

EFFETTI DI FUSIONE IN M.OBJECTS

Aggiornamento di Gianni Rossi

Le ultime versioni del programma contengono alcune funzioni abbastanza interessanti a disposizione per la nostra creatività. Si tratta di nuovi EFFETTI DI FUSIONE. Gli effetti precedenti erano già stati descritti nel mio manuale: *Guida pratica v. 7 – Nuova edizione*, a pagina 28 ma ora sono stati completati con altre funzionalità. Ricordo che il manuale è scaricabile gratuitamente dal mio sito: <http://www.giannirossi-fotoviaggi.com/Manuale%20m.objects/Manuale%20m.objects%202.htm> oppure dal sito Andreella Photo: https://www.andreella.it/shop_prodotto_single.asp?prd=13030

Nell'articolo riprenderò quanto già descritto nel manuale integrandolo con le nuove funzioni.

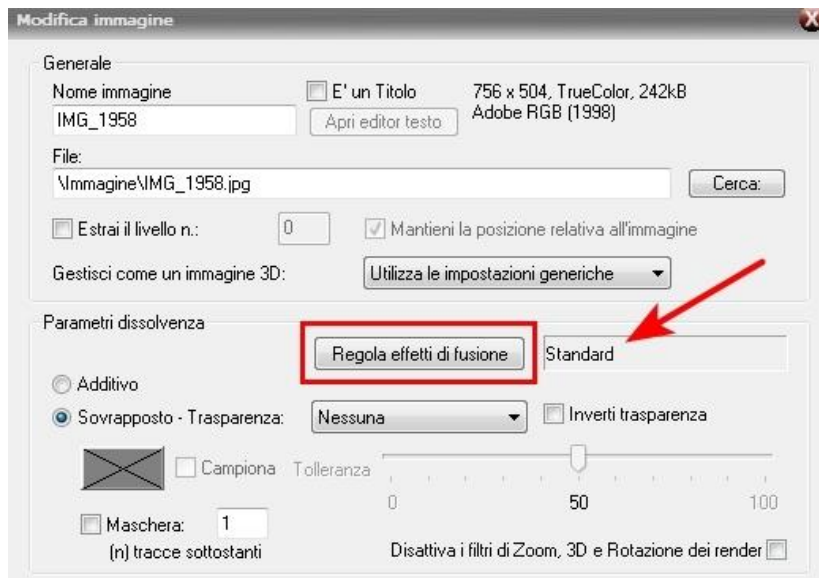


Figura 1

Portiamo una foto sulla pista, *isolata dalle altre foto*, e facciamo un *doppio click* sulla base della nostra miniatura. Il pannello **Modifica immagine** presenta, nella parte centrale, un pulsante denominato **Regola effetti di fusione** (Figura 1). La freccia rossa indica che è attiva la regolazione "Standard". Il pulsante apre una nuova finestra denominata **Quick Blending** che di default si presenta come nella Figura 2, cioè con il pulsante **Tipo di fusione** posizionato su **Standard**. Le altre funzioni per ora risultano non attivate.

Se lo *Schermo virtuale* (attualmente denominato **Proiezione**) era chiuso, il comando **Regola effetti di fusione** lo apre immediatamente.

Figura 2

Sullo schermo *Proiezione* vedremo un'"anteprima" della dissolvenza. Visto che la foto su cui si applica l'effetto è *isolata dalle altre* (stiamo facendo una prova), la dissolvenza sarà tra *foto e nero*.

Consiglio: per prima cosa apriamo lo schermo *Proiezione*, solo successivamente attiviamo il pulsante **Regola effetti di fusione**. Questa sequenza ci darà il vantaggio di poter avere una visione in anteprima dell'effetto della transizione.

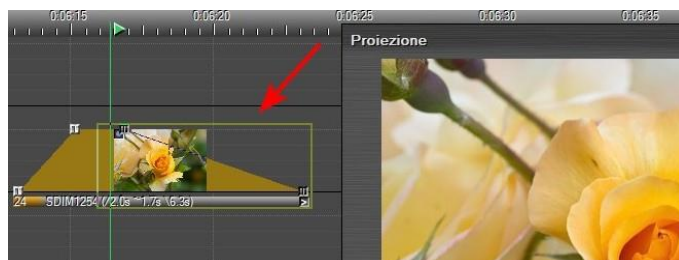
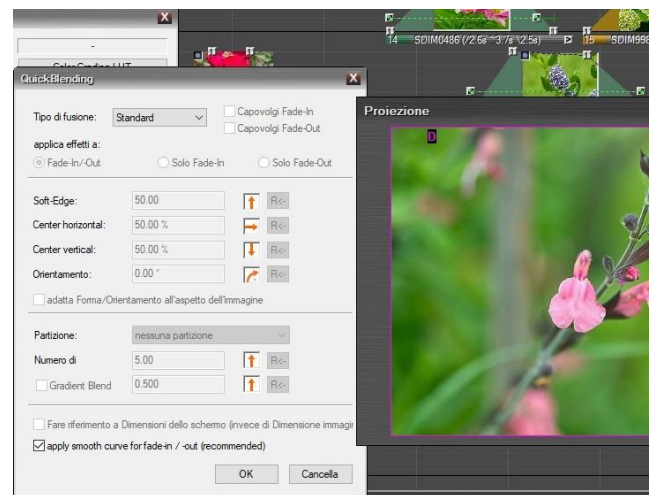


