Uso di Avid FX
in Avid Xpress Studio

Uso di Avid FX

Avid FX fa da potente complemento a Avid Xpress Pro. Esso offre una varietà di effetti 2D e 3D avanzati e strumenti per compositing, come 3D DVE, chroma- e luma keying, blur e motion tracking.

Questo tutorial è una guida al suo funzionamento di base. Notare che in alcuni screenshot in questo documento apparirà la scritta “Boris FX”, il pacchetto di effetti sul quale si basa Avid FX.

Uso di un effetto Avid FX in Avid Xpress Pro

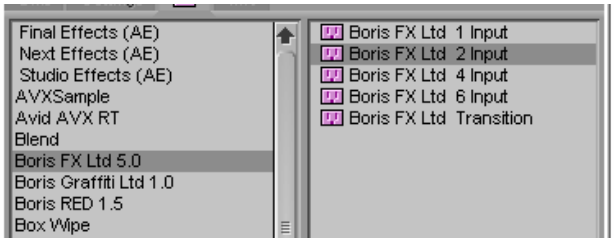
Avid FX può essere usato in due modi:

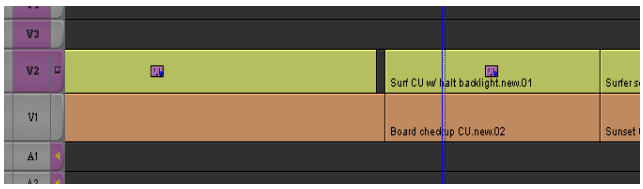
- Come effetto di transizione tra due segmenti. Trascinare semplicemente una Transizione Avid FX al punto di montaggio nella Timeline nel modo usuale.
- Applicare Avid FX come effetto di segmento, trascinando l’icona dell’effetto sulla clip. Questo è il modo più comunemente usato, ed è esaminato più in dettaglio qui sotto.

Applicazione di Avid come effetto di segmento

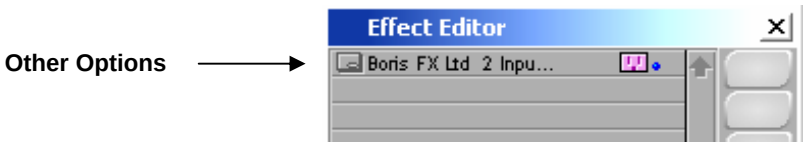
Costruire la timeline nella maniera usuale, con la clip di sfondo in V1 e quella di primo piano in V2.

1. Dalla categoria Avid FX della Palette Effetti, trascinare e rilasciare ‘Avid FX 2 input’ sulla clip in V2.





2. In Modalità Effetti, cliccare sul bottone “Other Options” in alto a sinistra nell’Editor Effetti.



3. L'interfaccia keyframer di Avid FX si apre, con le due tracce video da Avid rappresentate sulla propria timeline.

4. Costruire l'effetto desiderato in Avid FX.

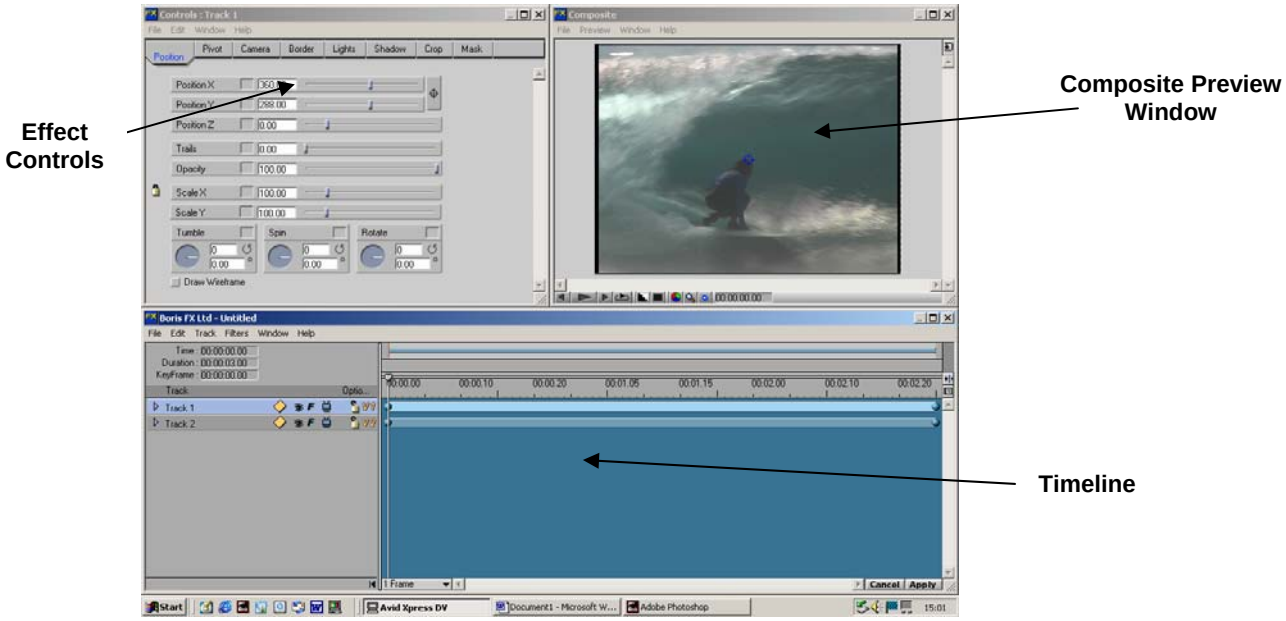
5. Per ritornare a Avid e portare l'effetto nella timeline, cliccare il bottone Applica nell'angolo in basso a destra della finestra della timeline di Avid FX. Il bottone Annulla serve ad abbandonare l'effetto senza salvare.



