'Roma'
 - Autore:** 'Marco'
 - Copyright:** '© 2006'
 - Parole chiave:** (empty)
- Qualità video:** A dropdown menu set to 'Presentazione'.
- Qualità audio:** A dropdown menu set to 'Voce con sottofondo musicale'.
- Server web:** Two radio buttons: 'RealServer' (unselected) and 'HTTP' (selected).
- Pubblico target:** A vertical list of radio buttons:
 - Connessione modem
 - ISDN singolo canale
 - ISDN doppio canale
 - LAN aziendale
 - 256K DSL/Cable** (selected)
 - 384K DSL/Cable
 - 512K DSL/Cable

Titolo, Autore, Copyright: Questi tre campi servono a identificare il singolo filmato RealVideo e sono codificati nel filmato in modo da non essere in genere visibili dallo spettatore casuale.

Parole chiave: In questo campo è possibile immettere parole chiave relative al singolo filmato, con una lunghezza massima di 256 caratteri. Queste parole chiave sono usate dai motori di ricerca su Internet per identificare i filmati.

Qualità video: Le opzioni permettono di raggiungere un compromesso fra la qualità dell'immagine e la velocità dei fotogrammi.

- **Nessun video:** Attivando questa opzione, il file di output conterrà solo l'audio.
- **Con immagini in movimento:** Raccomandata per i clip di contenuto misto, per bilanciare la qualità delle immagini in movimento con la nitidezza delle immagini.
- **Con le migliori sequenze in movimento:** Raccomandata per i clip senza troppe azioni, quali notiziari e interviste, per aumentare la qualità complessiva delle immagini in movimento.
- **Con la migliore qualità d'immagine:** Raccomandata per clip con molte azioni per aumentare la nitidezza e chiarezza delle immagini nel loro complesso.
- **Presentazione:** In questo caso il video appare come una serie di foto con la massima qualità e chiarezza dell'immagine.

Qualità audio: All'interno del menu a discesa è possibile scegliere le caratteristiche della traccia audio. Studio utilizza questa informazione per selezionare il tipo di compressione audio più idoneo per il file Real Media. Le opzioni successive assicurano una migliore qualità audio, ma il file risultante sarà di grandi dimensioni.

- **Niente audio:** Scegliendo questa opzione, il file di output conterrà solo video.
- **Solo voce:** Questa opzione assicura una qualità adeguata per clip privi di musica, contenenti tracce audio vocali.
- **Voce con sottofondo musicale:** Questa opzione è conveniente nei casi in cui predomina l'audio parlato, anche se vi è un sottofondo musicale.
- **Musica:** Questa opzione è utile per le tracce monofoniche in cui predomina la musica.
- **Musica stereo:** Questa opzione è utile per le tracce musicali stereo.

Server web: L'opzione *RealServer* permette di creare file video che possono essere trasmessi come flussi di filmati da un RealNetworks RealServer. Il RealServer supporta una speciale funzionalità che rileva la velocità di connessione del modem dello spettatore e adatta in modo dinamico la velocità di trasmissione in funzione di tale velocità. L'opzione permette di scegliere fino a sette velocità di trasferimento dei dati, corrispondenti ad un diverso *Pubblico target*. Il file creato aumenta di dimensioni a seconda di quante velocità di trasmissione dei dati sono state selezionate; pertanto occorrerà più tempo per scaricare il file sul server web. Si consiglia di scegliere solo il pubblico target che interessa veramente.

Per poter usare l'opzione *RealServer*, è necessario che il proprio provider (ISP: fornitore di servizi Internet) responsabile dell'hosting del sito web abbia installato il software RealServer. Se non siete sicuri, contattate il vostro ISP per avere conferma, o usate l'opzione standard *HTTP*, che permette di ottimizzare la riproduzione esattamente per uno dei tipi di *target* inseriti nella lista.

Nota: GeoCities mette a disposizione dei propri utenti i RealServer.

Pubblico target: L'opzione permette di scegliere il pubblico in base alla velocità di connessione del modem. Quanto minore è la velocità di connessione, tanto inferiore sarà la qualità del video. Se si desidera mettere i destinatari in grado di vedere il filmato già durante il download, occorre scegliere una velocità di dati che sia supportata dai modem utilizzati da questa categoria di pubblico.

Scegliendo uno specifico pubblico target, si specifica di fatto anche la massima larghezza di banda del flusso RealMedia. La larghezza di banda, misurata in kilobit al secondo (Kbps), costituisce la quantità di dati che può essere trasmessa durante una connessione a Internet o in rete in un determinato periodo di tempo. I modem standard (che utilizzano le comuni linee telefoniche) sono classificati in base alla larghezza di banda su cui operano: i valori comuni sono 28.8 e 56 Kbps.

Oltre a questi gruppi target standard, si possono registrare clip destinati a essere trasmessi a velocità di 100 Kbps, 200 Kbps, o superiori. Queste larghezze di banda più elevate sono di regola idonee per gruppi che utilizzano reti LAN (Local Area Network), modem via cavo o modem DSL (Digital Subscriber Line).

Impostazioni per la creazione di file Windows Media

La scheda *Crea Windows Media* permette di regolare le opzioni per la creazione dei file in formato Windows Media Player.

Formato

Tipo file: Windows Media Predefinito: Personalizzato

Dati

Titolo : Il mio filmato 1 Autore : Antonio

Copyright : © k Descrizione:

Rating: G

Segnaposti file per Media Player

Nessun segnaposto file

Segnaposto file per ogni clip

Segnaposto file solo per clip c. nome

Profilo

Windows Media 8 Best Quality based VBR for Broadband.

Video: 320x240, 30 fotogrammi/sec

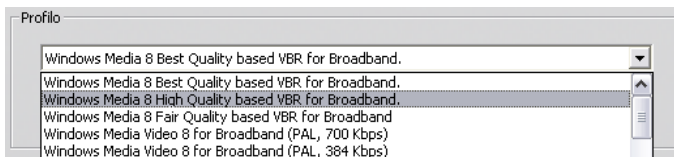
Audio: WMA, 16 bit Stereo, 44.1 kHz

Titolo, Autore, Copyright: Questi tre campi servono a identificare il singolo clip Windows Media e sono codificati nel clip in modo da non essere in genere visibili dallo spettatore casuale.

Descrizione: In questo campo è possibile immettere parole chiave relative al singolo clip, con una lunghezza massima di 256 caratteri. Queste parole chiave sono usate dai motori di ricerca su Internet per identificare il filmato.

Rating: In questo campo è possibile inserire una valutazione che può risultare utile allo spettatore.

Profilo: Qui è possibile definire la qualità del filmato in base alla piattaforma del pubblico target, ossia alle prestazioni del computer che verrà utilizzato per riprodurre il filmato. A seconda dell'opzione scelta, appaiono visualizzati differenti parametri relativi all'audio e al video. L'opzione *Personalizzato* permette di regolare con precisione le impostazioni, scegliendole all'interno di una lista di possibili combinazioni.

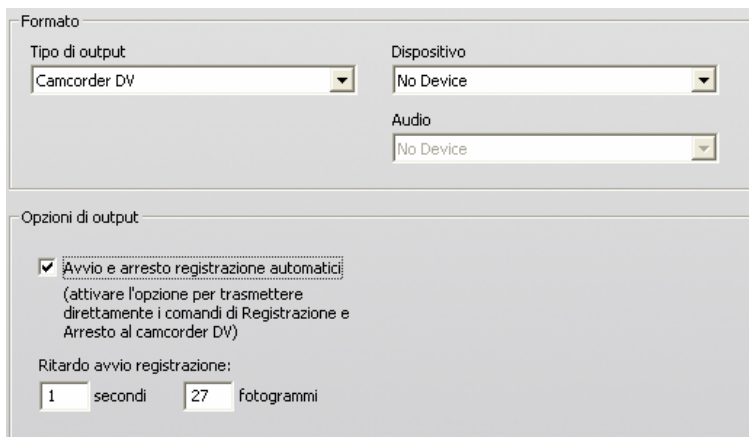


Segnaposti file per Media Player: è possibile inserire i “segnaposti dei file” per Windows Media nel file del filmato. Questi marcatori permettono agli spettatori di andare direttamente all’inizio del clip contrassegnato, scegliendone il nome da un elenco.

- **Nessun segnaposto file:** Il file del filmato verrà creato senza marcatori.
- **Segnaposto file per ogni clip:** I marcatori verranno creati automaticamente per ogni clip presente nel filmato. Se non è stato assegnato un nome personalizzato al clip, ne verrà generato uno predefinito basato sul nome del progetto.
- **Segnaposto file per clip con nome:** I marcatori vengono generati solo per i clip ai quali è stato assegnato un nome personalizzato.

Impostazioni per la creazione del nastro

Studio rileva in modo automatico l’hardware installato e configura di conseguenza la periferica di destinazione per la riproduzione.



Se si desidera incidere il nastro con una periferica DV, è possibile decidere se avviare e interrompere la registrazione in modo manuale o automatico.

Come eseguire la registrazione automatica sulla periferica DV:

1. Fare clic sul pulsante *Creazione filmato* sotto alla barra principale dei menu.
Appare a questo punto la finestra per la Creazione del filmato.
2. Fare clic sul pulsante laterale *Nastro*.
3. Fare clic sul pulsante *Impostazioni* per aprire la scheda *Creazione*.
4. Attivare la casella di controllo *Avvio e arresto registrazione automatici* per abilitare la funzione automatica.

Per la maggior parte delle periferiche DV è previsto un breve ritardo fra la ricezione del comando di registrazione e l'effettivo inizio della registrazione del nastro. Dal momento che questo inizio ritardato dell'incisione varia da periferica a periferica, può essere necessario modificare il valore di ritardo avvio registrazione per ottimizzare i risultati.

5. Fare clic su *OK*.
6. Fare clic su *Creazione*.

Studio esegue il rendering del filmato e trasmette il comando di registrazione alla periferica DV. Studio trasmette alla periferica DV il primo fotogramma del filmato (privo di audio), della durata pari al valore inserito nell'opzione di ritardo della riproduzione. In questo modo la periferica può riavvolgere il nastro e iniziare l'incisione.

Suggerimento: Se durante la riproduzione del nastro si riscontra che la prima parte del filmato non è stata registrata, occorre aumentare il valore di *Ritardo avvio registrazione* precedentemente immesso. Se invece il primo fotogramma del filmato appare come un'immagine fissa, conviene diminuire il valore di ritardo della riproduzione.

Suggerimento: Per fare in modo che Studio trasmetta alla periferica di registrazione un'immagine nera durante il ritardo, basta inserire un titolo senza contenuto (un titolo vuoto corrisponde a un'immagine nera) nella traccia video, prima del fotogramma iniziale del filmato. Per registrare un'immagine nera in fondo al filmato, occorre inserire un titolo vuoto nella traccia video, dopo l'ultimo fotogramma del filmato.

Output analogico

Per l'output su un apparecchio analogico è possibile scegliere fra il formato *Composito* o *S-Video* a condizione che sia supportato dall'hardware.



Riproduzione sullo schermo

Una delle opzioni dell'elenco a discesa *Video* all'interno del riquadro *Periferiche di riproduzione (Dispositivo)* è: "Monitor VGA". In questo modo tutto il progetto completo potrà essere riprodotto sullo schermo del computer anziché su una periferica esterna.

Suggerimenti e indicazioni

L'appendice contiene i suggerimenti forniti dai tecnici specialisti della Pinnacle per quanto attiene alla scelta, all'uso e alla manutenzione di un sistema dedicato al montaggio video.

Hardware

Per un uso più efficiente di Studio è opportuno predisporre e configurare l'hardware nel modo ottimale.

Per garantire un trasferimento dei dati video sicuro e affidabile, si raccomanda di usare dischi rigidi UDMA IDE con Studio. Per la digitalizzazione del materiale video si consiglia di usare un disco rigido su cui non sono installati né il sistema operativo Windows, né l'applicazione Studio.

Dal momento che per la registrazione di sequenze video in formato DV sono necessarie velocità di circa 3.6 MB al secondo, il disco rigido deve supportare una velocità di dati costante pari a 4 MB/secondo. Una velocità di trasferimento superiore garantisce una maggiore affidabilità e previene problemi in fase di riversamento sul nastro.

Per calcolare la quantità di spazio su disco necessaria occorre moltiplicare la durata del video in secondi per 3.6 MB.

Ad esempio:

1 ora di video = 3600 secondi (60 x 60)

3600 secondi x 3.6 MB/s = 12.960 MB

Quindi per 1 ora di video occorre uno spazio su disco pari a 12.9 GB.

I dischi rigidi standard devono eseguire la calibrazione interna che comporta una periodica interruzione del flusso di dati. Durante la cattura questo non risalta, dal momento che le immagini vengono temporaneamente salvate nella memoria. Durante la riproduzione, tuttavia, è possibile memorizzare temporaneamente solo un numero limitato di immagini.

È necessario un flusso di dati privo di interruzioni per avere una riproduzione fluida, priva di periodici “scatti”, anche nel caso in cui tutte le immagini siano presenti ed il disco sia molto veloce.

Preparazione del disco rigido

Prima di procedere con l’acquisizione del video, è opportuno:

- Chiudere tutte le applicazioni attive in background. Prima di attivare l'applicazione Studio, occorre premere i due tasti Ctrl e Alt e quindi premere il tasto Canc. Appare la finestra di dialogo Termina applicazione (*Task manager Windows*). Fare clic sulle singole applicazioni elencate nella finestra e selezionare *Termina operazione*. Chiudere tutte le applicazioni elencate *ad eccezione di* Explorer e SysTray. Esistono utility software valide per eseguire questa procedura.
- Fare clic su Start ➤ Programmi ➤ Accessori ➤ Utilità di sistema ➤ ScanDisk
Assicurarsi di selezionare Approfondito, quindi fare clic su Avvio (l'operazione può richiedere del tempo).
- Terminato ScanDisk, fare clic su Start ➤ Programmi ➤ Accessori ➤ Utilità di sistema ➤ Utilità di deframmentazione dischi (la deframmentazione può richiedere del tempo).
- Disattivare le impostazioni di risparmio energetico (puntare il mouse sul desktop, fare clic con il pulsante destro e selezionare *Proprietà* ➤ *Screensaver* (all'interno della finestra *Impostazioni di risparmio energetico...* fare clic su *Impostazioni*). Assicurarsi che tutte le selezioni all'interno di *Combinazioni risparmio energia* siano impostate su *Mai*.

Nota: I programmi di video editing non eseguono molto bene le funzioni di multi-tasking. Non utilizzare altri programmi durante la creazione di filmati (videonastro o CD) o durante la cattura. È possibile eseguire funzioni multi-tasking durante l'editing.

RAM

Maggiore è la RAM disponibile, tanto meglio si lavora con Studio. Sono necessari almeno 512 MB di RAM, caldamente consigliato 1 GB (o più).

Scheda madre

Intel Pentium o AMD Athlon 1.4 GHz o superiore – più è potente, meglio è.

Software

Regolazione della profondità di colore

1. Si raccomanda una profondità colore di 16 bit.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul desktop, selezionare *Proprietà* ➤ *Impostazioni*.
3. Sotto a Colori, scegliere l'opzione Media (16 bit).

Le impostazioni relative all'overlay riguardano esclusivamente la visualizzazione sul monitor, mentre le sequenze registrate appaiono sempre con la risoluzione elevata.

Come aumentare la frequenza dei fotogrammi

Se il vostro sistema non è in grado di raggiungere la velocità di fotogrammi richiesta (25 fotogrammi al secondo per lo standard PAL/SECAM e 29.97 per NTSC), provate i seguenti suggerimenti:

Disattivare il driver di rete e le applicazioni

Le operazioni di rete spesso possono causare interruzioni durante la registrazione e la riproduzione. Si raccomanda quindi di non lavorare in rete.

Registrazione dell'audio

È opportuno registrare l'audio solo se è davvero necessario, in quanto la registrazione del video insieme all'audio richiede molto tempo di calcolo. Si raccomanda l'uso di una scheda audio PCI.

Video digitale comprensivo di audio

Durante la registrazione di sequenze video digitali con il relativo audio, occorre tenere presente che anche l'audio richiede spazio sul disco rigido:

- Per la registrazione in qualità CD (44 kHz, 16 bit, stereo) sono necessari circa 172 KB/secondo;
- Per la registrazione in qualità stereo (22 kHz, 16 bit, stereo) sono necessari circa 86 KB/secondo; mentre
- Per la registrazione in qualità mono (22 kHz, 8 bit, mono) sono pur sempre necessari 22 KB/secondo.

Quanto migliore è la qualità del sonoro, tanto più spazio viene occupato. In genere la qualità più elevata (CD) non è necessaria, salvo in rari casi. La qualità minima (11 kHz/8 bit, mono), tuttavia, di solito non fornisce sequenze audio soddisfacenti.

Studio e le animazioni

Se si usa Studio per eseguire l'editing di animazioni al computer o si desidera inserire un'animazione nel video digitale, occorre ricordarsi di usare la stessa dimensione per i fotogrammi e frequenza di aggiornamento come nel video originale:

Qualità	Cropping TV	PAL	NTSC	Audio
DV	Sì	720 x 576	720 x 480	44 kHz 16 bit stereo

Se non si segue questa raccomandazione, il tempo necessario per il rendering si prolunga e dopo il rendering si possono presentare disturbi nella riproduzione dell'animazione.

Risoluzione dei problemi

Prima di procedere alla risoluzione degli inconvenienti occorre effettuare un controllo dei componenti hardware e software installati.

Aggiornate il software: Si raccomanda di installare gli ultimi aggiornamenti per i sistemi operativi Windows XP. Gli aggiornamenti possono essere scaricati dal sito:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Assicuratevi di disporre della versione più recente di Studio, facendo clic sul menu *Guida* ➤ *Aggiornamenti Software* dell'applicazione Studio; se si desidera, Studio si conetterà al sito Pinnacle per cercare gli eventuali aggiornamenti.

Controllate l'hardware: Verificate che tutta l'attrezzatura hardware installata funzioni correttamente con i driver aggiornati e che non vi siano problemi segnalati dalla Gestione periferiche di Windows (vedere più avanti). Se qualche componente dovesse essere contrassegnato con un flag, occorre risolvere questo problema prima di iniziare l'installazione.

Procuratevi i driver più aggiornati: Si raccomanda inoltre di installare i più recenti driver per la scheda audio e video. In fase di avvio di Studio, il programma verifica comunque se la scheda audio e quella video installata supportano DirectX.

Cercate sui siti web dei produttori i driver più aggiornati per le schede audio e video. Per gli utenti che hanno installato schede video NVIDIA oppure ATI, si segnalano i siti da cui poter scaricare i driver:

www.nvidia.com e www.atitech.com

Per gli utenti di schede audio Sound Blaster gli aggiornamenti possono essere prelevati dal sito:

us.creative.com

Accesso a Gestione periferiche

La funzione Gestione periferiche di Windows XP è molto importante per configurare correttamente l'hardware del sistema e per la risoluzione dei problemi.

