

17 Le immagini statiche

Lezione 17: Le immagini statiche

All'interno di un filmato possono trovare spazio, per diverse ragioni delle immagini statiche, come disegni e, soprattutto, fotografie. Gli utilizzi principali sono due: come sfondo a un menu o come aggiunta e complemento a un video. Qualche bella fotografia, ad esempio, può completare ed arricchire il vostro video delle vacanze, fissando qualche attimo o posa sfuggita alla videocamera. Oppure una carrellata di foto, magari presentate in sequenza e intervallate da simpatiche transizioni e completate da un titolo col nome della persona ritratta, può servire a mostrare i protagonisti del vostro video, come una sorta di sigla. Potreste semplicemente voler creare un album di fotografie che scorrono da sole accompagnate da un sottofondo musicale.

Delle immagini usate per i menu ci occuperemo in una lezione successiva dedicata proprio ai menu. Ora ci concentreremo sugli altri usi delle immagini statiche.

Procurarvi le foto da utilizzare non sarà difficile, se usate una macchina fotografica digitale. Se, invece, usate una macchina tradizionale a pellicola occorrerà acquisire con uno scanner le vostre foto.

Sia le foto acquisite con lo scanner che quelle realizzate con la macchina digitale potrebbero aver bisogno di qualche ritocco, per migliorare l'esposizione, la saturazione, il contrasto, o per eliminare gli occhi rossi, o, ancora, per un ritaglio.

Chi dispone della versione Plus di Studio potrà effettuare qualche modifica sulla foto (come la correzione degli occhi rossi) direttamente all'interno di Studio, gli altri dovranno necessariamente ricorrere a un programma esterno, come Paint Shop Pro o Photoshop.

Studio Plus permette anche di applicare uno effetto di tipo Pan e zoom anche alle immagini statiche. Non ne parleremo in questo corso, che limita alle funzioni della versione base di Studio. Qui basterà sapere che, dopo aver inserito un'immagine sulla linea temporale, basterà fare doppio clic su di essa per aprire lo strumento di modifica delle immagini.

Torniamo alla gestione delle immagini statiche. Una volta preparate, copiate le vostre foto e le vostre immagini in una cartella del vostro PC. È molto comodo

che tutte le foto che intendete usare in un progetto siano memorizzate nella stessa cartella, in questo modo Studio ve le mostrerà tutte insieme in un apposito album, simile a quello usato per le miniature delle scene.

Per aprire l'album relativo alle immagini basta premere il pulsante **Mostra foto e singole istantanee**, evidenziato con un rettangolo rosso nella **Figura 1**

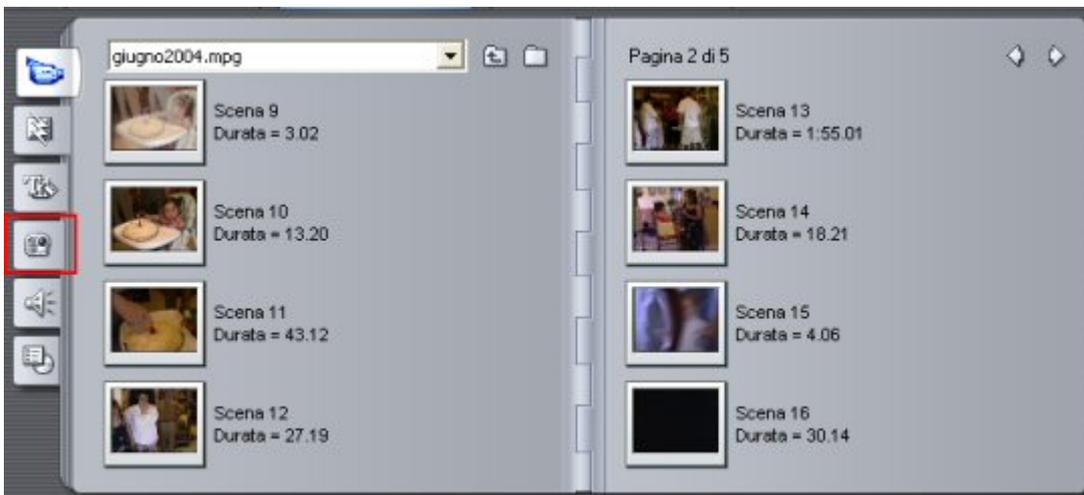


Figura 1 – Visualizzare l'album delle immagini statiche

Una volta aperto l'album delle immagini statiche basterà premere il pulsante a forma di cartella () e individuare la cartella che contiene le immagini che volete utilizzare. Studio le mostrerà, proprio come le miniature delle scene, distribuendole, se necessario su più pagine (**Figura 2**). Studio può utilizzare immagini Bitmap (.bmp), Jpeg (.jpeg, .jpg), Targa (.tga), TIFF (.tif).