Figura 3

Attenzione: è possibile aprire in un diverso modo la finestra **Quick Blending**. Sulla miniatura situata sulla pista selezioniamo contemporaneamente le due maniglie in entrata oppure quelle in uscita (Figura 3).

Clicchiamone una delle due maniglie con il tasto destro del mouse: compare una finestra (Figura 4) nella quale selezioniamo **Effetto di fusione**. Il risultato è identico. Anche questo procedimento, per me più veloce, fa aprire la finestra **Quick Blending**.

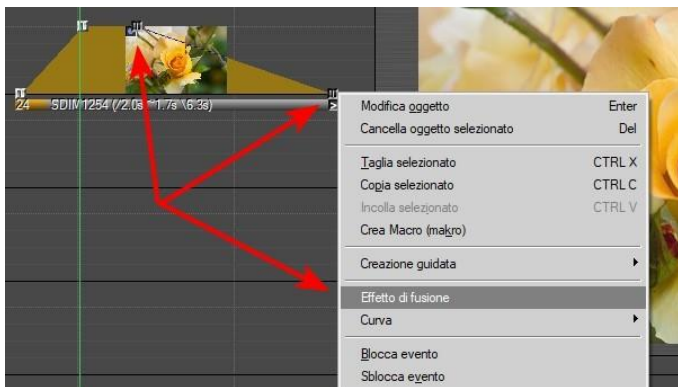
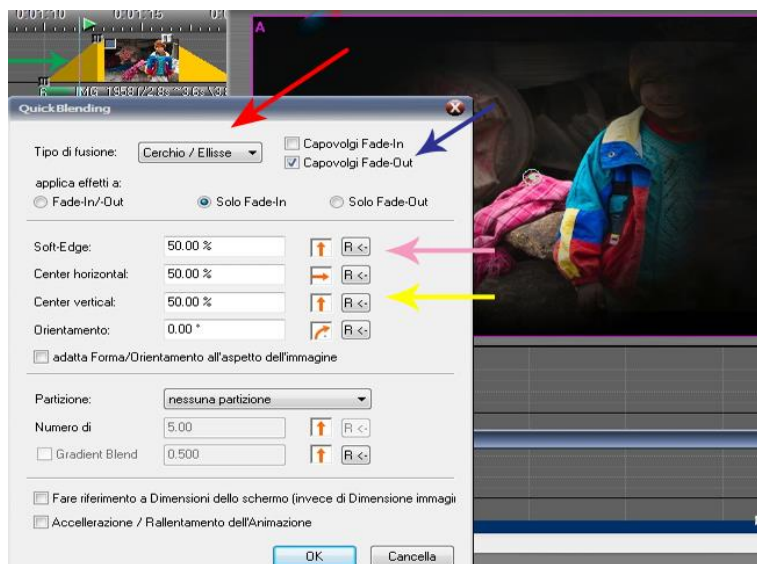
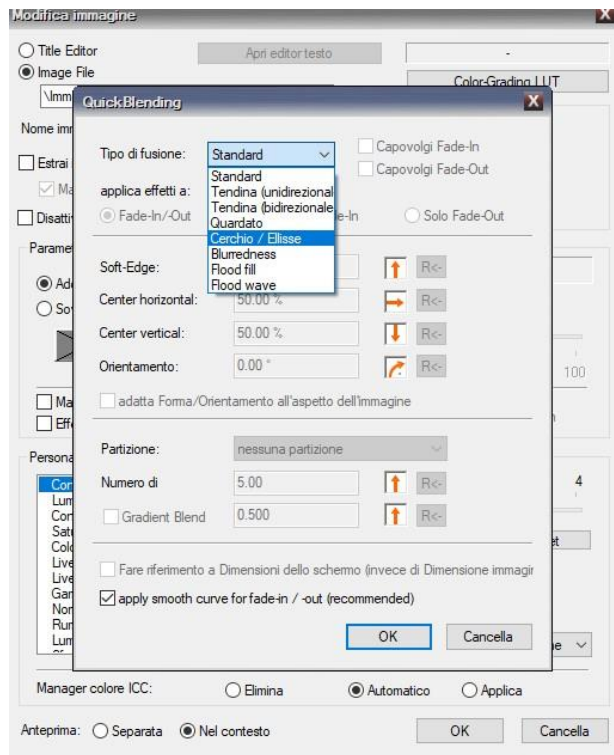