Per accedere alla Gestione periferiche, in tutte le versioni di Windows, occorre anzitutto fare clic con il pulsante destro del mouse sul comando *Risorse del computer* e quindi scegliere la funzione *Proprietà* dal menu di scelta rapida. Si apre così la finestra di dialogo *Proprietà del sistema*. Il pulsante *Gestione periferiche* si trova all'interno della scheda *Hardware*.



SUPPORTO TECNICO ON-LINE

La banca dati per il supporto tecnico, Pinnacle Support Knowledge Base, è un archivio che contiene migliaia di articoli, costantemente aggiornati, sulle problematiche e sulle questioni sollevate dagli utenti in relazione a Studio e ad altri prodotti Pinnacle. In questa banca dati potrete trovare le risposte a qualsiasi domanda relativa all'installazione, all'uso di Pinnacle Studio o alla risoluzione dei problemi.

Per accedere al knowledge base basta visitare il sito:

<http://www.pcl.com/selfhelp>

Apparirà così la home page in cui non è necessario registrarsi se ci si limita alla consultazione delle pagine; se si desidera inviare un quesito specifico al supporto tecnico, è necessario creare un apposito account. Prima di contattare il supporto tecnico si raccomanda di leggere gli articoli sul knowledge base, relativi al proprio quesito.

Uso del knowledge base

Nell'elenco a discesa *Prodotto* scegliete "Studio Versione 10". Se l'indicazione è giusta, potrete selezionare anche il *Sottoprodotto* o la *Categoria*, o entrambi. Selezionando un sottoprodotto o una categoria potrete effettuare una ricerca più mirata, escludendo però alcuni articoli più generici che potrebbero comunque essere utili. Se non siete sicuri della categoria da scegliere, mantenete l'impostazione *Tutte le categorie*.

Per ricercare un articolo, digitate una breve frase o gruppo di parole chiave nella casella di testo, cercando di usare il minor numero possibile di chiavi di ricerca.

Esempio di ricerca

Nella lista che riassume le domande più frequenti relative alla risoluzione dei problemi, la prima voce è: “Studio crashes or hangs in Edit mode” (Studio si blocca o si interrompe in modalità di Editing).

Digitate nella casella di ricerca i termini “Crash in edit mode” e premete il pulsante di ricerca. Otterrete circa 60-150 corrispondenze. La prima della lista, “Studio crashes in Edit”, riporta le cause conosciute del problema ed i rispettivi rimedi.

Se invece inserite solo la chiave di ricerca “Crash”, otterrete meno corrispondenze, tutte relative ai casi di arresto del sistema con Studio.

Se la ricerca non dà risultati soddisfacenti, cercate di cambiare la serie di parole chiave. Potete anche usare le opzioni *Search by (Ricerca per)* e *Sort by (Ordina per)* per selezionare articoli specifici o più generici.

Ricerca in base ad una “Answer ID”

Se conoscete il numero identificativo della risposta al vostro quesito, potete accedervi direttamente. Ad esempio, se riscontrate un errore durante l’acquisizione quando premete il pulsante *Cattura*, potete consultare l’articolo 2687 del knowledge base relativo ad un errore durante la cattura con Studio. Nell’elenco a discesa *Search by* selezionate “Answer ID”, inserite il numero identificativo nella casella di testo e premete sul pulsante di ricerca.

Argomenti più consultati del knowledge base

1. Studio crashes in Edit mode (ID 6786: Studio si blocca in modalità di Editing).
2. Capture error appears when attempting to start capture (ID 2687: Si verifica un errore di cattura quando si avvia la cattura).
3. Studio hangs when rendering (ID 6386: Studio si interrompe durante il rendering).
4. CD or DVD burner is not detected (ID 1593: Masterizzatore CD o DVD non rilevato).
5. Studio hangs on launch or does not launch (ID 1596: Studio si interrompe in fase di lancio o non si avvia).

6. HollywoodFX transitions are still watermarked after upgrading (ID 1804: Nonostante l'upgrade le transizioni HollywoodFX presentano il logo in filigrana).
7. "Pinnacle Studio non ha potuto inizializzare la periferica di acquisizione DV" (ID 2716: In modalità di cattura appare l'errore "Impossibile inizializzare la periferica di cattura DV").

Le informazioni delle seguenti pagine si basano sugli articoli del knowledge base più letti.

Studio si blocca in modalità di Editing

Answer ID 6786

Se Studio si blocca, la causa potrebbe essere la configurazione o un problema legato al progetto, oppure il file contenente i dati. Questo tipo di problema spesso può essere risolto con uno dei seguenti metodi:

- Disinstallando e reinstallando Studio.
- Ottimizzando il computer.
- Ri-generando un progetto corrotto.
- Catturando di nuovo un clip corrotto.

Per favorire la soluzione del problema, occorre determinare quale delle modalità di errore sotto elencate corrisponde di più al vostro problema; quindi seguite le relative istruzioni:

- **Caso 1:** Studio si arresta in modo casuale. Il blocco non pare provocato sempre dalla stessa causa, ma è comunque frequente.
- **Caso 2:** Studio si blocca ogni volta che fate clic su una particolare scheda o pulsante quando siete in modalità di Editing.
- **Caso 3:** Studio si blocca ogni volta che eseguite una precisa sequenza di operazioni.

Caso 1: Studio si arresta in modo casuale

Provate, a turno, una delle seguenti soluzioni:

Procuratevi la più recente versione di Studio: Assicuratevi di avere installato l'ultimissima versione di Studio; altrimenti consultate il nostro sito:

Prima di installare la nuova versione, assicuratevi di chiudere tutti gli altri programmi.

Regolate le impostazioni di Studio: Dall'elenco a discesa *Rendering* scegliete l'opzione *Attiva rendering in background* e disattivate la casella di controllo *Usa accelerazione hardware*. Entrambe le opzioni si trovano nel riquadro delle opzioni di *Preferenze video e audio* (vedere a pagina 238).

Terminare tutte le operazioni in background: Chiudete tutte le applicazioni attive e terminate tutte le operazioni in background prima di usare Studio.

Premere **Ctrl+Alt+Canc** per visualizzare la finestra Task Manager. Probabilmente nella scheda *Applicazioni* saranno visibili solo poche voci, ma nella scheda *Processi* appariranno tutte le applicazioni software in esecuzione. Per essere sicuri dei processi che devono restare attivi si possono usare apposite utilità che consentono di eseguire correttamente questa procedura.

Deframmentate il disco rigido: Con il tempo i file sul disco rigido possono essere *frammentati* (ovvero memorizzati in più parti, in differenti aree dello stesso drive); ciò può rallentare l'accesso a questi file e causare problemi in termini di efficienza. Raccomandiamo di eseguire una deframmentazione con un'utilità, quale quella fornita da Windows per prevenire o correggere il problema. Per accedere al deframmentatore di Windows, selezionate il comando dal menu *Programmi* > *Accessori* > *Utilità di sistema*.

Aggiornate i driver audio e video: Procuratevi i driver più aggiornati per le vostre schede audio e video dai siti dei rispettivi produttori. Per risalire ai prodotti installati, basta controllare nella Gestione periferiche di Windows.

Per determinare il tipo di scheda video installata, fate clic sul simbolo “+” della voce *Scheda video* nell'elenco proposto dalla Gestione periferiche. A questo punto appare il nome della scheda video installata. Facendo doppio clic sul nome si apre un'altra finestra di dialogo; accedete alla scheda *Driver* per leggere le informazioni sul produttore del driver e sui file contenuti nel driver.

I dati sulla scheda video sono accessibili dalla sezione *Controller audio, video e giochi* della Gestione periferiche. Anche in questo caso, facendo doppio clic sul nome della scheda si può accedere ai dettagli del relativo driver.

Aggiornate Windows: Assicuratevi di avere installato tutti gli ultimi aggiornamenti di Windows disponibili.

“Regola in modo da ottenere le prestazioni migliori”: Usate questa opzione per disattivare tutte le funzioni visive supplementari che tengono impegnata la CPU. Fate clic con il pulsante destro del mouse su *Risorse del computer*, dal menu di scelta rapida selezionate *Proprietà*, quindi aprite la scheda *Avanzate*. Nel riquadro *Prestazioni*, fate clic sul pulsante *Impostazioni* per attivare la finestra di dialogo *Opzioni prestazioni*. Selezionate l’opzione *Regola in modo da ottenere le prestazioni migliori* e fate clic su *OK*.

Aggiornate DirectX: Procuratevi l’ultima versione di DirectX dal seguente sito Microsoft:

www.microsoft.com/windows/directx

Liberate spazio sul disco di avvio: Assicuratevi di avere almeno 10 GB di spazio libero sul disco di avvio per il paging.

Disinstallate, reinstallate e aggiornate Studio: Se l’installazione di Studio dovesse risultare corrotta, provate questa procedura:

1. Disinstallate Studio: Fate clic su *Start* ➤ *Programmi* ➤ *Studio 11* ➤ *Strumenti* ➤ *Disinstalla Studio 11*, quindi seguite le istruzioni che appaiono sullo schermo fino a che il processo è ultimato. Se il programma di disinstallazione richiede di eliminare i file condivisi, fate clic su *Sì tutti*. Se presente, scollegate la videocamera ed il cavo dalla scheda DV.
2. Reinstallate Studio: Inserite il CD con il programma Studio e reinstallate il software. Accertatevi di avere accesso come Amministratore (o come utente con privilegi di amministratore) quando installate Studio. Si raccomanda assolutamente di installare Studio nella directory predefinita sul disco principale del sistema operativo.
3. Scaricate e installate l’ultima versione di Studio: Fate clic sul comando del menu *Guida* ➤ *Aggiornamenti software* per ricercare gli aggiornamenti. Se sul sito web viene rilevata la disponibilità di una nuova versione di Studio, vi verrà proposto di scaricarla. Scaricate il file di correzione (patch file) in una posizione in cui potete facilmente ritrovarlo (ad es. sul Desktop), quindi uscite da Studio. Infine, fate doppio clic sul file scaricato per aggiornare Studio.

Rigenerate il progetto corrotto: Provate a rigenerare i primi minuti del progetto. Se non si verificano problemi, potete aggiungere gradualmente materiale nel progetto, controllando periodicamente che il sistema resti stabile.

Ripristinate il video oppure l'audio corrotto: Talvolta l'instabilità può essere limitata ai casi in cui manipolate determinati clip audio o video. In questi casi è opportuno eseguire una nuova acquisizione dell'audio o del video. Se l'audio o il video sono stati generati con un'altra applicazione, è opportuno ricatturarli con Studio, se possibile. Il programma supporta numerosi formati video, ma il clip specifico potrebbe essere corrotto o in un formato di tipo non comune. Se il problema sembra legato al formato **wav** o **mp3**, provate a convertire il file in un formato diverso, prima di reimportarlo. Molti file **wav** e **mp3** disponibili su Internet sono corrotti o di tipo non standard.

Reinstallate Windows: Si tratta di una misura piuttosto drastica, ma se le precedenti procedure non hanno risolto il problema, potrebbe essere il sistema operativo stesso ad essere corrotto. Anche se le altre applicazioni sembrano funzionare correttamente, la dimensione dei file video usati in Studio può gravare sul sistema al punto da causare un'instabilità latente.

Caso 2: Studio si blocca ogni volta che fate clic su una particolare scheda o pulsante

Iniziate provando i passaggi descritti precedentemente per il Caso 1. Questo tipo di problema è spesso legato ad una non corretta installazione o corruzione del programma. Disinstallando Studio, reinstallandolo e aggiornandolo all'ultima versione (con il file patch) in genere si risolve il problema.

Altrimenti, provate a creare un nuovo progetto con il nome "test01.stu" per determinare se il difetto è specifico di un particolare progetto. Aprite il video in versione demo e trascinate le prime scene sulla Timeline. Adesso fate clic sulla scheda o sul pulsante che sembra provocare l'errore. Se il progetto di prova non causa il blocco del programma, è probabile che l'inconveniente sia dovuto al progetto su cui stavate lavorando, piuttosto che ad un errore di Studio oppure del sistema. Se il progetto di prova dà luogo ad errori, contattate il nostro supporto tecnico fornendo esattamente tutti i dettagli in modo da consentirci di riprodurre l'errore e risolvere il problema.

Caso 3: Studio si blocca ogni volta che eseguite una precisa sequenza di operazioni

Si tratta sempre del caso 2, in forma più complessa. Per questo motivo occorre ripetere la stessa procedura per la risoluzione dei problemi. Poiché è piuttosto difficile stabilire l'esatta sequenza dei passaggi che produce l'errore, dovrete avere un approccio molto metodico. Create un piccolo progetto di prova, come descritto per il Caso 2; in questo modo potrete eliminare alcune variabili che possono falsare i risultati della prova.

Si verifica un errore di cattura quando si avvia la cattura

Answer ID 2687

Alcuni inconvenienti possono essere dovuti a incompatibilità o a questioni connesse con specifiche schede di acquisizione di terze parti:

- ATI: Studio funziona, in genere, con la maggior parte delle schede All In Wonder.
- Hauppauge: Consultare la sezione FAQ del nostro sito web per informazioni relative alle schede Hauppauge.
- nVidia: Studio dovrebbe funzionare con la maggior parte delle schede nVidia destinate alla cattura video.

Passaggi per la risoluzione dei problemi

L'obiettivo iniziale, prima ancora di eseguire la digitalizzazione, è di verificare se il video viene riprodotto nella finestra di anteprima.

1. Controllate le impostazioni della sorgente di cattura in Studio. Poiché sul sistema possono essere installate più periferiche di cattura (schede 1394, sintonizzatrici TV, webcam, ecc.) dovete accertarvi di avere scelto la sorgente giusta. Attivate la modalità di Cattura in Studio, fate clic sul pulsante *Impostazioni*, quindi aprite la scheda *Sorgente di cattura* nella finestra di dialogo Opzioni di configurazione. Scegliete la periferica di cattura dall'elenco a discesa *Video*.

Se l'opzione desiderata non figura nell'elenco, aprite la Gestione periferiche di Windows. Se il driver della periferica di cattura è contrassegnato con un flag, o non compare affatto nell'elenco, dovete ricaricare il driver in questo modo:

- Driver Pinnacle: Usate il CD per trovare la posizione e installare i driver Pinnacle della scheda inserita.
 - Driver di terze parti: Usate il CD fornito insieme alla periferica di cattura, oppure contattate il produttore (o consultate il sito web) per ottenere i driver più aggiornati.
2. Se si acquisisce da una sorgente analogica, assicuratevi di avere scelto il tipo corretto. Nella finestra del Discometro (attivate la modalità di Cattura di Studio), fate clic sul pulsante di sinistra per aprire il pannello a scomparsa delle impostazioni per il video analogico. Scegliete l'opzione desiderata: *Composito* oppure *S-Video*.
Se l'opzione appare già selezionata, scegliete l'altra e quindi tornate a selezionare quella corretta dopo alcuni secondi. In questo modo il sistema è in grado di rilevare di nuovo il corretto segnale in ingresso.
 3. Se state acquisendo da una sorgente analogica, controllate il cablaggio, in modo che sia conforme all'impostazione precedentemente effettuata (*Composito* oppure *S-Video*). Se possibile, provate con un cavo, un nastro o un videoregistratore differente per risalire alla causa del problema.
 4. Assicuratevi che le testine del lettore siano pulite ed il nastro sia in buone condizioni; controllate che tutti i collegamenti siano ben fissati.
 5. Se state acquisendo da una sorgente analogica, dal momento che non avete a disposizione i controlli sullo schermo, dovrete premere il pulsante di riproduzione del deck sorgente prima di avviare la cattura. Se il vostro lettore non riproduce mentre fate clic sul pulsante Cattura, verrà visualizzato un errore di cattura.

Se l'errore di cattura continua a persistere dopo avere provato i precedenti passaggi, eseguite un test della configurazione con l'applicazione AMCAP. Si tratta di un'applicazione generica usata per verificare la compatibilità delle periferiche. Se con AMCAP non catturate, è probabile che il driver della scheda di acquisizione non sia quello giusto per la vostra versione di Windows.

Come usare AmCap:

1. Fare clic su Start ➤ Programmi ➤ Studio 11 ➤ Tools (Strumenti) ➤ AM Capture.
2. Nella finestra di AMCAP, selezionate la periferica di cattura dal menu *Devices (Periferiche)*.
3. Facendo clic sul comando Options (Opzioni) ➤ Preview il video dovrebbe apparire nella finestra di AMCAP a condizione che il cablaggio sia corretto e che la sorgente (camcorder, videoregistratore, ecc.) sia accesa. Per eseguire l'acquisizione, fate clic sul menu Cattura e selezionate Start cattura. Possono esservi alcune selezioni per configurare la vostra scheda di acquisizione.

Nota: AMCAP non funziona con le periferiche di cattura dotate di encoder hardware MPEG (ad es. MovieBox USB, PCTV Deluxe, MP20 e il dispositivo TDK Indi).

Nel caso improbabile che non riusciate a eseguire la cattura con Studio e con la vostra scheda di acquisizione, nonostante tutti i precedenti passaggi, potete ovviare al problema eseguendo la cattura esternamente a Studio e poi importando il video acquisito in Studio per le fasi di editing e di output.

Studio si interrompe durante il rendering

Answer ID 6386

In questo caso Studio, in modalità di Creazione del filmato, si blocca durante il rendering, mentre sta predisponendo il video per l'output. Provate i passaggi descritti nelle sezioni seguenti, tenendo presente che le istruzioni variano, a seconda dei tre casi sotto rappresentati. Per trovare la soluzione giusta si tratterà quindi di eseguire le istruzioni per il caso che corrisponde più da vicino alla vostra situazione:

- **Caso 1:** Il rendering si interrompe immediatamente, appena avviato.
- **Caso 2:** Il rendering del progetto si interrompe in una fase casuale. Riprovando ad eseguire più volte il rendering, l'interruzione si verifica ogni volta in un punto diverso.
- **Caso 3:** Il rendering si interrompe sempre allo stesso punto del progetto, tutte le volte che si tenta di eseguirlo. Questo tipo di errore può avere all'origine più cause.

Caso 1: Il rendering si interrompe immediatamente, appena avviato

Se Studio si blocca subito dopo aver premuto il pulsante *Crea*, significa che il sistema ha qualche problema di configurazione. Provate a renderizzare il video fornito come demo. Se la prova fallisce, il problema è sicuramente riconducibile alla configurazione del vostro sistema, in quanto il file demo da noi testato non ha mai dato origine a errori di rendering.

Soluzioni possibili:

- Disinstallate e reinstallate Studio.
- Disinstallate eventuali altri programmi che possono essere in conflitto con Studio (altri programmi di video editing, codec video, ecc.).
- Assicuratevi di avere installato tutti i service pack disponibili per Windows.
- Reinstallate Windows *senza* prima disinstallarlo. Nel caso di Windows XP, usate la procedura di *ripristino*.

Caso 2: Il rendering del progetto si interrompe in una fase casuale

Se il rendering si blocca sempre in punti diversi, anche dello stesso progetto, gli errori possono essere dovuti a operazioni eseguite in background, alla gestione del risparmio di energia o a problemi di surriscaldamento del computer.