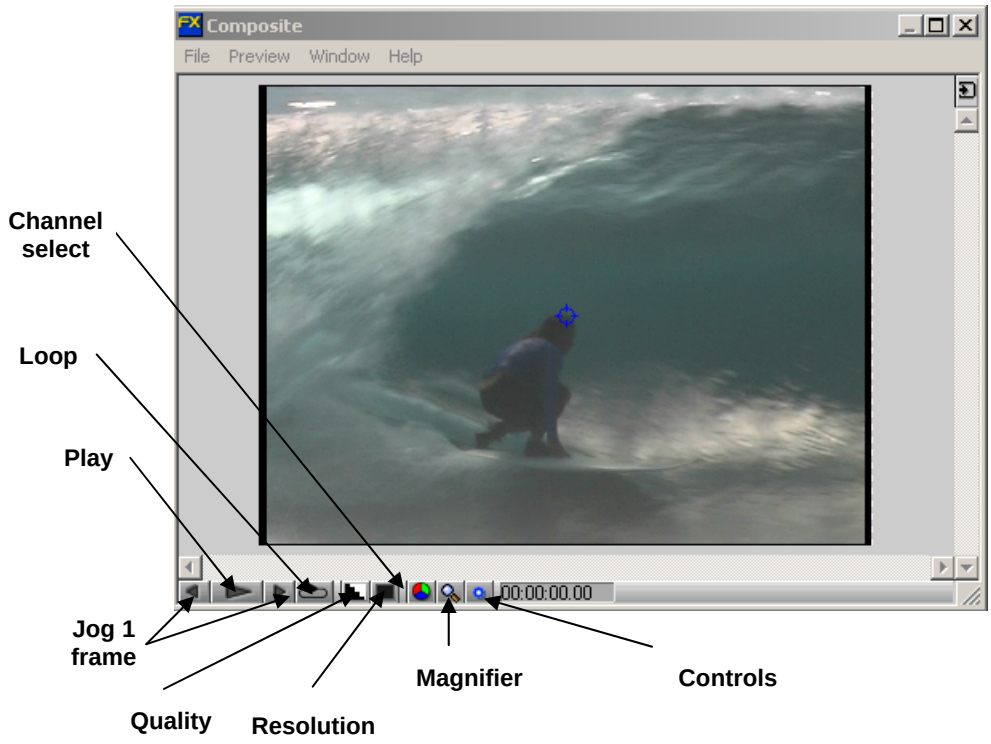
6. La maggior parte degli effetti di Avid FX è non-real-time. Il segmento richiede il rendering per essere riproducibile.

L'interfaccia keyframer di Avid FX

A prima vista, il keyframer di Avid FX può apparire complesso, ma in realtà è organizzato bene e di logico utilizzo.



La finestra di anteprima



Qualità

Si può selezionare Draft – senza antialiasing, o High – antialiasing pieno. Con la modalità Draft si ottengono anteprime più velocemente, ma è consigliabile non usarla per l'output finale.

Risoluzione

E' possibile scegliere tra Piena, Mezza e Quarto di risoluzione. Lavorando a risoluzioni più basse le anteprime sono più veloci, ma la qualità dell'immagine è ridotta. L'output finale va realizzato a risoluzione Piena.