Figura 4

Figura 5

Nella finestra *Quick Blending*, aprendo il menù *Tipo di fusione*, appaiono numerose altre possibilità oltre alla *Standard* (Figura 5):

- **Tendina (unidirezionale)**: spostamento a tendina da sinistra a destra;
- **Tendina (bidirezionale)**: tendina verticale che si apre dal centro verso destra e sinistra;
- **Quadrato**: quadrato che si apre dal centro verso i lati.
- **Cerchio/Elisse**
- **Blurredness**
- **Flood fill**
- **Flood wave**



Tra i vari *Tipi di fusione* (Figura 6) ho scelto **Cerchio/Elisse** (Freccia rossa), cioè una transizione mediante un cerchio che si apre dal centro verso i lati.


Figura 6

Prestare molta attenzione al colore delle frecce.

Dato l'OK, la transizione **Cerchio/Elisse** diventa attiva e la nostra miniatura assume, nella parte ascendente, una colorazione grigia (Freccia verde) come pro memoria. Per eliminare la transizione è sufficiente ripetere il procedimento e scegliere *Standard/OK*.

Gli effetti desiderati possono essere applicati alla foto sia in entrata che in uscita (**Fade-In/-Out**), solo in entrata (**Solo Fade-In**), solo in uscita (**Solo Fade-out**). Se optiamo per **Fade In/Out** l'effetto di fusione apparirà sia all'inizio che alla fine della stessa foto e nella miniatura sarà grigia sia la rampa ascendente che quella discendente.

Il senso della transizione può essere invertito inserendo un **V** in **Capovolgi Fade-In** oppure **Capovolgi Fade-Out** (Freccia blu). **Capovolgi** significa che il **Cerchio/Elisse**, invece di allargarsi dal centro ai bordi, si restringe dai bordi al centro.

La finestra *Quick Blending* fornisce una miriade di altre opzioni. La funzione **Soft-Edge** (Freccia rosa) permette di variare la sfumatura della transizione. Di default il valore è **50**. Nella *Figura 7* ho inserito il valore **3,5** per ottenere un cerchio quasi lineare, mentre con valori oltre 100 avremo un cerchio con bordo molto sfumato. Con  si ritorna alla condizione di default.

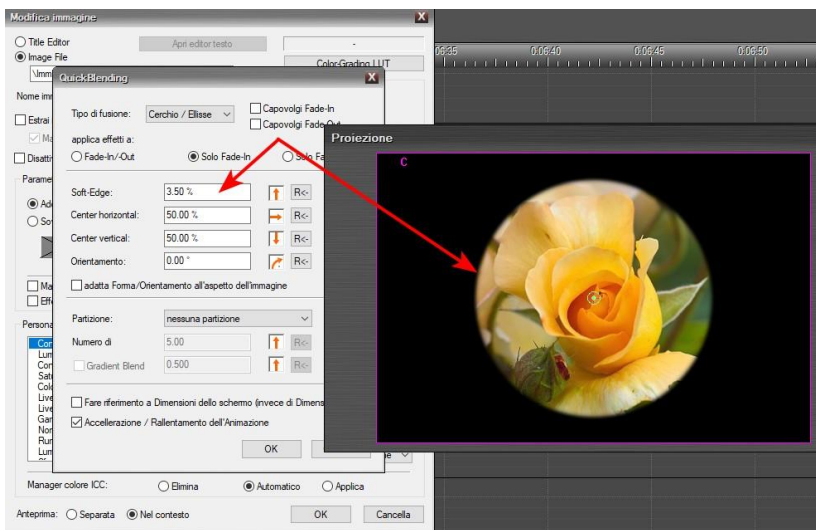


Figura 7

Center horizontal (e **Center vertical**) (Freccia gialla della Figura 6) permettono di variare la posizione centrale del movimento, decentrandola a piacimento. **Orientamento** nell'effetto *Cerchio/Ellissi* non funziona. Lo vedremo in seguito.