Soluzioni possibili:

- Controllate il disco rigido per escludere eventuali errori e deframmentatelo.
- Terminate le operazioni in background, disattivando eventuali programmi antivirus, indicizzatori dei dischi e modem fax.
- Disattivate l'alimentazione.
- Installate delle ventole di raffreddamento nel case del computer.

Caso 3: Il rendering si interrompe sempre allo stesso punto

Se il rendering si blocca sempre allo stesso punto di un determinato progetto, controllate se il problema si verifica anche con altri progetti. Altrimenti, potrebbe essere corrotto il progetto. Se il rendering si interrompe anche con gli altri progetti, cercate di isolare il fattore comune.

Trovare la soluzione a questo tipo di errore è molto più semplice se riuscite a identificare un elemento particolare del progetto che causa il blocco del rendering. Eliminando questo elemento o tagliandolo via può consentire il completamento del rendering; in alcuni casi, tuttavia, l'errore può poi ripresentarsi in un altro punto del progetto.

Alcune soluzioni e rimedi possibili:

1. Cercate fra i clip del progetto eventuali fotogrammi corrotti che possono apparire grigi, neri, distorti o a blocchi. Se li trovate, tagliate via i fotogrammi difettosi dal clip. In alternativa, provate a ricattare il materiale.
2. Deframmentate il disco rigido.
3. Assicuratevi di disporre di molto spazio, possibilmente diverse decine di gigabyte, sul disco rigido utilizzato per il video editing. Il rendering richiede molto spazio libero sul disco e, se lo spazio è insufficiente, si verificano problemi.
4. Se disponete di un disco separato dedicato all'acquisizione, spostate la cartella con i file ausiliari su questo drive.
5. Copiate la sezione in cui si interrompe il rendering e inseritela in un nuovo progetto. Inserite 15 - 30 secondi prima e dopo la sezione in cui si verifica l'errore. Provate a renderizzare questo estratto, creando un file AVI; se la prova ha dato esito positivo, usate il file per sostituire la sezione difettosa nel progetto originale.
6. Renderizzate l'intero progetto come file AVI, quindi create un nuovo progetto e importate il file. Se state creando un disco, dovrete inserire i marcatori dei capitoli e i menu nel nuovo progetto. Questo rimedio funziona meglio con le partizioni NTFS perché non hanno il limite di dimensione dei file pari a 4 GB, previsto invece per le partizioni FAT32, che consentono solo 18 minuti di video DV.

È possibile convertire in NTFS una partizione FAT32 del disco rigido, senza riformattare, evitando così il limite di dimensione dei file, pari a 4 GB. La procedura di seguito descritta si riferisce al drive **c:**. Se si desidera applicare la procedura ad altre partizioni, basta sostituire la lettera associata al drive (ad esempio: drive **d** oppure **f**) nei passaggi 4 e 5.

Come convertire una partizione FAT32 in NTFS:

1. All'interno di Windows, fare clic sul pulsante *Start*.
2. Selezionare il comando *Esegui...*
3. Nella finestra di dialogo *Esegui*, digitare **cmd** e fare clic su *OK*.

Appare la finestra di comando.

- Al prompt, digitare **vol c:** e premere INVIO. Prendere nota dell'etichetta del volume visualizzata (nell'esempio raffigurato, l'etichetta è "PinWin").
- Digitare **convert c: /fs:ntfs** e premere INVIO.

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - cmd
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\WINDOWS\system32>vol c:
Volume in drive C is PinWin
Volume Serial Number is 684A-4D5F