Ingranditore

Per zoom dentro e fuori l'immagine. In alcune versioni è chiamato anche Ratio.

Loop

Riproduce l'anteprima in un loop continuo.

Play

Riproduce l'effetto alla stessa velocità alla quale esso viene elaborato, in base alla sua complessità e ai settaggi di Qualità e Risoluzione impostati.

Comandi

Visualizza diversi cursori sull'immagine:

Forma

Colloca un cursore outline attorno a una forma di effetto – p. es. un cilindro

Punto Posizione

Visualizza un handle di controllo di posizione

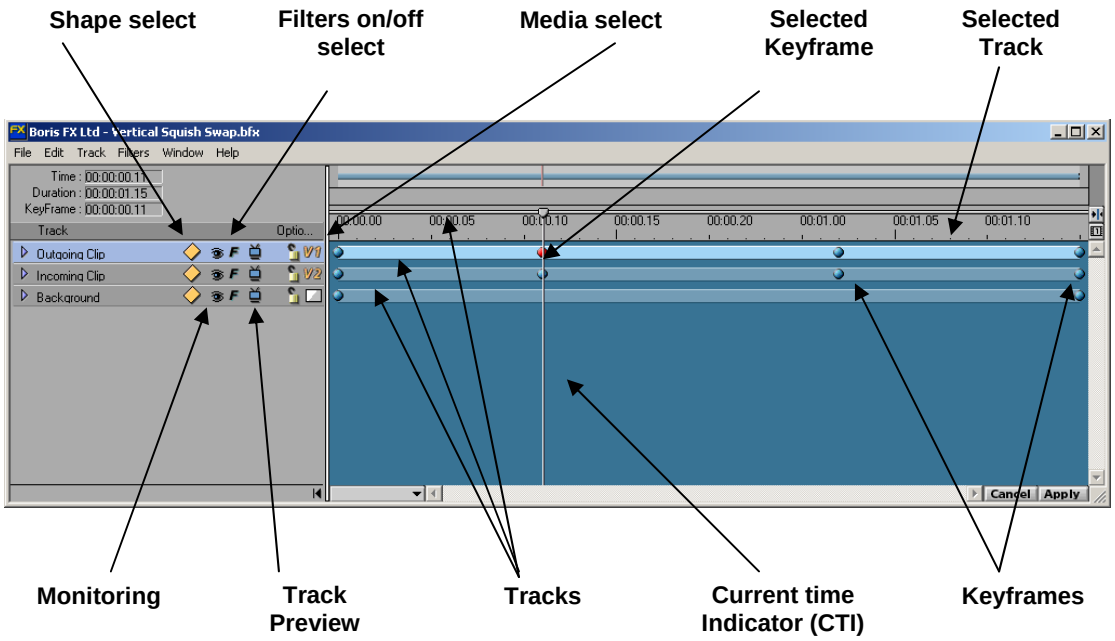
Percorso del Movimento

Visualizza il percorso del movimento come linea tratteggiata

Righello

Visualizza i righelli al lato e in alto della finestra di anteprima del composito

La Timeline



La Timeline è piuttosto convenzionale. Notare, tuttavia, che ogni traccia ha un monitoraggio a parte, a differenza di Avid Xpress Pro, in cui il monitoraggio è ‘top down’.

Programmare un effetto

Programmare effetti in Avid FX è facile, ma ci sono comunque alcune cose da non ignorare!

Ad esempio, programmiamo un semplice effetto di un’immagine che “cade”, mettiamo un’immagine nell’angolo in alto a sinistra dello schermo per poi finire in full-frame.

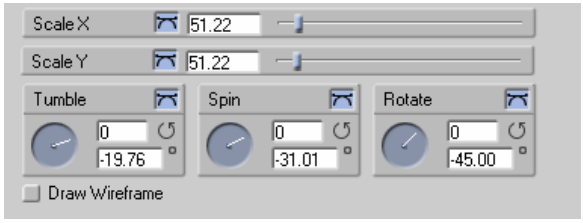
Cominciare montando i segmenti nella timeline di Avid Xpress Pro, e applicando l'effetto Avid FX 2 dalla Palette Effetti. Andare a Modalità Effetti e aprire il Keyframer di Avid FX cliccando sul bottone Altre Opzioni nell'Editor Effetti.