Figura 2 - L'album delle immagini statiche

Immagini a schermo intero

Per inserire un'immagine a schermo intero, basta trascinarla sulla linea temporale. Se utilizzate la linea temporale in vista Timeline, dovrete inserirla sulla traccia video, proprio come se si trattasse di una scena video.

Le immagini inserite in un progetto sono marcate da un segno di spunta verde, proprio come le scene video utilizzate (**Figura 3**).



Figura 3 - Un'immagine inserita sulla linea temporale è marcata da un segno di spunta verde

Sulla linea temporale in vista Storyboard non c'è modo di distinguere una immagine da una clip video, mentre in vista Timeline le immagini, generalmente, si distinguono per l'assenza della traccia audio (**Figura 4**).



Figura 4 – Un filmato costituito da due clip video fra cui è inserita un'immagine statica. In alto in vista Storyboard, in basso in vista Timeline

Quando incontra un'immagine inserita sulla linea temporale, Studio la riproduce, come se si trattasse di una clip video, mostrandola per il tempo predefinito che avete specificato nella impostazioni di Editing di cui abbiamo discusso nella lezione 12.

Facendo doppio clic sull'immagine, potete visualizzare il contatore **durata** in cui potete impostare una durata in secondi diversa da quella predefinita.

Immagini in sovrimpressione

Studio permette di inserire un'immagine in sovrimpressione ad un filmato, rendendo un colore dell'immagine stessa trasparente. Questa possibilità si presta a molti scopi, immaginate ad esempio di mostrare nel video una storia,

narrata da un narratore e voler mostrare in sovrimpressione il viso del narratore. La stessa cosa può essere fatta se volete presentare come una sorta di sogno o ricordo: nell'immagine in sovrimpressione potrete mostrare la persona che dorme o ricorda. O ancora, un'immagine statica può essere usata per creare una sorta di cornice a scene video particolari, ad esempio tanti cuori per la scena di un matrimonio... Ma i possibili usi sono moltissimi, non dovete far altro che provarli.

Occorre innanzi tutto preparare opportunamente l'immagine da usare in sovrimpressione. Infatti, Studio rende trasparenti le parti dell'immagine che sono dello stesso colore del pixel posto nell'angolo superiore sinistro dell'immagine stessa. L'immagine deve occupare tutto lo schermo, per cui deve avere una ratio (rapporto altezza/larghezza) pari a quella del vostro video. Se usate un video 4:3 potete usare immagini con dimensione 1024x768 o 800x600.

Una volta pronta, inserite l'immagine nella cartella in cui avete deciso di salvare tutte le immagini del vostro progetto, poi proseguite come segue:

1. Visualizzate l'immagine da usare in sovrimpressione nell'album delle immagini.
2. Passate in vista Timeline.
3. Trascinate l'immagine sulla traccia dei titoli in corrispondenza della clip a cui si deve sovrapporre (Figura 5).

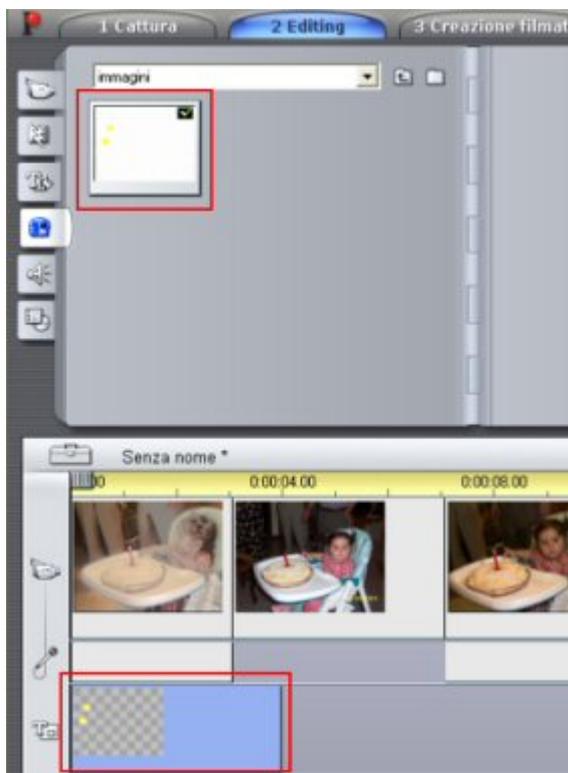


Figura 5 - Nell'album l'immagine originale, sulla linea temporale l'immagine resa trasparente da Studio