C:\WINDOWS\system32>convert c: /fs:ntfs
```

Ha inizio così la conversione da FAT32 a NTFS. Quando richiesto, digitare l'etichetta del volume precedentemente annotata.

Masterizzatore CD o DVD non rilevato

Answer ID 1593

Se Studio non riesce a localizzare il masterizzatore durante la creazione del disco, il programma visualizza il messaggio di errore: "Non è stato rilevato alcun dispositivo di masterizzazione". In questo caso Studio oppure Windows non riescono a riconoscere il masterizzatore. Se ciò avviene dopo avere installato una patch di Studio, probabilmente la procedura di correzione non si è svolta correttamente; in questo caso, disinstallate, reinstallate e aggiornate Studio come descritto al prossimo punto 2.

Alcune soluzioni e rimedi possibili:

- Verificate che il masterizzatore sia riportato nell'elenco della Gestione periferiche. In caso contrario, consultate la documentazione del masterizzatore oppure contattate il produttore per installare correttamente la periferica.
- Disinstallate e reinstallate Studio dal CD originale; quindi aggiornatelo installando il file patch più recente. Vedere la sezione a pagina 268 per ulteriori istruzioni.

3. Controllate il sito web del produttore per un aggiornamento del firmware. Per desumere la versione di firmware del vostro masterizzatore, controllate nella finestra di dialogo delle proprietà del masterizzatore all'interno della Gestione periferiche.
4. Sempre nella Gestione periferiche, verificate che il controller del disco rigido sia di tipo VIA. Il sito web VIA è il seguente:
www.viaarena.com/?PageID=2
5. Se avete installato un altro software di masterizzazione, come Nero, Adaptec oppure Roxio Easy CD Creator, provate ad aggiornare il software all'ultima versione. Se Studio non riesce ancora a rilevare il masterizzatore, disinstallate l'altro software di masterizzazione e riprova.

Studio si interrompe in fase di lancio o non si avvia

Answer ID 1596

I problemi durante l'avvio possono manifestarsi in più modi: con un messaggio di errore durante l'avvio di Studio, oppure un arresto a metà del lancio, o un blocco dell'applicazione che non risponde più ai comandi, nonostante il lancio sia avvenuto senza inconvenienti.

In tutti questi casi, provate i seguenti passaggi (tutti o alcuni):

1. Riavviate il computer. Terminato il riavvio, fate doppio clic sull'icona di Studio.
2. Attendete alcuni minuti per assicurarvi che l'applicazione si sia davvero bloccata. Anche se sospettate che Studio non abbia terminato il lancio, attendete alcuni minuti in più per vedere se completa la procedura; su alcuni computer il processo può richiedere diverso tempo.
3. Disinstallate e reinstallate Studio. (Vedere la sezione a pagina 268 per ulteriori istruzioni.)
4. Scaricate e reinstallate il driver della scheda audio, tenendo presente che deve supportare DirectX.
5. Rimuovete la scheda audio dal sistema. Alcune schede più vecchie non funzionano correttamente con le ultime versioni di Windows. Per verificarlo, chiudete la sessione di Windows, rimuovete la scheda

audio e riavviate il sistema. Se a questo punto Studio termina la procedura di avvio, dovrete probabilmente sostituire la scheda audio (a condizione che abbiate aggiornato gli ultimi driver, come suggerito nei passaggi precedenti).

6. Scaricate e reinstallate il software della scheda video, tenendo presente che deve supportare DirectX.

Studio non ha potuto inizializzare la periferica di acquisizione DV

Answer ID 2716

Il messaggio di errore completo è: “Pinnacle Studio non ha potuto inizializzare la periferica di acquisizione DV. Assicurarsi che il camcorder sia collegato e alimentato.”

Questo messaggio di errore si verifica solo quando state catturando da una sorgente digitale (camcorder DV oppure Digital8) collegata ad una porta DV (detta anche “FireWire” oppure “1394”).

Se state catturando da una sorgente analogica:

- Dovete correggere le impostazioni relative alla sorgente di cattura. Nel riquadro *Periferiche di cattura* della finestra di dialogo delle opzioni della *Sorgente di cattura*, verificate che *Video* e *Audio* siano sulla impostazione predefinita: “Camcorder DV – Pinnacle 1394”. Per acquisire da una sorgente analogica, selezionate le periferiche disponibili in entrambi gli elenchi.
- A numerose schede per la cattura analogica manca una presa *audio in*; per questo dovete impostare la periferica di cattura audio in Studio sull’ingresso *line in* della vostra scheda audio, e collegare la sorgente audio analogica (videoregistratore oppure camcorder analogico) alla presa *line in* della scheda audio.

Soluzioni possibili se state catturando da una sorgente digitale:

1. Verificate che la videocamera sia in modalità VTR/VCR. Per l’acquisizione è necessario che la periferica funzioni a corrente alternata e non a batteria.
2. Scollegate e ricollegate il cavo 1394. Controllate di non avere usato per sbaglio un cavo USB connesso ad una porta USB. Studio può catturare

da un camcorder DV o Digital8 solo se connesso attraverso la porta DV.


3. Disattivate il camcorder e riattivatelo. Il puntatore del mouse dovrebbe mostrare una clessidra mentre accendete il camcorder, mentre la periferica viene rilevata e Windows carica il driver. Per impostazione predefinita Windows XP indica quando il camcorder è alimentato da corrente.
4. Spegnete il computer e inserite la scheda di acquisizione 1394 in un altro slot PCI. Se non avete uno slot disponibile, scambiate lo slot di un'altra scheda. Riavviate il computer.

L'installazione guidata hardware di Windows dovrebbe rilevare automaticamente il "nuovo" hardware. Seguite le istruzioni sullo schermo ed eventualmente lasciate terminare il caricamento del driver. Controllate nella Gestione periferiche se il driver è stato correttamente caricato.

5. Verificate che i driver della porta 1394 e del camcorder DV/D8 siano entrambi correttamente caricati, nella Gestione periferiche. Vedere la successiva sezione "Controllo dei driver".

Controllo dei driver

Come controllare i driver 1394 e DV:

1. Aprite la Gestione periferiche di Windows. (vedere la sezione a pagina 264 per ulteriori istruzioni su come accedere alla Gestione periferiche).
2. Verificate che nessun driver sia contrassegnato dal simbolo del punto esclamativo in un cerchio giallo . Se il driver dovesse essere contrassegnato con questo segnale d'errore, significa che non è stato caricato nel modo giusto e non funziona nel modo corretto.
3. Il driver della scheda di acquisizione è un driver del controller host OHCI compatibile IEEE 1394 ed è riportato nell'elenco alla voce *Controller host bus IEEE 1394*.
4. Se caricato correttamente, il driver del camcorder deve figurare alla voce *Periferiche di imaging*.

Fate clic sul pulsante *Disinstalla*  della Gestione periferiche e quindi sul pulsante *Rileva modifiche hardware* .

5. Adesso il driver dovrebbe essere caricato correttamente in modo da non necessitare l'inserimento del CD contenente Windows; in caso contrario, seguire le istruzioni sullo schermo.

Se i driver non sono contrassegnati con un simbolo di errore...

Entrambi i driver dovrebbero essere presenti senza segnalazioni di errore. Si raccomanda di disinstallare e ricaricare entrambi i driver nel seguente modo:

1. Disinstallate il driver del camcorder DV.
2. Scollegate il camcorder DV oppure Digital8 dalla porta 1394.
3. Disinstallate il driver del controller host OHCI compatibile 1394.
4. Reinstallate il driver del controller host.
5. Ricollegate il camcorder DV o Digital8.

A questo punto il camcorder dovrebbe essere subito rilevato ed il driver ricaricato.

Ripristino (riparazione) dell'installazione di Windows

Se continuate a ricevere il messaggio di mancata inizializzazione pur avendo eseguito tutti i passaggi sopra indicati, può essere che i driver 1394 di Windows siano corrotti. Si raccomanda di reinstallare Windows *senza* prima disinstallarlo. Per questo dovrete lanciare il programma di installazione di Windows direttamente dal CD originale del sistema operativo. In XP questa procedura è chiamata *ripristino*. Raccomandiamo di contattare il produttore del computer qualora necessitate assistenza.



PROBLEMI DI INSTALLAZIONE

Appare un messaggio di errore durante l'installazione di Studio dal CD

Soluzione 1: Riavviate il computer. Terminato il riavvio, provate nuovamente ad installare Studio.

Soluzione 2: Verificate che il CD non sia macchiato, sporco di ditte o graffiato. Se necessario, pulite il disco con un panno morbido; quindi installate Studio.

Soluzione 3: Terminate tutte le operazioni in background, seguendo questa procedura:

Fare clic sul pulsante *Termina operazione* nel Task Manager di Windows, oppure usare una delle utilità disponibili per eseguire correttamente questa procedura.

Per interrompere il caricamento delle applicazioni durante l'avvio (o il riavvio) del PC:

1. Fate clic su *Start* ➤ *Esegui*
2. Nella finestra che appare, digitate **msconfig**
3. Fate clic su *OK*

Nella finestra Utilità Configurazione di sistema, fate clic sull'ultima scheda a destra, chiamata Esecuzione automatica. Disattivare tutte le caselle selezionate, ad eccezione di Explorer e System Tray (SysTray.exe).

Hardware non rilevato durante l'installazione.

Causa possibile: Allo slot PCI in cui è stata inserita la scheda non è stato assegnato alcun IRQ nel BIOS del computer, oppure l'IRQ è condiviso da un altro dispositivo. Oppure la scheda non è ben inserita nello slot PCI.

Soluzione: Provate a ricollocare la scheda nello slot originale o in altro slot. In molti casi può essere sufficiente spegnere il computer e reinstallare la scheda DV, o l'altro hardware, in un altro slot per potere assegnare un diverso IRQ alla scheda.



PROBLEMI OPERATIVI

La registrazione presenta immagini mancanti, oppure il video procede a scatti.

Causa possibile: La velocità di trasferimento del disco rigido è insufficiente.

Soluzione: Utilizzando dischi rigidi UDMA, può accadere che in fase di riproduzione dei file AVI a velocità di trasferimento dati elevate, si possano avere degli “sbalzi”, dovuti al fatto che durante la lettura del file il disco rigido esegue una ricalibrazione, interrompendo così la riproduzione.

Questo inconveniente non è dovuto a Studio, ma al modo in cui funziona il disco rigido e come interagisce con gli altri componenti del sistema.

Vi sono più soluzioni possibili per aumentare la velocità del disco rigido:

1. Chiudete tutte le applicazioni attive in background. Prima di attivare l'applicazione Studio, occorre premere i due tasti Ctrl e Alt e quindi premere il tasto Canc. Appare la finestra di dialogo Termina applicazione. Fate clic sulle singole applicazioni elencate nella finestra e selezionate *Termina operazione*. Chiudete tutte le applicazioni elencate, *ad esclusione* di Explorer e SysTray.
2. Fate clic su *Start* ➤ *Programmi* ➤ *Accessori* ➤ *Utilità di sistema* ➤ *ScanDisk*.
3. Assicuratevi che sia selezionata l'opzione *Approfondito*, quindi fate clic su *Avvio* (l'operazione può richiedere del tempo).
4. Una volta eseguito ScanDisk, fate clic su *Start* ➤ *Programmi* ➤ *Accessori* ➤ *Utilità di sistema* ➤ *Utilità di deframmentazione dischi* (la deframmentazione può richiedere del tempo).
5. Disattivate le impostazioni di risparmio energetico (puntate il mouse sul desktop, fate clic con il pulsante destro e selezionate *Proprietà* ➤ *Screensaver* (all'interno della finestra *Impostazioni di risparmio energetico*). Assicuratevi che tutte le selezioni all'interno di *Combinazioni risparmio energia* siano impostate su *Mai*.
6. Andate a *Start* ➤ *Impostazioni* ➤ *Pannello di controllo* ➤ *Sistema*. Fate clic sulla scheda *Prestazioni*, su *File System* e infine sulla scheda *Risoluzione dei problemi*.
7. Fate clic a sinistra sull'opzione *Disattiva la cache write-behind per tutte le unità*. Premete *OK* per confermare.
8. All'interno della scheda *Disco rigido*, impostate l'opzione *Ottimizzazione read-ahead* su *Nessuna*.

In questo modo si ottiene generalmente un aumento della velocità di trasferimento dei dati. **Attenzione:** Con alcuni dischi rigidi questa configurazione può comportare una diminuzione della velocità di scrittura!

Nota: I programmi di video editing non eseguono molto bene le funzioni di multi-tasking. Non utilizzare altri programmi durante la creazione di filmati (videonastro o CD) o durante la cattura. È possibile eseguire funzioni multi-tasking durante l'editing.

Non appare alcun video nella finestra di anteprima del Lettore.

Soluzione 1: Cambiate la risoluzione dello schermo e/o profondità del colore, dall'interno della finestra di dialogo *Proprietà - Schermo*:

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul Desktop e selezionate *Proprietà*, quindi fate clic sulla scheda *Impostazioni* nella finestra di dialogo.
2. Dall'elenco a discesa *Colori*, provate le opzioni disponibili: 16 bit, 24 bit e 32 bit.
3. Nelle opzioni di Risoluzione dello schermo, provate le varie risoluzioni disponibili a partire da 800x600.

Soluzione 2: Probabilmente state usando per la scheda video un driver generico di Windows o una vecchia versione del driver. Oppure il driver della scheda video potrebbe essere corrotto. Contattate il rivenditore della scheda grafica per assicurarvi di avere installato correttamente una versione aggiornata del driver. Reinstallate il driver della scheda video seguendo le istruzioni del Supporto tecnico del produttore. In alternativa, scaricate il nuovo driver dal sito Web del produttore e installatelo.

Soluzione 3: Direct-X potrebbe non essere stato installato correttamente sul sistema. Selezionate *Start > Programmi > Studio 11 > Guida > DirectX Diagnostic Tool*. Fate clic sulla scheda *Display* e sul pulsante *Test* accanto a *DirectDraw*. Eseguite il test e quindi avviate il test di *Direct 3D*. Se la scheda non supera uno o più di questi test, occorre contattare il rivenditore della scheda video.

Nota: Visitate il nostro sito web per ulteriori istruzioni per la risoluzione dei problemi relativi a DirectX, in particolare per soluzioni specifiche per periferiche di cattura particolari.

Nel riversamento su nastro, il video e/o l'audio procede a sbalzi o è assente.

Nota di carattere generale: Questo tipo di problema può avere numerose origini. Per comprenderle, occorre tenere presente che i dati che provengono e vengono trasmessi dalla videocamera sono soggetti a interferenze in tutte le fasi del flusso.

I dati digitali passano dal camcorder attraverso il cavo IEEE 1394 per raggiungere la scheda 1394 e la scheda madre del sistema. I dati passano attraverso il cavo del disco rigido, sul quale vengono registrati. I dati in uscita dal disco rigido percorrono lo stesso percorso inverso. Ogni processo che interrompe o ritarda il flusso dei dati, in qualsiasi punto, costituisce una potenziale causa di problemi per l'output video.

Soluzione 1: Assicuratevi che durante la cattura *non* vadano persi fotogrammi. Anche i fotogrammi non elaborati possono causare problemi anche in fase di riversamento. I problemi relativi all'acquisizione possono essere risolti con vari metodi. Consultate il knowledge base della Pinnacle sul nostro sito:

www.pinnaclesys.com/support/studio11

Soluzione 2: Salvate l'attuale progetto, chiudete tutte le applicazioni e riavviate il sistema. Quando Windows si riavvia, aprite il progetto in Studio, senza eseguire altri programmi; provate quindi a riversare il filmato sul nastro. Se il problema persiste, provate la soluzione seguente.

Soluzione 3: Regolate il vostro sistema:

- Eliminate lo sfondo dal Desktop.
- Rimuovete i file temporanei Internet dal sistema e svuotate il Cestino.
- Controllate che sul sistema non vi siano virus.
- Disattivate tutti gli screen saver e disabilitate le funzioni di risparmio energetico del sistema operativo oppure del BIOS. La maggior parte di queste funzioni sono accessibili attraverso l'icona *Opzioni risparmio energia* del Pannello di controllo.
- Alcuni sistemi dispongono di ulteriori funzioni di risparmio energetico che possono essere disattivate solo nel BIOS. Fate riferimento alla documentazione del sistema per maggiori informazioni.
- Alcuni dispositivi USB (scanner, webcam, ecc.) possono interferire con altri tipi di software, fra cui le applicazioni di video editing, come Studio. Come misura temporanea, provate a rimuovere queste periferiche.

Soluzione 4: Migliorate l'efficienza del disco rigido.

- **Usate un disco rigido apposito per la cattura:** Quando si lavora con il video digitale, si raccomanda sempre l'uso di un secondo disco rigido destinato a registrare i dati video. In questo modo si preven- gono problemi di concorrenza fra Windows e Studio, ad esempio, quando Windows aggiorna il file di scambio di sistema.
- **Deframmentate il disco rigido:** Con l'utilizzo, i dischi rigidi si "frammentano", ossia i file vengono memorizzati in modo poco efficiente, frazionato, anziché in singoli blocchi. Ciò può rallentare molto l'accesso ai file, pertanto è importante deframmentare il disco rigido a intervalli periodici. All'Utilità di deframmentazione dischi si accede dal menu *Start* della maggior parte delle installazioni di Windows, quindi da *Accessori* ➤ *Utilità di sistema*.
- **Controllate le velocità del disco rigido:** Il software di video editing della Pinnacle comprende un test che misura la velocità con cui il drive di cattura trasferisce i dati. Se il drive non è al massimo dell'efficienza, alcune operazioni di montaggio video possono fallire.

Per eseguire il test della velocità di trasferimento dei dati del disco rigido:

- Fate clic su *Impostazioni* ➤ *Sorgente di cattura*. In basso a destra, fate clic sul pulsante *Test velocità dati*.

Inizia il test della velocità. Sulla maggior parte dei sistemi le velocità sono comprese fra 25.000 e 35.000 Kbyte/secondo.

Nota: Se si apportano modifiche al sistema che aumentano la velocità del disco rigido di cattura – ad esempio, attivando l'opzione DMA – sarà necessario eseguire di nuovo questo test di velocità in modo che il software possa rilevare il cambiamento.

Soluzione 5: Utilizzate la nostra utilità PPE.

Utilizzate l'utilità PCI Performance Enhancer di Pinnacle, installata nel sottomenu *Tools* che compare selezionando Studio da *Start* ➤ *Programmi*.

Soluzione 6: Aggiornate il driver del controller del disco rigido.

Nella Gestione periferiche, controllate se il controller del disco rigido è di tipo Via. In tal caso, scaricate l'aggiornamento del driver dal sito web del produttore:

www.viaarena.com/?PageID=2

Suggerimenti di carattere videografico

Per trasformare le vostre riprese in un filmato interessante e appassionante o di carattere divulgativo sono necessarie alcune conoscenze di base.

Il primo passo nella realizzazione di un filmato consiste, ovviamente, nell'effettuare le riprese del video, aiutandosi magari con una bozza di copione o con uno schema delle riprese. Comunque si proceda, è necessario iniziare a pianificare fino dall'inizio la fase successiva, quella del montaggio, assicurandosi una buona serie di riprese su cui potere lavorare.

Il montaggio vi permetterà di ricavare dai vari frammenti di materiale un'unità omogenea. Ciò comporta anche decisioni sulle particolari tecniche, le transizioni e gli effetti che meglio esprimono la vostra intenzione.

Un momento importante nel montaggio è costituito dalla creazione della colonna sonora: il suono giusto, sia esso il dialogo, la musica, una voce fuori campo o un effetto sonoro, è in grado di fondersi con le immagini producendo un risultato che va ben oltre la somma delle singole parti.

Studio vi mette a disposizione tutti gli strumenti necessari per creare home video di caratura professionale - il resto è compito dei videografi, cioè vostro.

Creazione di uno schema delle riprese

Non è sempre necessario disporre di uno schema delle riprese, ma per progetti di una certa dimensione è opportuno predisporlo. Lo schema delle

riprese può essere complesso o semplice, in base alle vostre preferenze: può contenere, ad esempio, una lista delle scene previste e perfino dettagliate istruzioni per la regia e i testi dei dialoghi; i più ambiziosi, poi, potranno redigere una vera e propria sceneggiatura con tanto di indicazioni sulle angolazioni della videocamera e sulla durata delle riprese, sull'illuminazione, le comparse, ecc.

Titolo: "Jack sulla pista di go kart"				
Nr.	Angolazione	Testo / Audio	Durata	Data