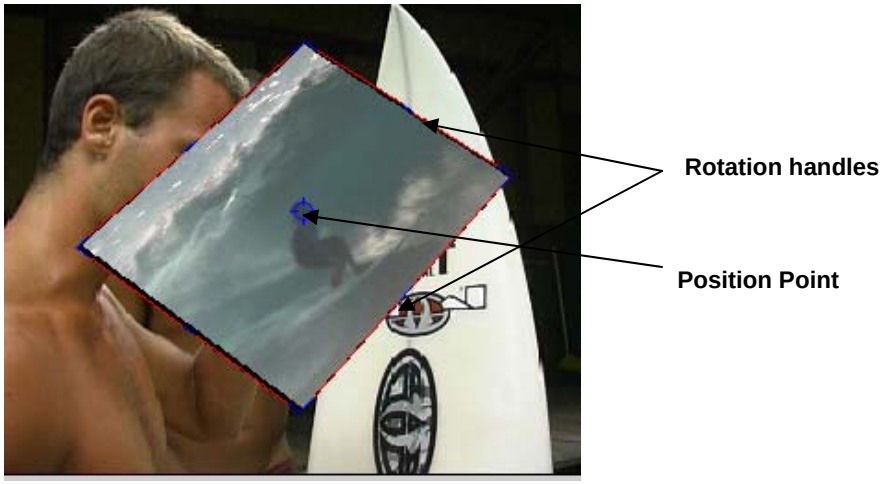
Impostazione della posizione di partenza

1. Riportare la testina di riproduzione all'inizio della timeline, e selezionare il primo keyframe sulla traccia 1 – questo verrà risaltato in rosso.
   Nota – la numerazione delle tracce è inversa a quella di Avid Xpress Pro!

2. Ridurre la Scala di visualizzazione immagine a circa il 50% regolando o il comando scala X o quello Y nella Finestra Comandi.
   Nota – questi comandi solitamente sono agganciati insieme, in modo che regolandone uno cambia anche l'altro.

3. Ruotare l'immagine o cliccando vicino ad uno dei manici di rotazione e trascinando o regolando Tumble (Asse-X), Spin (Asse-Y) e Rotate (Asse-Z) nella Finestra Comandi.





Nota – se l'aggiornamento dello schermo è lento, cliccare sul bottone Risoluzione e selezionare mezza – o anche quarto di – risoluzione.

4. Posizionare l'immagine fuori campo in alto a sinistra o trascinandola per il Punto Posizione al centro dell'immagine, o regolando i comandi di posizione X e Y nella Finestra Comandi.
   Nota – questo si fa più facilmente se si zooma a 1:4 (25%) delle dimensioni.

Impostazione del secondo e terzo keyframe

Spostare la testina di riproduzione lungo la Timeline a circa 25 fotogrammi. Questo sarà il punto centrale dell'effetto.

1. Cliccare sul Punto Posizione e ritrascinare l'immagine al quarto inferiore destro dello schermo. Un nuovo keyframe sarà inserito automaticamente nella timeline, esattamente come con Direct Picture Manipulation negli effetti Avid.

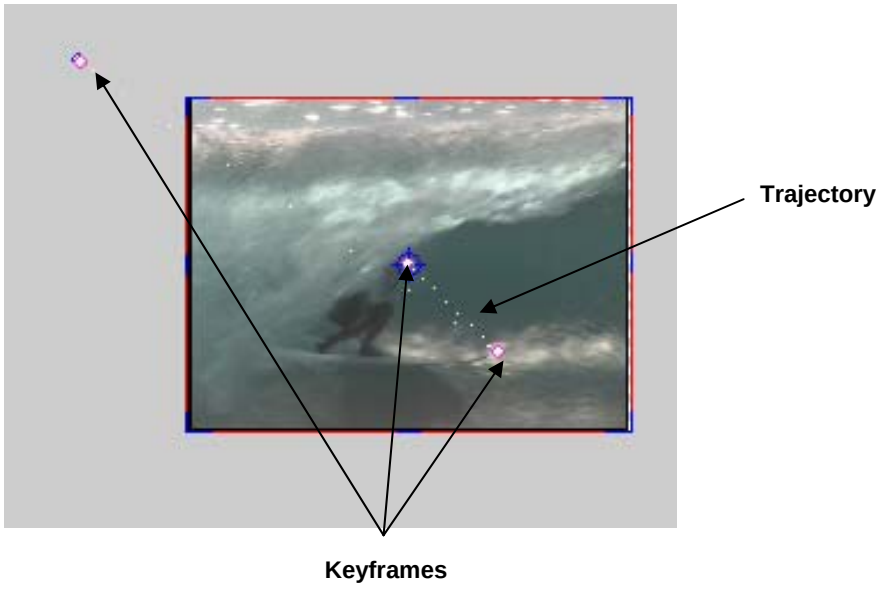
2. L'immagine dovrebbe ora arrivare in full frame al punto 2 secondi. Cliccare sulla testina di riproduzione e andare a 2.00 sec. Creare lì un nuovo keyframe scegliendo Nuovo Keyframe dal menu Traccia nella finestra Timeline, oppure cliccando Ctrl/N.