4. Se necessario, aumentate la durata dell'immagine in sovrimpressione per sovrapporla a tutti i clip che desiderate.

Ecco il risultato finale (**Figura 6**).



Figura 6 - L'immagine in sovrapposizione.

Ho notato che, se si usano immagini bmp in sovrapposizione, Studio incontra alcune difficoltà nel rendering e la trasparenza non viene resa in maniera corretta (**Figura 7**), ma con una sorta di griglia davanti. Non ho avuto alcun problema con le immagini .jpg.



Figura 7 – Con un'immagine bitmap in sovrapposizione la trasparenza non viene resa correttamente

Le immagini e gli effetti

Tutti gli effetti video che abbiamo spiegato nelle due lezioni precedenti possono essere applicati alle immagini statiche, ad eccezione, ovviamente degli effetti di tempo, che modificano la sequenza dei fotogrammi del video.

Catturare un'istantanea dal video

Vi sarà capitato di avere in un vostro filmato una bella inquadratura che desiderate utilizzare come fotografia. Studio vi permette di farlo in modo semplice.

Considerate comunque che le videocamere digitali di fascia consumer, offrono una risoluzione di 800-1000 kpixel, ossia ogni inquadratura è formata da circa ottocento mila o un milione di punti, mentre le macchine fotografiche digitali (parliamo sempre di dispositivi di fascia consumer) arrivano a 4-5 o anche 6 Mega pixel, cioè ogni foto è formata da quattro, cinque o seimilioni di punti. È evidente che una foto scattata con una fotocamera avrà una risoluzione maggiore di quella catturata da un video.

A parte questa considerazione, alle volte questa funzionalità di Studio può rivelarsi utile, vediamo allora come utilizzarla.

1. Individuate la clip da cui volete estrarre un fotogramma e fate doppio clic su di essa.
2. Nello strumento **Proprietà clip**, premete il pulsante **Acquisisci istantanea attraverso ingresso video** ().
3. Riproducete la scena nel lettore e interrompete la riproduzione all'esatto fotogramma da cui volete estrarre una immagine.
4. Nell'area dello strumento di cattura, premete il pulsante **Cattura** (**Figura 8**).



Figura 8 - Catturare un'istantanea dal video

5. Se volete salvare l'immagine sul vostro disco fisso, premete il pulsante **Salva su disco**. Studio vi permetterà di salvare l'immagine su disco con estensione .bmp. Nella finestra **Salva con nome**, dall'elenco a discesa **Save grabbed frame in this size** (**Figura 9**), potete scegliere le dimensioni in pixel dell'immagine catturata.

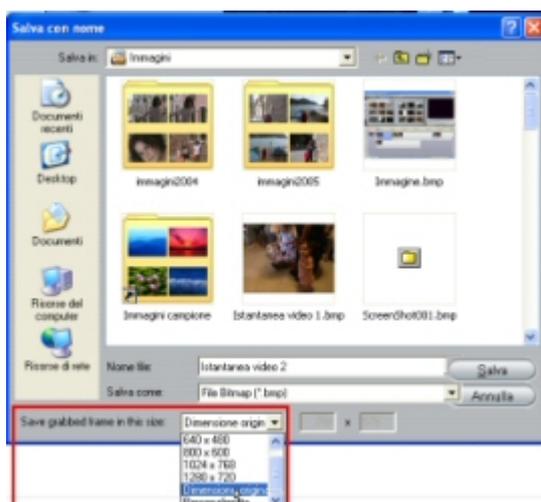


Figura 9 - Salvare l'immagine catturata

6. Se, invece, volete aggiungere l'immagine catturata al vostro filmato, selezionate la clip **prima** della quale volete inserire l'immagine, poi premete il pulsante **Aggiungi al filmato**.
7. Se la videocamera è collegata al PC, Studio è in grado di acquisire un'istantanea direttamente da essa.