1	Volto di Jack con il casco; zoom indietro con la videocamera	"Oggi è la prima corsa di Jack...". Rumore di motori in sottofondo.	11 sec	Mar. 06/22
2	Dalla prospettiva del pilota, sulla linea di partenza; videocamera in basso	Si odono musica e rumore di motori	8 sec	Mar. 06/22
3	Lo starter, con in mano la bandiera, viene accompagnato nella scena, alla posizione di partenza. La videocamera si sofferma; l'uomo esce di scena dopo lo start.	"Si parte..." Effettuare la partenza con l'aggiunta del segnale relativo	12 sec	Mar. 06/22
4	Jack in posizione di partenza, visto davanti; la videocamera lo segue; mostra Jack fino alla curva; poi da dietro.	Non si ode più la musica; aggiungere la stessa musica dal CD che va a coprire il rumore dei motori.	9 sec	Mar. 06/22
5	...			

Ecco un esempio di semplice schema delle riprese

Editing

Uso delle varie prospettive

Se possibile, conviene riprendere gli eventi importanti sempre da più angolazioni e prospettive. In fase di montaggio è infatti possibile scegliere l'angolazione o la prospettiva migliore, o combinarne diverse.

Sforzatevi di riprendere gli eventi da più prospettive diverse (ad esempio, prima il pagliaccio sulla pista del circo, poi gli spettatori che ridono, visti dal punto di vista del pagliaccio). Talvolta gli eventi interessanti possono svolgersi anche dietro ai protagonisti, oppure i protagonisti possono essere osservati in controcampo. Questo fattore va tenuto presente in seguito, per creare un certo equilibrio nel filmato.

Primi piani

Non lesinate i primi piani di oggetti e persone importanti. Spesso i primi piani sono più efficaci e interessanti sullo schermo televisivo delle inquadrature totali e possono essere usati in seguito per realizzare gli effetti di post-produzione.

Campo lungo / Campo medio-lungo

Questo genere di inquadratura fornisce allo spettatore una panoramica e mostra la scena dove si svolge l'azione; può inoltre essere usata in seguito anche per abbreviare scene più lunghe. Se si passa da un primo piano ad un campo lungo, lo spettatore non vedrà più i dettagli ed è più facile inserire un salto cronologico. Mostrare uno spettatore in un campo medio-lungo può servire anche a distrarre dall'azione principale e fornisce la possibilità di effettuare il passaggio ad un'altra situazione.

Azioni complete

Riprendere sempre le azioni per intero, dall'inizio alla fine, per facilitare il montaggio.

Transizioni

La gestione del tempo nel filmato richiede una certa pratica. Non è sempre possibile riprendere lunghi eventi per intero e spesso è necessario accorciarli notevolmente nel filmato. Tuttavia l'azione deve mantenere un filo logico e i ritocchi non devono essere percettibili.

È in questo caso che risultano utili le transizioni da una scena all'altra. Anche se l'azione della scena seguente prevede un salto nel tempo o nello spazio, grazie agli accorgimenti di montaggio è possibile rendere tale giustapposizione così fluida da risultare praticamente impercettibile allo spettatore.

Il segreto di una transizione ben riuscita consiste quindi nel realizzare un collegamento quasi naturale fra due scene. Nel caso di una transizione *correlata alla trama del filmato*, il legame è dato da una serie di eventi successivi all'interno di storia in via di sviluppo. Ad esempio, la ripresa di un'auto nuova fiammante può costituire l'introduzione di un documentario sul design e la produzione.

Una transizione *neutra* non implica necessariamente uno sviluppo nella storia, o un cambiamento nel tempo o nello spazio, ma può servire a collegare in modo fluido vari momenti di una scena. Ad esempio, se si taglia una scena di una tavola rotonda per inserire l'inquadratura di un partecipante interessato, è possibile tornare successivamente allo stesso punto della discussione, omettendo la parte intermedia e senza farsi troppo notare dallo spettatore.

Le transizioni *esterne* mostrano qualcosa che avviene al di fuori dell'azione principale. Ad esempio, durante la ripresa delle pagine di un registro dei matrimoni, la telecamera esce e mostra una scena a sorpresa preparata all'esterno.

Le transizioni devono sottolineare il messaggio del filmato e adattarsi alla situazione per evitare di confondere gli spettatori o distrarli dalla trama.

Concatenazione logica delle azioni

In fase di montaggio le riprese devono essere concatenate e correlate alla rispettiva azione. In mancanza di una sequenza logica lo spettatore non sarà in grado di seguire la trama degli eventi. L'interesse dello spettatore deve essere subito attratto da un susseguirsi di scene incalzanti o spettacolari e mantenuto vivo fino alla fine. Se le scene si susseguono senza un filo logico o senza rispettare la cronologia, o a un ritmo troppo incalzante o frenetico (inferiore ai 3 secondi), lo spettatore si sentirà disorientato e perderà l'interesse. Occorre assicurare una certa continuità nei motivi trattati, da una scena alla successiva.

Come colmare le interruzioni

È opportuno sforzarsi di colmare le interruzioni, soprattutto quando cambia il luogo delle riprese. In questo caso conviene usare, ad esempio, dei primi piani per creare dei salti cronologici, iniziando con uno zoom avanti e poi indietro su un volto per passare poi, dopo alcuni secondi, ad una scena differente.

Mantenere la continuità

La continuità garantisce la coerenza dei dettagli nel passaggio da una scena alla successiva, ed è di vitale importanza per la percezione dello spettatore. Il filmato appare incongruente, ad esempio, se si vedono gli ombrelli aperti sotto un sole cocente.

Ritmo delle sequenze delle scene

Il ritmo con cui si passa da una scena all'altra spesso influenza il messaggio e l'atmosfera del filmato. La mancanza di una ripresa che lo spettatore si aspetterebbe di vedere, oppure la durata di una ripresa, sono entrambi modi per manipolare il messaggio che si intende trasmettere.

Evitare salti visivi

Quando si assemblano riprese simili in sequenza, possono verificarsi delle incongruenze dal punto di vista visivo: ad esempio, la stessa persona si trova prima a destra, poi a sinistra dell'immagine; una volta con gli occhiali, e una volta senza.

Non montare le panoramiche in sequenza

Non assemblare insieme le panoramiche a meno che non abbiano la stessa direzione e velocità.

Regole empiriche per il montaggio video

Ecco alcune linee guida che possono essere di aiuto quando si assembla il filmato. Ovviamente non sono regole ferree e trovano delle eccezioni, soprattutto per i filmati di carattere umoristico o sperimentale.

- Non montare assieme scene in cui la videocamera è in movimento. Le inquadrature panoramiche, le zoomate e altre riprese in movimento devono essere sempre intervallate da riprese statiche.
- Le riprese che si susseguono dovrebbero essere scattate da angolazioni diverse, con una variazione angolare di almeno 45 gradi.
- Le sequenze di volti dovrebbero essere riprese alternando i punti di vista.
- Cambiare la prospettiva quando si riprendono gli edifici. Se si dispone di riprese simili dello stesso tipo e dimensione, la diagonale dell'immagine dovrebbe alternarsi, da anteriore sinistra a posteriore destra, e viceversa.

- Inserire dei tagli quando le persone sono in movimento. L'osservatore sarà distratto dal movimento in corso e il taglio risulterà impercettibile. In particolare sarà possibile inserire un campo lungo nel bel mezzo della scena in movimento.
- Assicurarsi che i passaggi siano armoniosi, evitando bruschi salti visivi.
- Quanto più una ripresa è statica, tanto più breve dovrà essere la sua durata. Le riprese con movimenti rapidi potranno avere, invece, durata maggiore.
- Dal momento che i campi lunghi hanno un contenuto più consistente, la loro durata dovrà essere maggiore.

Intervenendo consapevolmente nel montaggio delle sequenze è possibile non solo produrre gli effetti desiderati, ma anche trasmettere messaggi che non possono o non devono essere mostrati con le immagini. Vi sono sostanzialmente sei modi per comunicare messaggi con un accorto montaggio:

Montaggio analogico

L'assemblaggio delle riprese in un determinato ordine può risvegliare nello spettatore associazioni per analogia, senza che sia necessario mostrare direttamente l'effettivo messaggio. Ad esempio: un uomo scommette ai cavalli e, nella scena subito successiva, acquista un'auto di lusso dal concessionario.

Montaggio parallelo

Due azioni vengono mostrate in parallelo. Il filmato salta da un'azione all'altra; la durata sempre più ridotta delle riprese crea una suspense che raggiunge il culmine. Ad esempio: due auto provenienti da direzioni diverse corrono ad alta velocità verso lo stesso incrocio.

Montaggio per contrasto

Il filmato si interrompe volutamente su una ripresa e riprende poi su un'altra molto diversa, per rendere evidente un contrasto. Esempio: un turista disteso sulla spiaggia; nella ripresa successiva vengono mostrati bambini che muoiono di fame.

Montaggio sostitutivo

Gli eventi che non devono o non possono essere rappresentati vengono sostituiti da altri (esempio: invece della nascita di un bambino viene mostrato un fiore che sboccia).

Montaggio causale

Le riprese sono legate dal principio di causa ed effetto; senza la prima ripresa, infatti, la seconda risulterebbe incomprensibile. Esempio: un uomo litiga con la moglie e nella ripresa successiva finisce a dormire sotto a un ponte.

Montaggio formale

Alcune riprese diverse per contenuto, ma dotate di elementi comuni (ad esempio colori, forme o movimenti) possono essere assemblate insieme; ad esempio: una sfera di cristallo e la terra; un impermeabile giallo e dei fiori gialli; un paracadute e una piuma che cade.

Produzione della colonna sonora

Creare una bella colonna sonora è un'arte, ma per fortuna è un'arte che si può apprendere. Ovviamente non è facile inserire un meraviglioso commento sonoro; qualche breve commento che sostenga la comprensione delle scene è comunque spesso molto utile per lo spettatore. Qualsiasi forma di narrazione scegliate, essa dovrà suonare naturale, espressiva e spontanea, non troppo rigida o scandita.

Brevità dei commenti

Regola generale: la brevità è d'oro; infatti le immagini parlano da sé e quanto è già evidente allo spettatore non dovrebbe essere oggetto di commento.

Conservare il suono originale

I commenti parlati dovrebbero essere sempre miscelati all'audio originale o alla musica in modo che l'originale resti sempre percepibile. Il background sonoro naturale costituisce parte integrante del video registrato e non dovrebbe mai essere eliminato del tutto, in quanto il filmato privo di audio originale appare innaturale e non autentico. Talvolta, tuttavia, durante le riprese vengono registrati anche rumori secondari, come il rombo di un'auto o di un aereo che non sono visibili nelle scene. Questi suoni, come quello di un forte vento, rappresentano fattori di disturbo che è opportuno nascondere, filtrare o sostituire con musica o commenti.

Scelta della musica adatta

La musica giusta conferisce l'ultima rifinitura professionale al filmato e rafforza il messaggio visivo che si desidera comunicare. La musica scelta dovrebbe comunque essere adatta all'atmosfera del filmato; riuscire ad ottenere questo connubio è un compito in alcuni casi molto arduo, una sfida che richiede molto tempo, ma il cui risultato non mancherà di suscitare il vivo apprezzamento dello spettatore.

Titoli

Lo scopo del titolo consiste nell'informare, descrivere il contenuto del filmato e risvegliare l'interesse. Grazie all'Editor dei titoli non ci sono limiti alla vostra creatività e potrete scatenare la vostra fantasia per inventare il titolo più adatto per il vostro filmato.

Usare titoli brevi e chiari

I titoli dovrebbero essere brevi e composti da caratteri grandi e ben leggibili.

Colori dei titoli

Sono ben leggibili le seguenti combinazioni di sfondo e scrittura: bianco/rosso, giallo/nero, bianco/verde. Si raccomanda una certa cautela con i titoli bianchi sullo sfondo nero, perché alcuni sistemi video non sono in grado di gestire rapporti di contrasto superiori a 1:40 e non possono riprodurre in dettaglio questi titoli.


Durata dell'apparizione del titolo

La regola di massima afferma che il titolo dovrebbe apparire per il tempo necessario a leggerlo due volte. Per un titolo di dieci caratteri si considerano almeno 3 secondi. Si consiglia di prolungare la durata di un secondo per ogni 5 lettere aggiuntive.

Titoli ricavati da fonti alternative


Oltre ai titoli di post-produzione, le scritte che appaiono naturalmente, come i cartelli stradali o i titoli di un quotidiano, offrono interessanti possibilità.

Glossario


La terminologia multimediale contempla termini tecnici provenienti dal settore del computer e del video. Questo glossario intende spiegare i termini più importanti. I riferimenti incrociati sono contrassegnati dal simbolo .

720p: Formato video ad alta definizione (HD) con una risoluzione pari a 1280x720 e fotogrammi progressivi (non interlacciati).

1080i: Formato video ad alta definizione (HD) con una risoluzione pari a 1440x1080 e fotogrammi interlacciati.

ActiveMovie: L'interfaccia software della Microsoft per il controllo di apparecchi multimediali sotto Windows.  *DirectShow, DirectMedia*


Adattamento: Adeguamento alla dimensione desiderata dell'immagine.

ADPCM: Sigla di Adaptive Delta Pulse Code Modulation. Metodo per la memorizzazione di dati audio in formato digitale; è il metodo di codifica e compressione audio usato nella produzione di CD-I e di  *CD-ROM*.




Aliasing: Difetto di visualizzazione delle immagini dovuto a limiti del dispositivo di riproduzione. Il difetto consiste, solitamente, in linee curve e angolari che appaiono "scalettate".


Anti-aliasing: Metodo che consente di compensare l'effetto "scalettato" dei bordi delle immagini bitmap. La procedura consiste in genere nell'ombreggiare i bordi con pixel di colore simile allo sfondo, in modo da rendere meno evidente la transizione. Un altro metodo consiste nell'usare periferiche di riproduzione a risoluzione più elevata.

Appunti: Un'area di memoria temporanea a cui accedono tutti i programmi Windows che permette di salvare temporaneamente dati durante le operazioni Taglio, Copia e Incolla. L'inserimento di nuovi dati negli Appunti comporta la cancellazione immediata dei dati precedentemente inseriti.


AVI: Sigla di Audio Video Interleaved, formato standard del video digitale (e  *Video for Windows*).

Bilanciamento del bianco: In una videocamera elettronica gli amplificatori dei tre canali cromatici, rosso, verde e blu, si adattano reciprocamente in modo che le aree bianche di una scena vengano riprodotte senza una dominante di colore.


BIOS: Sigla di Basic Input Output System. I comandi di Input e Output fondamentali, memorizzati all'interno di una  *ROM*, *PROM* o  *EPROM*. La funzione principale del BIOS consiste nel controllo dell'ingresso e dell'uscita. Quando il sistema viene avviato, il ROM-BIOS esegue alcuni test.  *Porta parallela, IRQ, I/O*

Bit: Abbreviazione di "BInary digiT". Il più piccolo elemento della memoria di un computer. I bit sono usati, fra l'altro, per memorizzare i valori dei pixel nelle immagini. Maggiore è il numero di bit impiegato per ciascun  *pixel*, maggiore sarà il numero di colori disponibili. Ad esempio:


- 1 bit: ogni pixel è o bianco o nero.
- 4 bit: sono disponibili 16 colori o sfumature di grigio
- 8 bit: sono disponibili 256 colori o sfumature di grigio.
- 16 bit: sono disponibili 65.536 colori.
- 24 bit: sono disponibili 16,7 milioni di colori.


Bitmap: Il formato dell'immagine, costituito da un'insieme di punti, detti "pixel", disposti in file.  *Pixel*

Blacking: Metodo con cui si prepara un videonastro per l'insert editing: sull'intero nastro si registra una traccia di controllo continua nera. Se l'apparecchio di registrazione supporta il time code, viene registrato contemporaneamente un time code continuo (altrimenti detto "striping").

Byte: Un byte corrisponde a otto  *bit*. Con un byte è possibile rappresentare esattamente un carattere alfanumerico (lettera, numero, ecc).

Canale: Classificazione di informazioni in un file al fine di isolare un aspetto specifico dall'intero file. Ad esempio, le immagini a colori utilizzano canali diversi per classificare i componenti di colore dell'immagine. I file audio stereo usano i canali per identificare i suoni destinati agli altoparlanti destro e sinistro. I file video utilizzano combinazioni dei canali in uso per i file audio e immagini.


Cattura in batch: Processo automatico in cui si usa una lista delle decisioni di editing  *edit decision list* per localizzare e ricattare determinati clip di un videonastro; la nuova cattura in genere viene eseguita ad una velocità di trasmissione dei dati più elevata, rispetto a quella della cattura originaria.


CD-ROM: I CD-ROM sono supporti per la memorizzazione di masse di dati digitali, come i video digitali. I CD-ROM possono solo essere letti, ma non scritti (registrati):  *ROM* sta per: Read-Only Memory.


Clip: In Studio: qualsiasi tipo di materiale multimediale che appare nella vista Storyboard o Timeline della finestra del filmato, incluse immagini video, scene video tagliate, immagini fisse, file audio e menu per i dischi.

Closed GOP:  *GOP*

Codec: Sigla di compressore/decompressore, ovvero dell'algoritmo che comprime e decomprime i dati relativi alle immagini. I codec possono essere implementati sia a livello software che hardware.

Codec hardware: Metodo di compressione che necessita di un apposito hardware per la creazione e la riproduzione di sequenze video digitali compresse. Il codec di tipo hardware può offrire una migliore velocità di codifica e qualità dell'immagine rispetto ai codec implementati solo a livello software.  *Codec, Codec software*

Codec software: Metodo di compressione in grado di creare e riprodurre sequenze video digitali, compresse senza il ricorso ad un apposito hardware. La qualità delle sequenze compresse dipende dalle prestazioni dell'intero sistema.  *Codec, Hardware codec*

Codifica Huffman: Tecnica usata con il sistema  *JPEG* e con altri metodi di compressione dei dati, con la quale ai dati più ricorrenti viene assegnato un codice breve, mentre a quelli più rari un codice lungo.

Codificatore video: Converte i segnali video analogici in informazioni digitali.


Colori complementari: I colori complementari hanno valore opposto rispetto a quelli primari. Se si combina un colore con il suo complementare, il risultato sarà il bianco. I colori complementari del rosso, del verde e del blu sono, rispettivamente, il ciano, il magenta e il giallo.

Colori primari: I colori basilari del modello di colore RGB, ovvero il rosso, il verde e il blu. Miscelando in vario modo questi colori è possibile ottenere la maggior parte degli altri colori su uno schermo di computer.

Compressione: Un metodo usato per ridurre la dimensione dei file. Si distingue fra la compressione di tipo *lossless*, ovvero senza perdita di dati, e quella di tipo *lossy*, con perdita di dati. I file compressi senza perdita di dati possono essere ripristinati nello stato originale senza alcuna modifica ai dati originali. Nei file compressi con il sistema "lossy" va perduta parte dei dati, con lieve discapito per la qualità dell'immagine. La riduzione di qualità può essere trascurabile o consistente, a seconda del grado di compressione.



Compressione dell'immagine: Metodo che consente di ridurre la quantità di dati necessaria per memorizzare immagini digitali e file video.

Cropping: Selezione dell'area di un'immagine da visualizzare.


DCT: Sigla di Discreet Cosine Transformation. Parte della compressione dei dati delle immagini  *JPEG* e degli algoritmi correlati. I dati relativi a luminosità e colore sono salvati come coefficiente di frequenza.


Decibel (dB): Unità di misura del suono che esprime il livello sonoro. Un aumento di 3 dB raddoppia il livello sonoro.

Decodificatore video: Converte le informazioni digitali in segnali video analogici.

Digital8: Formato di videonastro digitale che registra i dati audio e video codificati in  *DV* su nastri  *Hi8*. Attualmente solo i camcorder/videoregistratori Digital8 DV della Sony sono in grado di riprodurre cassette in formato Hi8 e 8mm.

Dimensione del fotogramma (frame size): La dimensione massima per la visualizzazione di dati relativi a immagini in una sequenza video o in un'animazione. Se l'immagine destinata a una sequenza supera la dimensione del frame, è necessario ritagliarla o scalarla per adattarla.