3. Cliccare sull'ultimo keyframe, che dovrebbe essere sempre l'immagine in full frame, e copiarlo cliccando Ctrl/C Windows, ⌘/C Mac, quindi incollarlo al nuovo keyframe cliccando Ctrl/V Windows, ⌘/V Mac.

I parametri di posizione possono essere resettati a centro schermo cliccando sul bottone Centro.



La Finestra Composito ora dovrebbe apparire così.



La traiettoria che l'immagine seguirà appare come una linea bianca tratteggiata, con la posizione del centro dell'immagine ai punti keyframe rappresentati da punti bianchi con il contorno viola.

Anteprima dell'effetto

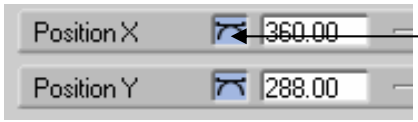
Visionare l'anteprima dell'effetto premendo Barra per un'anteprima non-real-time, o Ctrl/Barra per un'anteprima RAM. Quest'ultima è l'opzione migliore, poiché carica l'anteprima dell'effetto nella RAM per poi riprodurla in real time.

Nota: L'anteprima parte da dove si è parcheggiati nell'effetto – per un'anteprima dell'intero effetto, spostare il selettore all'inizio dell'effetto.

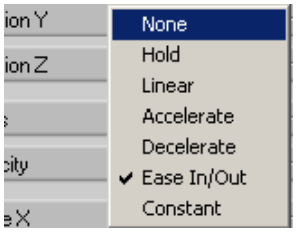
Modalità di traiettoria

L'effetto sembra OK, ma la traiettoria da keyframe a keyframe è in linea retta. Il movimento è fluido, con un'accelerazione quando l'immagine lascia ciascun keyframe ed una decelerazione in fase di avvicinamento.

Questo è indicato nella finestra Comandi dall'icona accanto agli slider di controllo.



Per controllare la modalità di traiettoria ad un keyframe, cliccare sul keyframe nella Timeline. Apparirà un menu:



Le opzioni sono:

- Nessuno – appare un quadrato grigio.
  Selezionando quest'opzione i dati del parametro di controllo sono rimossi dal keyframe. Questi possono essere recuperati solo se si deseleziona l'opzione.

- Mantieni
  
  I dati di parametro sono mantenuti fino al prossimo keyframe, generando uno sbalzo da uno all'altro.

- Lineare
  
  Nessuna accelerazione o decelerazione nel parametro al keyframe. Questo può causare cambiamenti improvvisi di velocità.

- Accelera
  
  Nessuna decelerazione in fase di avvicinamento al keyframe, ma c'è un'accelerazione in fase allontanamento.

- Decelera
  
  Nessuna accelerazione in fase di allontanamento dal keyframe, ma c'è una decelerazione in fase di avvicinamento.

- Contante

  Il parametro ha un valore fisso per tutto l’effetto.

- Ease In/Out

  Decelerazione in fase di avvicinamento e accelerazione in fase di allontanamento dal keyframe.

Selezionando questa modalità per il parametro di Posizione, appaiono dei manici di controllo Bezier sul keyframe nella finestra Composito. Questi possono essere trascinati e regolati per controllare la curvatura della traiettoria lungo il keyframe.



Allungando un manico si aumenta la curvatura del lato corrispondente del keyframe. Manici di lunghezze diverse denotano un cambiamento di velocità al keyframe. Per un risultato più fluido, mantenerli simili.

Tenere premuto il tasto Alt mentre si trascina un manico per ‘staccarlo’ dal suo compagno. Questo genera sempre una discontinuità della traiettoria, ma può essere utile per creare un rimbalzo o un angolo in un effetto.

Copyright and Disclaimer

Copyright © 2006 Avid Technology, Inc. e licenziatari. Tutti i diritti riservati.