DirectMedia: Estensione del sistema operativo della Microsoft per applicazioni multimediali da usare con Windows.  *ActiveMovie*

DirectShow: Estensione del sistema operativo della Microsoft per applicazioni multimediali da usare con Windows.  *ActiveMovie*

DirectX: Raccolta di diverse estensioni sviluppate da Microsoft per Windows 95 e per i sistemi operativi successivi che permettono l'accelerazione di video e giochi.

Dissolvenza: Un effetto di transizione con cui una sequenza video si dissolve gradualmente lasciando il posto alla scena successiva.

Dissolvenza verso/dallo schermo nero: Effetto digitale con cui la parte iniziale del clip appare lentamente a partire da uno sfondo nero, o con cui la parte finale del clip si dissolve nello sfondo nero.



Dithering: Tecnica con cui si aumenta artificialmente il numero dei colori di un'immagine, applicandovi dei modelli di colori.

DMA: Sigla di Direct Memory Access.



Driver: File contenente le informazioni necessarie per il funzionamento delle periferiche. Ad esempio: il driver di cattura video controlla il funzionamento della scheda di acquisizione video.

Driver TWAIN: TWAIN definisce un'interfaccia software standardizzata per la comunicazione fra programmi di grafica e/o cattura e apparecchi che forniscono informazioni grafiche. Se il driver TWAIN è installato, la funzione di cattura dell'applicazione grafica può essere usata per caricare immagini direttamente dalla sorgente video all'interno del programma di grafica. Il driver TWAIN supporta solo programmi a 32 bit e cattura le immagini in modalità a 24 bit.


DV: Formato per la registrazione di materiale audio e video digitale su nastri al metallo evaporato di larghezza 1/4". I nastri Mini DV sono in grado di memorizzare fino a 60 minuti di contenuto, mentre i nastri DV standard raggiungono fino a 270 minuti.

ECP: Sigla di "Enhanced Compatible Port". Consente il trasferimento di dati accelerato e bi-direzionale attraverso la  *porta parallela*.  *EPP*

Edit decision list (EDL): Un elenco di clip ed effetti in uno specifico ordine che viene registrato sul nastro o disco di output o sul file AVI. Studio consente di creare e modificare questa lista, aggiungendo, cancellando e riordinando clip ed effetti nella finestra del filmato.


EPP: Sigla di **Enhanced Parallel Port**. Consente un trasferimento di dati accelerato, bi-direzionale tramite una  *porta parallela*; raccomandato per Studio DV.  *ECP*


EPROM: Sigla di **Erasable Programmable Read Only Memory**. Chip di memoria che, una volta programmato, conserva i propri dati anche in caso di interruzione di corrente. Il contenuto della memoria può essere cancellato con la luce ultravioletta e scritto di nuovo.


Field (Campo): Un  *fotogramma* di un video è costituito da linee orizzontali ed è diviso in due field (detti "campi" o "semi-quadri"). Tutte le linee pari di un fotogramma costituiscono il Field 1, mentre quelle dispari costituiscono il Field 2.



File format: Organizzazione delle informazioni all'interno di un file, ad esempio, di un'immagine o di un documento prodotto con un elaboratore di testi. Il formato di un file è generalmente indicato tramite la cosiddetta "estensione del file" (ad es. **doc**, **avi** oppure **wmf**).

Filtri: Strumenti che alterano i dati per ottenere effetti speciali.

FireWire: Nome del marchio Apple Computers per il protocollo di dati seriale  *IEEE 1394*.


Fotogramma: Singola immagine di una sequenza video o di un'animazione. Se si usa la risoluzione NTSC o PAL, un fotogramma è costituito da due field (campi) interlacciati.  *NTSC, PAL, field, risoluzione*


Fotogramma singolo: Un  *fotogramma* è parte di una serie o sequenza. Se la sequenza è visualizzata a velocità sufficientemente elevata, si crea l'effetto di una "immagine in movimento".

Frame rate (Frequenza dei fotogrammi): La frequenza dei fotogrammi definisce il numero di fotogrammi di ciascuna sequenza video, riprodotti in un secondo. Il Frame rate per lo standard  *NTSC* è pari a 30 fotogrammi al secondo, per lo standard  *PAL* è invece di 25 fotogrammi al secondo.

Frequenza: Numero di ripetizioni di un processo periodico (ad es. onde sonore o corrente alternata) in una determinata unità di tempo. La frequenza viene generalmente misurata in secondi o Hertz (Hz).



Frequenza di scansione video: Frequenza con cui il segnale video viene scansionato sullo schermo. Maggiore è la frequenza di scansione, migliore sarà la qualità dell'immagine e, di conseguenza, minore lo sfarfallio.



GOP: Nella compressione  *MPEG* il flusso di dati è inizialmente diviso in "Gruppi di Immagini", ciascuno dei quali contiene diversi fotogrammi. Ogni GOP contiene tre tipi di fotogrammi: I-Frames, P-Frames (immagini) e B-Frames.

GOP size: Questa dimensione indica quanti fotogrammi I-, B-, o P-Frames sono contenuti in un  *GOP*. Attualmente le dimensioni dei GOP sono 9 oppure 12.

HD: Video ad alta definizione. La maggior parte dei formati HD correnti hanno una risoluzione pari a 1920x1080 oppure 1280x720. Fra lo standard 1080 e 720 esiste una differenza sostanziale: il formato 1920x1080 utilizza una quantità di pixel 2,25 volte superiore per ogni fotogramma. Questa differenza richiede maggiori performance per l'elaborazione in termini di tempo di codifica, velocità di decodifica e salvataggio. I formati 720 sono tutti progressivi. Il formato 1080 è una combinazione di fotogrammi di tipo progressivo e interlacciato. Computer e display sono sostanzialmente progressivi, mentre la trasmissione televisiva si basa su tecnologie e standard interlacciati. Nella terminologia HD, la lettera "p" sta per "progressivo", mentre la lettera "i" sta per "interlacciato".

HDV: Formato per la registrazione e riproduzione di video ad alta definizione su videonastri DV. Il formato, conosciuto come "HDV" non utilizza un codec basato su "DV", ma la compressione MPEG-2. Vi sono due varianti di questo formato: HDV1 e HDV2. Il formato HDV1 ha una risoluzione di 1280x720 con fotogrammi progressivi (720p). Il flusso di trasporto MPEG è di 19.7 Mbps/s. La variante HDV2 ha una risoluzione di 1440x1080 con fotogrammi interlacciati (1080i). Il flusso di trasporto è di 25 Mbps/s.

Hi8: Versione perfezionata di  *Video8* che utilizza video in formato  *S-Video* registrato su nastri al metallo evaporato. Grazie ad una maggiore risoluzione di luminanza e maggiore ampiezza di banda, queste registrazioni sono più nitide rispetto a quelle del Video8.

HiColor: Per le immagini significa di regola un tipo di immagine a 16 bit (5-6-5) che può contenere fino a 65.536 colori. I formati file TGA supportano questo tipo di immagini. Gli altri formati file richiedono prima una conversione dell'immagine HiColor in  *TrueColor*. Per gli schermi, HiColor si riferisce generalmente a schede video a 15 bit (5-5-5) in grado di visualizzare fino a 32.768 colori.  *Bit*




I/O: Input/Output.


IDE: Sigla di "Integrated Device Electronics". Interfaccia per il disco fisso che integra l'elettronica di comando sul drive stesso anziché sull'adattatore che collega il drive al bus di espansione.

IEEE 1394: Sviluppato da Apple Computers e introdotto sul mercato con il nome FireWire, questo protocollo di trasmissione seriale dei dati raggiunge una velocità fino a 400 MBit/secondo. Sony offre una versione leggermente modificata per la trasmissione dei segnali DV, chiamata i.LINK, con velocità di trasmissione fino a 100 Mbit/secondo.

Immagine: L'immagine è una riproduzione, una raffigurazione. Il termine viene usato per descrivere immagini digitalizzate, costituite da pixel, che possono essere visualizzate con un monitor e manipolate con un apposito software.


Indirizzo: Tutte le posizioni di memoria di un computer sono numerate (indirizzate). Grazie a questi indirizzi ogni posizione può essere occupata. Alcuni indirizzi sono riservati per specifici componenti hardware. Se due componenti hardware utilizzano lo stesso indirizzo siamo in presenza di un "conflitto di indirizzi".


Interlacciato: Metodo di aggiornamento delle immagini usati dagli standard televisivi. L'immagine televisiva  *PAL* è costituita da due semiquadri interlacciati ( *field*) di $312\frac{1}{2}$ linee ciascuno. L'immagine  *NTSC* è costituita da due semiquadri di $242\frac{1}{2}$ linee ciascuno. I field vengono visualizzati alternativamente in modo da ricostruire l'immagine sullo schermo.

Interleave: L'interleave di audio e video consente una riproduzione e sincronizzazione o compressione più fluida. Il formato standard  *AVI* alterna in modo uniforme audio e video.


IRQ: "Interrupt Request". Un "interrupt" costituisce una temporanea interruzione del flusso di elaborazione principale del computer che consente l'esecuzione di operazioni di manutenzione o elaborazioni in background. La richiesta di interrupt può provenire sia dall'hardware (ad es. dalla tastiera, dal mouse) o dal software.

Istantanee video: Immagini fisse (o "fotogrammi congelati") estratte dal video.

JPEG: Sigla di Joint Photographic Experts Group. Si riferisce anche ad uno standard per la compressione di fotogrammi digitali, basato su  *DCT*.

Kbyte (oppure KB): Ogni Kbyte (kilobyte) contiene 1024  *byte*. Il termine "K" indica sempre il numero 1024 (2^{10}) e non il valore 1000, come nel sistema metrico decimale.

Key color: Colore reso trasparente che consente di intravedere un'immagine di fondo. Viene usato di solito per la sovrapposizione di sequenze video, in modo che il video sottostante possa trasparire nei punti in cui è presente il key color.


Key frames (fotogrammi chiave): In alcuni metodi di compressione, quale  *MPEG*, i dati video di determinati fotogrammi, detti “key frames” vengono salvati integralmente nel file compresso, mentre i dati relativi ai fotogrammi intermedi vengono salvati solo parzialmente. In fase di decompressione questi fotogrammi parziali ricostruiscono i propri dati a partire dai fotogrammi chiave.

Laser disc: Supporto per la memorizzazione di video analogico. Le informazioni presenti sui laser disc non possono essere modificate.


LPT:  *Porta parallela*

Luminanza:  *Luminosità*



Luminosità: Detta anche “luminanza”. Indica la luminosità del video.

MIV: (Estensione di) un file MPEG che contiene solo dati video.  *MPA*, *MPEG*, *MPG*



Mark In / Mark Out: Nel montaggio video, i tempi di “mark in” e “mark out” indicano i time code iniziali e finali che identificano le porzioni di clip da inserire nel progetto.


Mbyte (oppure MB): Ogni Mbyte (megabyte) corrisponde a 1024  *Kbyte* – 1024 x 1024 byte.

MCI: Media Control Interface. Interfaccia sviluppata da Microsoft per riprodurre e registrare dati audio e video. Viene usata anche per collegare il computer a una sorgente video esterna, come un videoregistratore o un laser disc.

Modello di colore: Un metodo matematico per descrivere e definire in termini matematici i colori e la loro correlazione. Ciascun modello di colore presenta specifici vantaggi. I modelli più comuni sono  *RGB* e  *YUV*.

Modulazione: Codifica delle informazioni su un segnale portante su cui vengono modulati i dati.

Motion-JPEG (M-JPEG): Un formato  *Video for Windows*, specificato da Microsoft per la codifica delle sequenze video. La compressione  *JPEG* viene utilizzata per comprimere ogni singolo fotogramma.

MPA: (Estensione di) un file MPEG che contiene solo dati audio.  *MIV*, *MPEG*, *MPG*

MPEG: Sigla di “Motion Picture Experts Group”. Si riferisce anche ad uno standard, sviluppato dall’omonimo gruppo, per la compressione di immagini in movimento. Rispetto al formato M-JPEG offre una riduzione pari al 75-80% con la stessa qualità visiva.

MPG: (Estensione di) un file MPEG che contiene dati sia video che audio. 📖 *MIV, MPEG, MPA*

MPV: (Estensione di) un file MPEG che contiene solo dati video. 📖 *MPA, MPEG, MPG*

Non interlacciato: Descrive un metodo di refresh dell'immagine con cui quest'ultima viene aggiornata completamente senza saltare alcuna linea. L'immagine non interlacciata (presente sulla maggioranza dei monitor) presenta uno sfarfallio molto meno intenso di un'immagine interlacciata (presente sulla maggioranza degli apparecchi televisivi).

NTSC: Sigla di **National Television Standards Committee**. Si riferisce anche a uno standard televisivo creato da questo gruppo nel 1953 che utilizza 525 linee per fotogramma e 60 campi di immagine (field) al secondo. Questo standard è usato in Giappone, nell'America settentrionale e centrale e in altri paesi. 📖 *PAL, SECAM*

PAL: Sigla di "Phase Alternation Line". Standard televisivo predominante in Europa, sviluppato in Germania, che utilizza 625 linee per fotogramma e 50 campi al secondo. 📖 *NTSC, SECAM*

Pixel: Sigla di *picture element*. I pixel sono il più piccolo elemento dell'immagine che appare sul monitor.

Porta: Punto di trasferimento elettrico per la trasmissione di dati audio, video, di controllo o di altro genere fra due dispositivi. 📖 *Porta seriale, Porta parallela*

Porta COM: Porta seriale situata sulla parte posteriore del computer a cui possono essere collegati il modem, il plotter, la stampante, oppure il mouse.

Porta parallela: Attraverso la porta parallela i dati vengono trasmessi con una linea di dati a 8 bit; ciò significa che gli 8 📖 *bit* (un 📖 *byte*) possono essere trasmessi contemporaneamente. Questo tipo di trasmissione è molto più rapida di quella dell'interfaccia seriale, ma è molto sensibile alle lunghe distanze. Le porte parallele sono indicate dalla sigla "LPTn", laddove *n* è un numero (per es. LPT1). 📖 *Porta seriale*

Porta seriale: Attraverso la porta seriale i dati vengono trasmessi 1 📖 *bit* alla volta, in "serie", uno dopo l'altro. Per questo motivo la velocità di trasmissione è molto inferiore rispetto a quella assicurata dalla porta parallela, in quanto le linee di dati paralleli consentono l'invio contemporaneo di più bit. Le porte seriali sono contrassegnate dalla sigla "COMn", laddove *n* indica un numero (ad esempio "COM2"). 📖 *Porta parallela*

Profondità di colore: Numero di bit che forniscono informazioni relative al colore per ciascun pixel. Con la profondità colore di 1 bit vengono rappresentati $2^1=2$ colori; con una profondità di 8 bit, si rappresentano $2^8=256$ colori; con una profondità di 24 bit, si rappresentano $2^{24} = 16.777.216$ colori.

QSIF: Quarter Standard Image Format. Formato MPEG I che descrive la risoluzione, pari a 176 x 144 con lo standard PAL e 176 x 120 con lo standard NTSC. 📖 *MPEG, SIF*

Quantizzazione: Parte del sistema 📖 *JPEG* per la compressione dei dati delle immagini. I dettagli rilevanti dell'immagine vengono riprodotti in modo preciso, mentre quelli impercettibili per l'occhio umano vengono rappresentati in modo meno preciso.

Rapporto larghezza/altezza: La proporzione fra larghezza e altezza dell'immagine o di una grafica. Mantenendo fisse le proporzioni ogni modifica del valore di una dimensione si ripercuote automaticamente sull'altra.

Raster: Area dello schermo che viene colpita da un fascio di elettroni che esplora lo schermo in una serie di linee orizzontali, dall'alto a sinistra fino in basso a destra (dal punto di vista dell'osservatore).

RGB: Sigla di Red, Green e Blue, ovvero dei colori primari nella sintesi additiva dei colori. Il metodo RGB viene usato nella tecnologia dei computer per codificare le informazioni delle immagini nei pixel, di cui ognuno contiene una combinazione dei tre colori primari.

Ridondanza: Questa caratteristica delle immagini viene sfruttata dagli algoritmi di compressione. Le informazioni superflue possono essere eliminate durante la compressione e poi ripristinate integralmente in fase di decompressione.

Risoluzione: Il numero di pixel che viene visualizzato sul monitor in senso orizzontale e in verticale. Quanto maggiore è la risoluzione, tanti più dettagli possono essere visualizzati. 📖 *Pixel*

ROM: Sigla di "Read Only Memory". Dispositivo di memorizzazione che, una volta programmato, conserva i dati anche senza usare la corrente elettrica. 📖 *EPROM*

Run Length Encoding (RLE): Una tecnica usata in numerosi sistemi di compressione delle immagini, incluso 📖 *JPEG*. I valori ricorrenti non vengono salvati separatamente, ma associati ad un contatore che indica quante volte il valore ricorre in successione.

Saturazione del colore: Intensità di un colore.

SCSI: Sigla di “Small Computers System Interface”. Per molto tempo l'interfaccia SCSI è stata preferita come interfaccia per dischi rigidi, su computer ad alte prestazioni, in quanto garantisce un'elevata velocità di trasmissione dei dati. Al computer possono essere collegati contemporaneamente fino a otto dispositivi SCSI.

SECAM: Sigla di “Séquentiel Couleur à Mémoire”. Standard televisivo usato in Francia e nell'Europa orientale. Come nel caso del sistema PAL; anche questo standard utilizza 625 linee per fotogramma e 50 campi di immagine al secondo. 📖 *NTSC, PAL*

SIF: Standard Image Format. Formato MPEG I che descrive la risoluzione pari a 352 x 288 con lo standard PAL, e pari a 352 x 240 con lo standard NTSC. 📖 *MPEG, QSIF*

S-VHS: Versione perfezionata di VHS che utilizza lo standard S-Video e nastri al metallo evaporato per assicurare una maggiore luminanza e risoluzione, con immagini più nitide rispetto a VHS. 📖 *VHS, S-Video*

S-Video: Con l'ausilio dello standard S-Video i segnali (Y/C) e i dati relativi alla luminosità (luminanza, ovvero “Y”) e al colore (crominanza, ovvero “C”) vengono trasferiti separatamente, usando più cavi, evitando così una modulazione e demodulazione del video e la conseguente riduzione della qualità dell'immagine.

Time code: Il time code identifica la posizione di un fotogramma in una sequenza video rispetto ad un punto iniziale (di regola l'inizio di una ripresa). Il codice temporale in genere viene indicato nel formato ore:minuti:secondi:fotogrammi (ad es. 01:22:13:21). A differenza del contatore del nastro, che può essere azzerato o resettato in un punto qualsiasi del nastro, il time code è un segnale elettronico inciso sul videonastro e, una volta assegnato, non è più modificabile.

Transizione: La transizione consente il collegamento visivo fra videoclip contigui e può consistere in un vero e proprio “taglio” oppure in un vistoso effetto animato. Le transizioni di tipo più comune, quali i tagli, le dissolvenze, gli effetti a comparsa o a scorrimento, costituiscono parte integrante del linguaggio visivo di un film o di un video e consentono di realizzare salti cronologici o cambiamenti di prospettiva in modo molto conciso e, spesso, subliminale.

TrueColor: Il nome sta ad indicare un'immagine con una risoluzione di colori così precisa da sembrare realistica. In pratica il termine TrueColor si riferisce normalmente a colori RGB a 24 bit, in grado di riprodurre fino a 16,7 milioni di combinazioni dei colori primari: rosso, verde e blu. 📖 *Bit, HiColor*

VCR: Sigla di “Video cassette recorder”, videoregistratore.

Velocità dei dati: Indica la velocità dei dati (il cosiddetto “data rate”) trasmessi in una determinata unità di tempo: ad esempio, il numero di byte che il disco rigido legge o scrive in un secondo, oppure il flusso di dati video elaborati in un secondo.

Velocità di trasferimento dei dati: La velocità con cui le informazioni vengono trasferite dai supporti di memorizzazione (quali il 📖 *CD-ROM* o il disco rigido) alla periferica video (monitor oppure 📖 *dispositivo MCI*). A seconda della periferica usata, le velocità possono comportare migliori o minori prestazioni.

VHS: Sigla di “Video Home System”. Diffuso standard per videoregistratori che utilizza nastri da 1/2” per memorizzare segnali “compositi” che contengono le informazioni relative alla luminosità e al colore.

Video CD: CD-ROM standard che utilizza video in formato 📖 *MPEG* compresso.

Video Composito: Con il video Composito, le informazioni relative a cromaticità e luminanza sono codificate in un unico segnale. Il video Composito viene registrato e riprodotto nei formati *VHS* e 8mm.

Video digitale: Il video digitale memorizza le informazioni 📖 *bit* per bit in un file (a differenza dei supporti di memorizzazione analogici).

Video for Windows: Una estensione del sistema operativo Microsoft Windows che permette di registrare, su un disco rigido, le sequenze video digitali sotto forma di file e di riprodurle.

Video8: Sistema video analogico che utilizza nastri di 8 mm. I registratori Video8 generano segnali compositi.

VISCA: Protocollo usato da numerosi dispositivi per il controllo di sorgenti video esterne tramite computer.

WAV: (Estensione per) il diffusissimo formato di file per i segnali audio digitalizzati.

Y/C: Y/C è il segnale del colore che consta di due componenti: Y = informazioni relative alla luminosità, C = informazioni relative al colore.

YUV: Modello di colore di un segnale video, laddove Y fornisce l'informazione relativa alla luminosità e U e V quelle relative al colore.

Contratto di licenza

Contratto Pinnacle di licenza d'uso per utente finale

Questo contratto di licenza d'uso per utente finale ("Contratto"), un accordo legale sottoscritto dall'utente e la Pinnacle Systems ("Pinnacle"), riguarda il software della Pinnacle e la documentazione che lo accompagna (definiti nell'insieme "Software"). LEGGERE ATTENTAMENTE QUESTO CONTRATTO. L'USO DEL SOFTWARE COSTITUISCE L'ACCETTAZIONE DA PARTE DELL'UTENTE DELLE CONDIZIONI STABILITE IN QUESTO CONTRATTO. SE NON SI ACCETTANO O NON SI CAPISCONO INTERAMENTE I TERMINI DI QUESTO CONTRATTO, NON INSTALLARE IL SOFTWARE E RESTITUIRE IMMEDIATAMENTE IL PRODOTTO AL PROPRIO RIVENDITORE.

1. Concessione di licenza. Conformemente alle restrizioni di cui sotto, ai sensi di questo Contratto, si concede all'utente una licenza non esclusiva e perpetua per (a) l'installazione del Software su un solo computer; (b) l'uso o l'autorizzazione all'uso del Software su un solo computer; (c) l'esecuzione di una copia del Software in formato leggibile da macchina a solo scopo di backup, a condizione che su tale copia compaiano tutte le informazioni di copyright e ogni altro eventuale avviso relativo ai diritti di proprietà riservata; (d) la cessione del Software e di questa Licenza d'uso ad un'altra parte purché tale parte accetti le condizioni stabilite da questo Contratto. In caso di cessione, l'utente è tenuto a trasferire contemporaneamente tutte le copie alla parte oppure a distruggere tutte le eventuali copie non trasferite. In caso di cessione di qualsiasi copia del Software ad un'altra parte, la licenza d'uso concessa all'utente viene automaticamente rescissa.

2. Restrizioni della licenza d'uso. Non è consentito, né si può concedere a terzi di, (a) prendere o dare in affitto, vendere, prestare o trasferire in alcun modo il Software o i diritti e gli obblighi dell'utente ai sensi di questa Licenza d'uso; (b) installare il Software su una rete che ne consenta l'uso da parte di più utenti, a meno che ciascun utente sia munito di licenza d'uso; (c) decompilare, disassemblare o destrutturare mediante operazioni di reverse engineering il

Software o l'hardware, interamente o in parte; (d) rimuovere o distruggere gli avvisi di copyright o altre designazioni di proprietà riservata del Software o di qualsiasi software prodotto da terzi; (e) modificare o adattare il Software, inglobare il Software in un altro programma o creare prodotti derivati da esso; (f) effettuare copie o distribuire, a scopo di lucro o altro, il Software, tranne ove indicato espressamente sopra; (g) effettuare alterazioni, modifiche, collegamenti, scollegamenti, miglioramenti o regolazioni di alcun tipo al Software o utilizzarlo diversamente da come contemplato nella documentazione annessa e in questo Contratto; (h) fornire in sottolicensing, trasferire o cedere questa Licenza d'uso o qualsiasi altro diritto e obbligo previsto da questa Licenza, tranne ove esplicitamente contemplato in questo Contratto. Tutti gli eventuali trasferimenti o cessioni saranno considerati nulli. Restrizioni della licenza per Dolby Digital 5.1 Creator. Non è consentito utilizzare la tecnologia Dolby Digital 5.1 Creator per codificare contenuti che si intende distribuire su scala commerciale.

3. Restrizioni all'esportazione. L'esportazione e la riesportazione dei prodotti software della Pinnacle sono regolate dalle norme statunitensi sull'esportazione (United States Export Administration Regulations) e ai sensi di tali norme il software non può essere esportato in Paesi soggetti ad embargo da parte degli Stati Uniti d'America. Inoltre, il software Pinnacle non può essere distribuito a cittadini di determinati Paesi, che figurano nei seguenti elenchi: Table of Denial Orders, Entity List, List of Specially Designated Nationals. Scaricando o usando un prodotto software della Pinnacle, l'utente dichiara di non essere cittadino di alcun Paese verso i quali gli Stati Uniti impongono un embargo di prodotti e di non essere una delle persone che compaiono negli elenchi Table of Denial Orders, Entity List o List of Specially Designated Nationals.

4. Proprietà. La licenza d'uso ivi concessa non costituisce cessione o vendita dei diritti di proprietà relativi al Software. Tranne per i diritti di licenza d'uso concessi come indicato sopra, la Pinnacle mantiene tutti i diritti di proprietà e interesse al Software, compresi tutti i diritti di proprietà intellettuale. Il Software è tutelato dalle leggi sulla proprietà intellettuale vigenti, fra cui le leggi degli Stati Uniti sul copyright d'America e i trattati internazionali.

5. Proprietà riservata di terzi. È possibile che questo Software contenga proprietà riservata di altri, concessa dietro licenza alla Pinnacle. L'uso del Software da parte dell'utente è consentito a condizione che l'utente non rimuova alcuna delle informazioni di copyright e qualsiasi altro eventuale avviso relativo ai diritti di proprietà riservata del software di terzi.

6. Sicurezza. L'utente riconosce che al fine di proteggere l'integrità di determinati contenuti di terzi, la Pinnacle o i suoi detentori di licenza possono prevedere aggiornamenti relativi alla sicurezza del Software che verranno scaricati e installati automaticamente sul computer in uso. Tali aggiornamenti di sicurezza possono danneggiare il Software (e qualsiasi altro software presente sul computer in uso che dipenda in modo specifico dal Software) e possono disattivare la funzione di copia o visualizzazione di contenuto "sicuro", ovvero contenuto tutelato da programmi di gestione di diritti digitali. In tal caso, la Pinnacle o i suoi detentori di licenza si adopereranno in misura ragionevole per pubblicare tempestivamente avvisi sul sito Web della Pinnacle che illustrano l'aggiornamento di sicurezza e forniscono istruzioni su come ottenere nuove versioni o ulteriori aggiornamenti al Software per ripristinare l'accesso al contenuto sicuro e alle relative funzionalità.

7. Aggiornamenti. L'utente prende atto ed accetta che Pinnacle possa controllare automaticamente la versione del Software e/o i relativi componenti che si stanno utilizzando e fornire aggiornamenti o correzioni per il Software che possono essere scaricati automaticamente sul proprio computer. Gli aggiornamenti forniti dopo la scadenza del periodo di Garanzia Limitata indicata di seguito nella Sezione 9 non sono coperti da alcuna garanzia, espressa, implicita o di legge.

8. Durata e rescissione. Questo Contratto di licenza d'uso è valido a decorrere dal momento di installazione del Software e viene rescisso in occasione di uno dei seguenti eventi: (a) la mancata osservanza delle condizioni stipulate in questo Contratto; (b) la restituzione, distruzione o eliminazione di tutte le copie del Software possedute dall'utente; o (c) la cessione del Software e di questa Licenza d'uso a terzi come indicato al paragrafo 1(d). I diritti della Pinnacle e gli obblighi dell'utente sopravvivranno la rescissione di questo Contratto.

9. Garanzia limitata. La Pinnacle garantisce al licenziatario originario per un periodo di 30 giorni dalla data di acquisto originaria che il Software fornito all'utente funzionerà conformemente a quanto illustrato nella relativa documentazione ("Garanzia limitata"). L'unica responsabilità della Pinnacle e il rimedio esclusivo a disposizione dell'utente in caso di violazione della Garanzia limitata di cui sopra sarà, a discrezione esclusiva della Pinnacle, la riparazione o la sostituzione del Software non conforme alla Garanzia di cui sopra purché esso venga restituito alla Pinnacle. La Garanzia limitata è nulla qualora il guasto o mancato funzionamento del Software siano stati causati da incidente, uso errato o applicazione errata da parte dell'utente. L'eventuale copia sostitutiva del Software sarà garantita per 30 giorni.

10. NESSUN'ALTRA GARANZIA. TRANNE PER QUANTO STABILITO SOPRA, IL SOFTWARE VIENE FORNITO "COSÌ COM'È" E L'UTENTE SI ASSUME TUTTE LE RESPONSABILITÀ DELLA QUALITÀ E DELLE PRESTAZIONI DEL SOFTWARE. LA PINNACLE NEGA QUALSIASI ALTRA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, FINO AL MASSIMO CONSENTITO DALLE LEGGI VIGENTI, COMPRESSE, MA NON A TITOLO ESCLUSIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, DI NON VIOLAZIONE E DI IDONEITÀ AD UNO SCOPO PARTICOLARE. IL DETENTORE DI LICENZA NON GARANTISCE CHE LE FUNZIONALITÀ CONTENUTE NEL SOFTWARE RISPONDANO ALLE ESIGENZE DELL'UTENTE, SIANO CONTINUATIVE O PRIVE DI ERRORI.

11. LIMITI DELLE RESPONSABILITÀ. L'UTENTE RICONOSCE CHE IN NESSUN CASO LA PINNACLE SARÀ RESPONSABILE DI DANNI CONSEGUENTI, SPECIALI, INDIRETTI, ACCIDENTALI O PUNITIVI, ANCHE ALLORCHÉ ESSA SIA STATA PRECEDENTEMENTE AVVISATA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO, LA RESPONSABILITÀ DELLA PINNACLE POTRÀ ECCEDERE IL PREZZO COMPLESSIVO CORRISPONTO PER L'ACQUISTO DEL SOFTWARE. Alcuni Stati o giurisdizioni non consentono la restrizione o l'esclusione di danni accidentali o conseguenti in alcune circostanze; pertanto in tali casi i limiti di cui sopra possono non essere validi.

12. Generale. Questo Contratto è soggetto alle leggi dello Stato della California e alle leggi federali degli Stati Uniti d'America, senza riferimenti ai principi riguardanti i conflitti fra leggi. I tribunali federali e statali della Contea di Santa Clara, California, USA, sono l'unico foro competente in caso di eventuali dispute relativamente a questo Contratto e pertanto l'utente si affida ad essi. Questo Contratto costituisce l'unico accordo esistente fra l'utente e la Pinnacle e prevale su qualsiasi altra comunicazione riguardante il Software. Eventuali modifiche al questo Contratto saranno valide soltanto se applicate per iscritto e firmate da entrambe le parti. Qualora alcuna stipulazione contenuta in questo Contratto venga ritenuta nulla o non tutelabile in giudizio, il resto del Contratto sarà considerato valido a tutti gli effetti.

13. Rispetto del copyright: Questo prodotto deve essere utilizzato con contenuti di proprietà dell'utente, in sua licenza o di pubblico dominio. L'utente non è autorizzato a utilizzare questo prodotto in violazione di qualsiasi legge, comprese le leggi sul copyright. Quando si utilizza questo prodotto si devono rispettare i diritti dei proprietari dei contenuti.

Tasti di scelta rapida

I termini *Sinistra*, *Destra*, *Su* e *Giù* della seguente tabella si riferiscono ai tasti di direzione (freccia).

Interfaccia principale di Studio

Barra spaziatrice	Riproduci e ferma
J	Riavvolgimento rapido (premere ripetutamente per una riproduzione più veloce)
K	Ferma riproduzione
L	Avanzamento rapido (premere ripetutamente per una riproduzione più veloce)
X oppure Ctrl+Su	Avanti di 1 fotogramma
Y oppure Ctrl+Giù	Indietro 1 fotogramma
A oppure I	Mark in
S oppure O	Mark out
Ctrl+Sinistra	Taglia tempo iniziale di -1 fotogramma
Ctrl+Destra	Taglia tempo iniziale di +1 fotogramma
Alt+Sinistra	Taglia tempo finale di -1 fotogramma
Alt+Destra	Taglia tempo finale di +1 fotogramma
Alt+Ctrl+Sinistra	Montaggio a rotazione -1 fotogramma (taglia anche il clip successivo)
Alt+Ctrl+Destra	Montaggio a rotazione +1 fotogramma
G	Cancella mark in e mark out

D	Vai a mark in (nello strumento di taglio)
F	Vai a mark out (nello strumento di taglio)
E oppure Home	Vai all'inizio
R oppure Fine	Vai alla fine
Sinistra	Seleziona clip precedente
Destra	Seleziona clip successivo
Canc	Cancella clip selezionato(i)
Ins(ert)	Dividi clip in corrispondenza della posizione del dispositivo di scorrimento
Pagina Su	Vai alla successiva pagina della finestra del filmato
Pagina Giù	Vai alla precedente pagina della finestra del filmato
Tastierino numerico +	Ingrandisci Timeline
Tastierino numerico -	Riduci Timeline
C	Imposta capitolo del menu
V	Cancella capitolo del menu
M	Imposta il ritorno al menu
Ctrl+Pagina Su	Vai al precedente capitolo del menu
Ctrl+Pagina Giù	Vai al successivo capitolo del menu

Editor dei titoli

Alt+segno +	Porta in primo piano
Alt+segno -	Porta in secondo piano
Ctrl+ segno +	Sposta avanti di un livello
Ctrl+ segno -	Sposta indietro di un livello
Ctrl+0	Giustificazione testo disattivata
Ctrl+1	Giustificazione testo: in basso a sinistra
Ctrl+2	Giustificazione testo: in basso al centro
Ctrl+3	Giustificazione testo: in basso a destra
Ctrl+4	Giustificazione testo: centro sinistra

Ctrl+5	Giustificazione testo: centro
Ctrl+6	Giustificazione testo: centro destra
Ctrl+7	Giustificazione testo: in alto a sinistra
Ctrl+8	Giustificazione testo: in alto al centro
Ctrl+9	Giustificazione testo: in alto a destra
Ctrl+K	Crenatura, spaziatura; inclinazione
Ctrl+M	Sposta, scala e ruota
Maiusc+Sinistra	Espandi selezione caratteri a sinistra
Maiusc+Destra	Espandi selezione caratteri a destra
Ctrl+Sinistra	Riduci scala orizzontale, o restringi la selezione di testo (crenatura) in base alla modalità di modifica attuale (sposta/scala/ruota oppure crenatura/spaziatura/inclinazione)
Ctrl+Destra	Aumenta la scala orizzontale, o estendi (crenatura) la selezione di testo
Ctrl+Giù	Riduci la scala o la spaziatura della selezione di testo in base alla modalità di modifica attuale
Ctrl+Su	Aumenta la scala o la spaziatura della selezione di testo
Maiusc+Ctrl+Sinistra	Uguale a Ctrl+Sinistra (grossolana)
Maiusc+Ctrl+Destra	Uguale a Ctrl+Destra (grossolana)
Maiusc+Ctrl+Giù	Uguale a Ctrl+Giù (grossolana)
Maiusc+Ctrl+Su	Uguale a Ctrl+Su (grossolana)
Alt+Sinistra	Con la selezione di testo: Sposta i caratteri a sinistra. Senza selezione di testo: Sposta a sinistra tutto il testo, dal cursore fino a fine riga.
Alt+Destra	Con la selezione di testo: Sposta i caratteri a destra. Senza selezione di testo: Sposta a destra tutto il testo, dal cursore fino a fine riga.
Maiusc+Alt+Sinistra	Uguale a Alt+Sinistra (grossolana)
Maiusc+Alt+Destra	Uguale a Alt+Destra (grossolana)

Indice alfabetico

A

- Abbreviazioni xiii
- Album
 - Anteprima 5, 35
 - Cartelle di origine 35
 - Editor dei titoli *Vedi* Editor dei titoli Album
 - Introduzione 17
 - Operazioni con gli Appunti 72
 - Panoramica 33
 - Particolarità dell'interfaccia 38
 - Rapporto larghezza/altezza 75
 - Riempimento durante la cattura 17
 - Selezione di scene video 44
 - Sezione degli Effetti sonori 55
 - Sezione dei Titoli 52
 - Sezione delle Immagini 53, 144
 - Sezione delle scene video 71
 - Sezione delle Scene video 36
 - Sezione delle Transizioni 50, 135
 - Sezione Menu per i dischi 53, 158
 - Sezione Musica 56
 - Trascinare la selezione per l'editing 72
 - Uso dei menu 39
- Album dell'Editor dei titoli 179
 - Browser dei look 180
 - Sezione delle Immagini 184
 - Sezione Pulsanti 184
- Album dell'Editor dei titoli
 - Sezione Sfondi 182
- Altre periferiche
 - Importazione di elementi multimediali da 31
- Analogica
 - Opzioni relative alla qualità di cattura 28
- Analogici
 - Livelli durante la cattura 28
- Analogico
 - Output su 226
- Animazione 262
- Animazione pan e zoom 149
- Anteprima
 - Dischi 160
 - Durante la cattura 233
 - Effetti video 103
 - Hollywood FX 139
 - Menu 6
 - Transizioni 51, 139
- Anteprima video
 - Esterno 240
 - Opzioni 240
 - Schermo intero 240
- Appunti
 - Con l'Album e la finestra del filmato 72
- Assolvenza/Dissolvenza (transizione) 137
- Attiva
 - Effetti sonori 56
- Attivazione
 - Hollywood FX 51

- Menu per i dischi 54
- Spiegazione 13
- Attrezzatura necessaria xi
- Audio
 - Disattivazione 64
 - Effetti sonori 189
 - Impostazioni (per l'output di file) 251
 - Insert editing 89
 - Originale 189
 - Overlay 120
 - Overlay, originale 189
 - Regolazione del volume sulla Timeline 200
 - Scrubbing 58
 - Sincronizzazione con il video 86
 - Sincrono 62, 139, 189
 - Sottofondo musicale 189
 - Surround 202
 - Tracce sulla Timeline 189
 - Transizioni 139
 - Usi 187
 - Uso in Studio 188
 - Uso senza la parte video 73
 - Voice-over 189
 - Volume e missaggio 198, 202
- Audio originale
 - Proprietà 197
 - Sincronizzato con il video 86
- AVCHD
 - Riversamento del filmato su 218

B

- Bandierine
 - Posizionamento sulla traccia dei menu 162
- Bianco e nero (effetto video) 112
- Bilanciamento
 - Regolazione sulla Timeline 201
- Bilanciamento del bianco 115
- Bilanciamento del colore RGB (effetto video) 114
- Bilanciamento e volume 69, 198
- Blocco delle tracce 63
 - Segnalazione 86
- Blocco di

- Premium content 11
- Blu-ray (AVCHD)
 - Riversamento del filmato su 218

C

- Campo lungo (suggerimento videografico) 287
- Capitoli
 - Sulla traccia dei menu 161
- Cartelle
 - Immagini fisse 53
 - Musica 56
 - Titoli 52
- Casella degli strumenti 57
 - Audio 69
 - Video 67
- Casella degli strumenti Audio 69
- Casella degli strumenti Video 67
- Caselle degli strumenti 65
- Catalogo di scene del video 157
- Cattura 15
 - Cambio della directory 19
 - Da DV 25, 27
 - da DVD 29
 - Da HDV 27
 - Da sorgenti analogiche 27
 - Differenze fra analogico e digitale 18
 - Directory 19
 - E l'Album 17
 - File multipli 73
 - Livelli audio e video 28
 - Opzioni MPEG 237
 - Opzioni relative al formato 235
 - Opzioni relative alla qualità analogica 28
 - Opzioni relative alla sorgente 232
 - Passo dopo passo 22
 - Periferiche 21, 232
 - Preparazione del disco rigido 260
 - Rilevamento delle scene 24
 - Selezione delle periferiche 22
 - Sorgenti 21
 - Velocità del disco rigido 26
- Cattura di istantanee video

- Con HDV 154
- Cattura video
 - Passo dopo passo 22
- ChannelTool (effetto audio) 210
- Chorus (effetto audio) 210
- Chroma key
 - Effetto video 130
 - Strumento 127
 - Suggerimenti 131
 - Telo di sfondo per 131
- Clip
 - Audio 61
 - Combinazione 85
 - Divisione 58, 85
 - Eliminazione 59
 - Rinominare 82
 - Suggerimenti per il taglio 81
 - Taglio sulla Timeline 78
 - Video 61
- Clip audio 61
 - Dettagli dell'interfaccia 198
 - Taglio 196
- Clip dei CD audio
 - Proprietà dei 197
- Codifica progressiva (impostazioni di output avanzate) 246
- Collegamenti
 - Creazione 162
 - Creazione automatica di 159
 - Editing 163
 - Mostra numeri durante l'editing 164
 - Nei menu per i dischi 155
 - Nello strumento Menu per i dischi 166
 - Regolazione 162
 - Rilascio della selezione per creare i collegamenti 167
 - Rimozione 163
 - Riposizionamento 162
 - Ritorno al menu 162
- Collegamenti ai capitoli *Vedi*
 - Collegamenti
- Collegamenti ai menu *Vedi*
 - Collegamenti
- Collegamento Ritorno al menu 162
- Colori
 - Selezione 133
- Comandi del menu xiv
- Comando capitolo disco 159
- Compressione
 - Audio 251
 - Video 249, 250
- Compressione audio 251
- Compressione video 249
- Configurazione *Vedi* Opzioni
- Contatore 10
- Contenuto bloccato
 - attivazione 11
- Continuità (Suggerimento videografico) 289
- Controlli del lettore DVD 160
- Controlli dell'Editor dei titoli
 - La casella degli strumenti Oggetto 172
 - Pulsanti di cancellazione e Appunti 177
 - Pulsanti di selezione della modalità 174
 - Pulsanti per i tipi di titoli 171
 - Pulsanti per il layout degli oggetti 176
 - Stili del testo 178
 - Strumento di Selezione 172
- Controlli di riproduzione 5
 - All'inizio 8
 - Avanti/indietro di un fotogramma 9
 - Avanzamento/Riavvolgimento rapido 9
 - DVD 6, 10, 157
 - Loop 9
 - Riproduzione/Pausa 8
 - Standard 5, 8
- Controlli per il trasporto
 - A schermo 18, 20
- Controllo del camcorder 18, 20, 153
- Convenzioni adottate xiii
- Convenzioni per la tastiera xiv
- Copia transizione fra clip selezionati 140, 145, 157
- Correzione automatica del colore (effetto video) 105

Correzione colore (effetto video) 113
Creazione di filmati 215

D

DeEsser (effetto audio) 210
DirectX xii
Disattivazione del volume delle tracce audio 64
Disc
 Immagine sul disco rigido 217
Dischi
 Authoring 1, 34, 53, 143, 157, 184, 198
Dischi ottici, in sintesi 220
Disco
 Anteprima 160
 Codifica MPEG 25
 Salvataggio del filmato su 217
Disco ottico *Vedi* Disco
 Immagine sul disco rigido 217
Disco rigido
 Preparazione per la cattura 260
 Spazio per la cattura video 26
 Velocità per la cattura video 26
Discometro 18, 19
Dispositivo di scorrimento 9
Dispositivo di scorrimento - Taglio 64
Dissolvenza audio
 Regolazione del bilanciamento sulla Timeline 201
Dissolvenza incrociata
 Nell'audio 139
Dissolvenza incrociata (transizione) 137
Dissolvenze
 Durata predefinita 239
Divisione dei clip 85
Divisione di clip
 Ripristino 85
Durate (di transizioni, ecc.) 239
DV xiii
 Calcolo dello spazio su disco 26
 Cattura 25, 27
 Output su 226

Velocità di trasferimento dati per la cattura 234

DVD

Anteprima 160
Codifica MPEG 25
Controlli del lettore 160
Controlli di riproduzione 6, 10, 157
Immagine sul disco rigido 217
Importazione di video da 29
Menu 53, *Vedi* Menu per i dischi
Riversamento del filmato su 218

E

Editing 286
 A/B 121
 Avanzato 119
 Immagini fisse 146
 Insert 87
 Menu per i dischi 161
 Split 89
 Videoclip 71
Editing a più tracce 119
Editing A/B 121
Editing di foto e altre immagini 147
Editing di testo
 Avanzato 174
Editor 2D (effetto video) 110
Editor dei menu *Vedi* Editor dei titoli
Editor dei menu e dei titoli 169
Editor dei titoli 169
 Editing di testo avanzato 174
 Introduzione 67
 Lancio 170
 Selezione multipla 177
Editor dei titoli - Oggetti 172
 Riordino dei livelli 173
 Testo 173
Editor, Menu e titoli 169
Effetti
 Audio *Vedi* Effetti audio
 Video *Vedi* Effetti video
Effetti audio 207
 ChannelTool 210
 Chorus 210

- DeEsser 210
- Di Studio Plus 209
- Equalizzatore 211
- Grungelizer 212
- Icone 207
- Livellamento 212
- Riduzione del rumore 208
- Riverbero 213
- Sblocco 95
- Standard oppure Plus 208
- Stereo Echo 213
- Stereo Spread 213
- Strumento 207
- Effetti colore
 - Bilanciamento del bianco 115
- Effetti Overlay 119
- Effetti sonori 61, 187
 - Attiva 56
 - Proprietà 197
 - Sezione (dell'Album) 55
- Effetti video 93
 - Aggiunta 104
 - Aggiunta e rimozione 94
 - Anteprima e rendering 103
 - Bianco e nero 112
 - Bilanciamento del colore RGB 114
 - Chroma key 130
 - Correzione 113
 - Correzione automatica del colore 105
 - Editor 2D 110
 - Effetti Cleaning 105
 - Elenco degli effetti 94
 - Fuoco morbido 109
 - Goccia d'acqua 112
 - Icone 77
 - Illuminazione 114
 - Ingrandimento 111
 - Inverti 113
 - Keyframing 98, 100
 - Luma Key 110
 - Mappa colori 113
 - Modifica dei parametri 96
 - Movimento sfocato 111
 - Onde d'acqua 112
 - Pan e Zoom 152
 - Picture-in-picture 125
 - Plus RTFX 107
 - Posterizza 114
 - Preimpostazioni 96
 - Riduzione del rumore 106
 - Riflesso lente 110
 - Rilievo 108
 - Sblocco 95
 - Seppia 115
 - Serie di base 103
 - Sfocatura 108
 - Stabilizzazione 106
 - Standard 105
 - Strumento 93
 - Terremoto 110
 - Vecchia pellicola 108
 - Velocità 107
 - Vetri colorati 109
- Effetto a comparsa (transizione) 137
- Effetto a scorrimento (transizione) 137
- Eliminazione delle scene 59
- Equalizzatore (effetto audio) 211
- Evidenziazione
 - Dei pulsanti dei menu 186

F

- File
 - Salvataggio del filmato come 220
- File audio 55
- File AVI 55
- File di cattura multipli
 - Uso 73
- File MP3 55
- File WAV 55
- Filmato
 - Anteprima 5
- Finestra del filmato 57
 - Area dei messaggi di stato 57
 - Operazioni con gli Appunti 72
 - Particolarità dell'interfaccia 77
 - Posizionamento 60
 - Taglio sulla Timeline 78
 - Trascinare la selezione per l'editing 72
 - Trova scena nell'Album 38, 77

- Viste 61
- Finestra di anteprima 5, 6, 80
- Finestre di dialogo
 - Opzioni 231
 - Opzioni di Creazione del filmato 231
 - Opzioni principali 231
- Font 179
- Formati dei fotogrammi *Vedi*
 - Rapporto larghezza/altezza
- Formati video 74
- Formato video del progetto 74
- Foto
 - Editing 147
 - Pan e Zoom 148
 - Riduzione occhi rossi 148
 - Rotazione 148
- Fotogrammi in miniatura
 - Impostazione nel menu per i dischi 165
 - Menu con video in movimento 166
 - Nell'Album 41
- Frequenza dei fotogrammi
 - Aumento 261
- Fuoco morbido (effetto video) 109

G

- Glossario 293
- Goccia d'acqua (effetto video) 112
- Grafica
 - Editing 147
- Grungelizer (effetto audio) 212
- Gruppi
 - Temporanei, nell'Editor dei titoli 177

H

- HD 299
- HD DVD
 - Riversamento del filmato su 218
- HDV xiv, 299
 - Cattura 27
- Hollywood FX
 - Anteprima 139

- Attivazione 51
- E il rendering in background 139
- Editing 138, 142
- Transizioni 137, 138

I

- Icone che segnalano gli effetti applicati
 - Video 77
- Icone degli effetti
 - Audio 207
- IEEE 1394 xiv
- IEEE-1394
 - Cavo 226
- Il comando di menu Combina clip 85
- Il comando di menu Dividi clip 85
- Il comando di menu Imposta miniatura 41
- Il comando Trova scena nel progetto 38
- Il comando Trova scena nell'Album 38
- Il menu Album
 - Trova scena nel progetto 38
- Il pulsante cestino 59
- Il pulsante Dividi clip/scene 58
- Il pulsante Elimina clip 59
- Il pulsante lametta 58
- Illuminazione 114
- Immagini *Vedi* Immagini fisse
- Immagini a schermo intero
 - Descrizione 144
- Immagini fisse
 - A schermo intero 144
 - Cartella 53
 - Creazione 144
 - Descrizione 143
 - Differenze fra schermo intero/sovrimpressione 143
 - Durata predefinita 239
 - Editing 147
 - Rotazione 148
 - Sezione (dell'Album) 53
 - Sovrimpressione 144
 - Taglio 146

- Taglio e editing 146
- Tipi 143
- Trasparenza 145
- Immagini in sovrapposizione
 - Controllo della trasparenza 145
 - Descrizione 144
- Importazione
 - Da periferiche esterne 31
- Importazione di elementi multimediali da periferiche esterne 31
- Importazione di video da DVD 29
- Impostazioni *Vedi* Opzioni
- Impostazioni di cattura 19
- Ingrandimento (effetto video) 111
- Insert editing 87
 - A/B 121
 - Audio 89
 - Introduzione 87
 - Metodo 88
- Internet
 - Salvataggio del filmato su 228
- Inverti 113

J

J-cut

- A/B 121
- Definizione 89
- Spiegazione 92

K

- Ken Burns 147
- Keyframing (dei parametri degli effetti video) 98
- Keyframing (di parametri di effetti video) 100

L

- La sezione delle Scene video
 - Viste 45
- L-cut
 - A/B 121
 - Definizione 89
 - Spiegazione 90

- Letterbox 75
- Lettore 17
 - Anteprima delle transizioni 51
 - Anteprima transizioni 139
 - Dispositivo di scorrimento 9
 - Durante le operazioni di taglio sulla Timeline 78
 - Introduzione 5
- Linea di editing
 - Clip inseriti sulla 72
- Livellamento (effetto audio) 212
- Livelli
 - Nell'Editor dei titoli 173
- Livelli audio
 - Modifica durante la cattura 18
 - Nella cattura analogica 29
 - Nella cattura DV 27
- Livelli video
 - Modifica durante la cattura 18
 - Nella cattura analogica 29
 - Nella cattura DV 27
- Livelli, audio e video
 - Nella cattura analogica 28
 - Nella cattura DV 27
- Lo strumento Proprietà clip 64
- Luma Key (effetto video) 110

M

- Mappa colori (effetto video) 113
- Media Player 225
- Menu Album
 - Comandi per il rilevamento delle scene 49
 - Combina Scene 47
 - Imposta miniatura 41
 - Seleziona scene per nome 46
 - Suddividi scene 48
 - Trova scena nel progetto 77
 - Vista commenti 45
 - Vista Miniature 45
 - Visualizza Dettagli 45
 - Visualizza Icone 45
- Menu Impostazioni 3
- Menu per i dischi 155
 - Apertura nell'Editor dei titoli 163
 - Attivazione 54

- Creazione 169
- Creazione automatica dei collegamenti 159
- Descrizione 155
- Didascalie dei pulsanti 158
- Differenze fra menu e titoli 158
- Editing 169
- Editing dei collegamenti 163
- Editing sulla Timeline 161
- Esempio di layout 156
- Forniti in dotazione 158
- Imposta miniatura 165
- Modifica dei capitoli 166
- Nome e durata 163
- Numeri dei collegamenti durante l'editing 164
- Opzione Miniature movimento 166
- Particolarità per VCD e S-VCD 158
- Posizionamento sulla Timeline 159
- Riproduzione ciclica 156
- Sezione (dell'Album) 53, 158
- Sfondi con immagini in movimento 183
- Menu, Dischi *Vedi* Menu per i dischi
- Microfono
 - Connessione 195
- Modalità
 - Cattura 17
 - Creazione filmato 215
 - Editing 4
 - Selezione 2
- Modalità di cattura
 - Introduzione 1
- Modalità di Cattura
 - Interfaccia 17
- Modalità di creazione del filmato 215
 - Introduzione 1
- Modalità di editing
 - Interfaccia 4
 - Introduzione 1
- Modi
 - Introduzione 1

- Monitor
 - Doppio 240
 - Uscita simultanea su 226
- Montaggio
 - analogico 290
 - Causale 291
 - Formale 291
 - Parallelo 290
 - Per contrasto 290
 - Sostitutivo 290
 - Tecniche avanzate 63
- Movimento sfocato (effetto video) 111
- MPEG
 - Catture da DV 26
 - Codifica di catture DV 25
 - Opzioni di cattura 237
 - Opzioni relative alla qualità 26
 - Per DVD, ecc. 25, 26
 - Rendering per l'output 217
- Musica 187, *Vedi* Sottofondo musicale
 - Cartella 56
 - Scelta (Suggerimento videografico) 292
 - Sezione (dell'Album) 56

N

- Nome del file
 - Progetto 57
- Nomi
 - dei clip - modifica 82
 - Nelle viste Lista e Storyboard 82
- Nomi dei prodotti xiii
- NTSC 233

O

- Oggetti
 - Nell'Editor dei titoli 172
- Onde d'acqua (effetto video) 112
- Opzioni 231
 - Anteprima durante la cattura 233
 - Anteprima video 240
 - Audio per l'output di file 251

Casella di controllo ingresso VCR
233

Cattura MPEG 237

Compressione video 250

Creazione del disco 245

Creazione del filmato 231

Creazione del nastro 256

Creazione di file AVI 248

Creazione di file MPEG 248

Creazione di file Real Media 252

Creazione di file Windows Media
255

Elenca tutti i codec 249

Finestra con le principali 231

Formato di cattura 235

Frequenza fotogrammi 250

Impostazione 3

Inserisci audio 251

Inserisci video 249

Organizzazione delle 231

Periferiche di cattura 232

Preferenze progetto 238

Preferenze video e audio 240

Rapporto larghezza/altezza per la
cattura analogica 233

Rilevamento delle scene 233

Riproduzione su schermo VGA
258

Sorgente di cattura 232

Standard TV 233

Velocità dati 234

Velocità dati e qualità 250

Video per l'output di file 249

Opzioni di configurazione 231

Output

- Browser 215
- come file 220
- come file AVI 222
- come file DivX 222
- come file iPod compatible 223
- come file MPEG 223
- come file Real Media 224
- come file Sony PSP compatible
225
- come file Windows Media 225
- Sul world-wide web 228
- Tipo di supporto 216

P

Pacchetto di effetti audio Plus 209

Pacchetto di effetti video Plus RTFX
107

PAL 233

Pan e scan 75

Pan e Zoom

- Animazione 149
- Animazioni complesse 150
- Effetto video 152
- Foto 148
- Strumento 147

Parametri degli effetti video

- Modifica 96

Parametri per gli effetti

- Ripristino 97

Parametri per i plug-in degli effetti

- Preimpostazioni 96

Passaporto 13

Periferiche

- Cattura 21, 22, 232

Periferiche esterne

- Importazione di elementi
multimediali da 31

Picture-in-picture

- Effetto video 125
- Strumento 122

Plug-in di effetti

- Sblocco 95, 104

Posterizza (effetto video) 114

Preferenze progetto (riquadro delle
opzioni) 238

Preferenze video e audio (riquadro
delle opzioni) 240

Preimpostazioni per gli effetti 96

Premium content e funzionalità
premium 14

Presentazione di diapositive 140,
145, 157

Primi piani 287

Problemi e soluzioni 263

Progetto *Vedi* Filmato

Proprietà clip

- Durata 147
- Nome 147

Prospettive

- Variazione 286
- Pulsante Annulla 2
- Pulsante Dividi clip/scene 85
 - In modalità insert editing 88
- Pulsante Guida 2
- Pulsante Modifica menu 67
- Pulsante Premium 2
- Pulsante Ripristina 2
- Pulsante scrubbing audio 58
- Pulsante Start/Stop cattura 19
- Pulsante Supporto 2
- Pulsanti
 - Annulla, Ripristina, Guida, Supporto e Attiva 2
 - Attivazione/Disattivazione modo DVD 5, 6
 - Blocco delle tracce 86
 - Capitolo *Vedi* Menu per i dischi
 - Casella degli strumenti 66
 - Clip 57
 - Di selezione degli strumenti 66
 - Dividi clip 57, 85, 88
 - Dividi clip/scene 58
 - Elimina clip 59
 - Evidenziazione 186
 - Lametta 85
 - Modalità 1
 - Modifica menu 67
 - Ripristina (pan e zoom) 148
 - Riproduzione 8
 - Scrubbing audio 58
 - Selezione delle viste 57
 - Start/Stop cattura 19
- Pulsanti Avanti/indietro di un fotogramma 9
- Pulsanti dei menu
 - Evidenziazione 186
- Pulsanti di blocco delle tracce 86

R

- Rapporto larghezza/altezza (formati dei fotogrammi) 22, 42
 - Mescolare vari formati video 74
 - Opzione di cattura 233
- Real Media
 - File 224

- RealNetworks® RealPlayer® 224
- RealNetworks® RealPlayer®
 - Visualizzazione dei file con 221
- Registrazione di voice-over 193
 - Qualità 195
- Rendering 216
- Rendering in background 74
 - Attivazione e disattivazione 139
 - Di effetti video 103
 - Di Hollywood FX 139
 - Di miniature non statiche nei menu 166
- Requisiti, attrezzatura xi
- Riduzione del rumore (effetto audio) 208
- Riduzione del rumore (effetto video) 106
- Riduzione occhi rossi
 - Eliminazione 149
 - Spiegazione 148
- Riflesso lente (effetto video) 110
- Rilascio della selezione
 - Impostazione dei collegamenti ai menu 167
- Rilevamento automatico delle scene
 - Vedi* Rilevamento delle scene
- Rilevamento delle scene 24, 41
 - Comandi del menu 49
 - Opzioni 233
- Rilievo (effetto video) 108
- Rimozione dei clip 59
- Riordino degli oggetti
 - Nelle tre dimensioni 173
- Risoluzione dei problemi 263
- Riverbero (effetto audio) 213
- Riversamento
 - Su disco ottico 217
 - Su videonastro 225, 227

S

- Salvataggio come file 220
 - AVI 222
 - DivX 222
 - iPod compatible 223
 - MPEG 223

- Real Media 224
- Sony PSP compatible 225
- Windows Media 225
- Salvataggio su disco 217
- Salvataggio su videonastro 225
- Salvataggio sul world-wide web 228
- Sblocca
 - Effetti sonori 56
- Sblocco
 - Effetti plug-in 104
 - Plug-in di effetti 95
- Scala temporale 61
- Scansione, progressiva o interlacciata 246
- Scene *Vedi* Scene video
- Scene (Suggerimento videografico) 289
- Scene video
 - adiacenti 77
 - Cartelle 39
 - Combinazione e suddivisione 47
 - Commento 45
 - Divisione 58
 - Fotogrammi in miniatura 41
 - Indicatori di uso 38, 77
 - Inserimento nel filmato 71, 72
 - Ordine delle 36
 - Particolarità dell'interfaccia dell'Album 38
 - Ripristino del rilevamento originale 49
 - Selezione 44
 - Sezione (dell'Album) 36
 - Trova scena nell'Album 38
 - Visione 43
 - Visualizzazione della durata 45
- ScoreFitter
 - Durata dei clip 196
 - Proprietà clip 197
- Scrubbing audio 58
- SCSI xii
- SECAM 233
- Selezione multipla
 - Nell'Editor dei titoli 177
- Seppia (effetto video) 115
- Sequenze delle scene
 - Ritmo (Suggerimento videografico) 289
- Sezione Pulsanti
 - Nell'Album dell'Editor dei titoli 184
- Sezione Sfondi
 - Nell'Album dell'Editor dei titoli 182
- Sfocatura (effetto video) 108
- Sfondo
 - Nell'Editor dei titoli 182
- Sincronizzazione (di video e audio)
 - Come bypassare 86
- Slow motion 107
- Sottofondo musicale 60, 61
 - CD 191
 - Formati 189
 - ScoreFitter 192
 - Strumenti 70
 - Strumento 192
- Spazio sul disco rigido
 - Per la cattura DV 26
- Spinta (transizione) 137
- Split editing
 - A/B 121
 - Introduzione 89
- Stabilizzazione (effetto video) 106
- Stereo
 - Regolazione del bilanciamento sulla Timeline 201
- Stereo Echo (effetto audio) 213
- Stereo Spread (effetto audio) 213
- Strumenti
 - CD audio 69, 191
 - Chroma key 127
 - Effetti audio 70, 207
 - Effetti video 68, 93
 - Menu per i dischi 67, 168
 - Pan e Zoom 147
 - Picture-in-picture 122
 - PIP e Chroma key 68
 - Proprietà clip 64, 67, 69, 82, 163, 196
 - SmartMovie 68, 115
 - Sottofondo musicale automatico 70

- Strumento di cattura istantanee
 - video 68
- Titoli 67
- Voice-over 69, 193
- Volume e bilanciamento 69, 198, 202
- Strumento
 - Sottofondo musicale 192
- Strumento CD audio 191
- Strumento CD Audio 69
- Strumento di cattura delle istantanee video
 - Strumento 68
- Strumento di cattura istantanee video 152
 - Descrizione 153
 - Strumento 144
 - Strumento, descrizione 153
- Strumento Menu per i dischi 67, 168
- Strumento Proprietà clip 67, 69
 - Per i clip audio 196
 - Per il menu dei dischi 163
 - Per immagini fisse 146
 - Per le transizioni 141
 - Per videoclip 83
 - Taglio con 82, 141
- Strumento Titoli 67
- Strumento Voice-over 69, 193
- Strumento Volume e bilanciamento 69, 198, 202
- Studio Plus 119
 - Effetti audio 208, 209
 - Effetti video 107
 - Keyframing 98, 100
- Suoni originali
 - Conservazione (Suggerimento videografico) 291
- Suono Surround 202
- S-VCD
 - Codifica MPEG 25
 - Menu 53, *Vedi* Menu per i dischi
 - Riversamento del filmato su 217

T

Taglio

- Annullamento 84
- Clip audio 196
- Con il tasto Ctrl 81
- Descrizione 78
- Immagini fisse 146
- Introduzione 71
- Suggerimenti 81
 - sulla Timeline 78
- Transizioni 141
- Videoclip 78
- Taglio (transizione) 137
- Televisore
 - Uscita simultanea su 226
- Terremoto (effetto video) 110
- Timeline
 - Blocco delle tracce 86
 - Editing dei menu per i dischi sulla 161
 - Posizionamento dei menu per i dischi sulla 159
 - Regolazione del volume sulla 200
 - Taglio di clip sulla 78
 - Tecniche avanzate di montaggio con la 86
 - Tracce 61
 - Tracce audio 189
 - Video overlay 119
- Tipi di file
 - Audio 55
 - AVI 55
 - Immagini 53
 - MP3 55
 - Musica 56
 - WAV 55
- Tipo di file
 - AVI 222
 - DivX 222
 - iPod compatible 223
 - MPEG 223
 - Real Media 224
 - Sony PSP compatible 225
 - Windows Media 225
- Titoli
 - A scorrimento orizzontale 171
 - A scorrimento verticale 171
 - Cartella 52

- Colori (Suggerimento videografico) 292
- Creazione 169
- Editing 169
- Scelta (Suggerimento videografico) 292
- Sezione (dell'Album) 52
- Tracce
 - Audio 189, 190
 - Audio originale 189
 - Blocco 63
 - Come disattivare il volume e nascondere la traccia 64
 - Effetti sonori e voice-over 189
 - Menu 161
 - Overlay 119
 - Segnalazione di tracce bloccate 86
 - Sottofondo musicale 189
 - Titolo 87
 - Video 63, 86
 - Video collegato all'audio 87
- Tracce audio 190
- Traccia audio
 - Collegata alla traccia video 87
- Traccia dei menu 161
 - Bandierine 161
 - Editing 162
- Traccia dei titoli
 - Blocco 87
- Traccia delle sovrimpressioni
 - E immagini fisse 143
- Traccia overlay 119
 - Apertura 119
 - Audio 189
 - Audio, originale 120
 - Introduzione 119
 - Mostrare, nascondere 120
 - Opzione Mostra sempre 120
- Traccia Titoli e sovrimpressioni
 - E immagini fisse 143
- Traccia video 63, 73, 86
 - Collegata alla traccia audio 87
 - E immagini fisse 143
- Transizioni
 - Aggiunta al filmato 135
 - Alpha Magic 136
 - Anteprima 51, 139, 142
 - Assegnazione dei nomi 141
 - Assolvenza/Dissolvenza 137
 - Conseguenze per la durata del clip 136
 - Copia transizione fra clip selezionati 140, 145, 157
 - Criteri di scelta 136
 - Descrizione 135
 - Dissolvenza (incrociata) 137
 - Durata predefinita 239
 - Effetto a comparsa, a scorrimento, spinta 137
 - Gruppi 50
 - Hollywood FX 137, 138
 - Impostazione della durata 141
 - Inversione della direzione 142
 - Nell'audio 139
 - Premium 51
 - Riproduzione ciclica nell'anteprima 142
 - Sezione (dell'Album) 50
 - Standard (2D) 136
 - Suggerimento videografico 287 sulla Timeline 135
 - Taglio 141
 - Taglio (stacco netto) 137
 - Tipi di 136
 - Tridimensionali 138
 - Visualizzazione del tipo 51
- Transizioni Alpha Magic 136
- Trascinamento della selezione
 - Dall'Album 135
- Trascinare la selezione
 - Dall'Album 72
 - Editing 72
- Trasparenza
 - Nelle immagini in sovrapposizione 145

U

- UDMA xii
- Usa keyframe (casella di controllo) 100

V

- VCD
 - Codifica MPEG 25
 - Menu 53, *Vedi* Menu per i dischi
 - Riversamento del filmato su 217
- Vecchia pellicola (effetto video) 108
- Velocità (effetto video) 107
- Velocità del disco rigido
 - Per la cattura video 26
- Velocità del drive
 - Velocità di trasferimento dati insufficiente 234
- Velocità di riproduzione
 - Modifica 107
- Velocità di trasferimento dati
 - Per la cattura DV 234
- Vetri colorati (effetto video) 109
- VGA
 - Riproduzione del filmato su 258
- Video
 - Cattura *Vedi* Cattura
 - Formato fotogramma *Vedi*
 - Rapporto larghezza/altezza
 - Hardware per output xiii
 - Impostazioni (per l'output di file) 249
 - Nascondere 64
 - Opzioni 29
 - Rapporto larghezza/altezza *Vedi*
 - Rapporto larghezza/altezza
- Video acquisito
 - Apertura del file 39
 - Cartelle 39
- Video musicale *Vedi* SmartMovie
- Videocamera USB
 - Cattura da 27
- Videoclip 61
 - Accorciato per effetto della transizione 136
 - Annullamento del taglio 84
 - Applicazioni di effetti 93
 - Combinazione 85
 - Divisione 85
 - Editing 71
 - Modifica della velocità di riproduzione 107
 - Particolarità dell'interfaccia 77
 - Rinominare 82
 - Sincronizzazione con l'audio 86
 - Strumento proprietà 83
 - Suggerimenti per il taglio 81
 - Taglio 78
 - Taglio sulla Timeline 78
 - Trova scena nell'Album 77
 - Uso solo della parte audio 73
- Videografia 285
- Videonastro
 - Riversamento su 227
 - Salvataggio del filmato su 225
- Vista Lista 61, 65, 82
- Vista Storyboard 61
- Vista Timeline 61
 - Divisione dei clip nella 85
 - Insert editing 87
- Viste, Finestra del filmato
 - Lista 61, 65
 - Storyboard 61
 - Timeline 61
- Voice-over 61
 - Opzioni relative alla qualità di registrazione 195
 - Proprietà 197
 - Registrazione 193
 - Volume 194
- Volume
 - Livelli di volume del voice-over 194
 - Missaggio 198, 202
 - Regolazione sulla Timeline 200
- Volume audio
 - Dissolvenze, Durata predefinita 239

W

- Web
 - Salvataggio del filmato su 228
- Windows Media
 - File 225
 - Player 225
- Windows Media Player

Visualizzazione dei file con 221

Y

Yahoo! Video 228