Mettendo il segno **V** in **Adatta Forma/orientamento all'aspetto dell'immagine**, la transizione si adatta alla forma dell'immagine. Visto che la mia foto è rettangolare, il cerchio diventerà un ovale.

La finestra *Quick Blending* presenta in basso altre funzioni che possono essere combinate con le transizioni. Si potrà agire su **Partizione** e su **Numero di**. Dopo aver selezionato il tipo di transizione desiderata, nel mio caso il cerchio (*Cerchio/Ellissi*), apro la finestrella denominata **Partizione** e ne scelgo una (*Figura 8*).

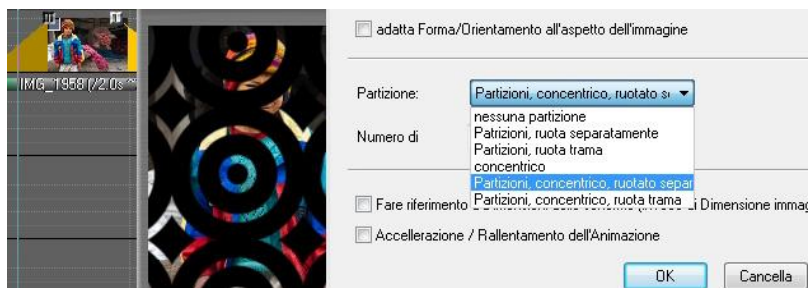


Figura 8

Le opzioni disponibili permettono di moltiplicare la transizione scelta: nel nostro caso avremo tanti cerchi quanti ne ho indicati in **Numero di**.

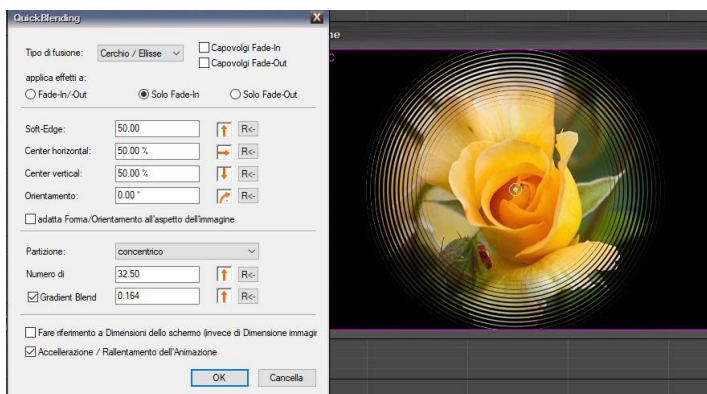
La *Figura 9* illustra un'ulteriore possibilità. Inserendo il segno **V** nella casella **Gradient**

Blend, potremo variare il grado di sfumatura delle partizioni scelte. Il valore standard è 0.500. Valori superiori danno margini netti mentre valori inferiori creano un effetto più sfumato.

Figura 9

Delle ultime due opzioni è possibile sperimentare la seconda che determina una lieve **accelerazione della animazione**.

Lascio a voi il divertimento di sperimentare gli infiniti effetti che si ottengono combinando **Tipo di fusione** con **Partizione** e variandone il **Numero**.



Queste ultime funzioni difficilmente troveranno un'utile collocazione in un audiovisivo "artistico". Sono più adatte per gestire titoli oppure per realizzare montaggi pubblicitari.

Tra i tipi di fusione più utilizzati vi è la **Tendina unidirezionale** (*Figura 5*). Come per il *Cerchio/Ellissi*, l'effetto potrà essere in entrata o in uscita (*Fade -In/-Out*), potrà essere netto o molto sfumato (*Soft Edge*) e potrà essere variato il suo **Orientamento**, cioè la tendina si sposterà in senso obliquo o addirittura, digitando il valore **90**, si sposterà dal basso in alto o viceversa.

Fino ad ora ho effettuato le prove su una miniatura situata all'inizio della pista e del tutto isolata dalle altre ma, ovviamente, quanto detto vale anche per foto già disposte sulle piste in una logica di dissolvenza. In questo caso la transizione non sarà tra *nero* e *immagine* ma tra immagine e immagine. In realtà gli *Effetti di Fusione* hanno senso principalmente se utilizzati tra due immagini.

Figura 10



Nella *Figura 10* ho applicato la **Tendina (unidirezionale)** (con spostamento della tendina da sinistra a destra), tra due foto. Come vedete, ho selezionato con il mouse le quattro maniglie corrispondenti alla dissolvenza e, seguendo le indicazioni della *Figura 4*, ho cliccato una delle maniglie con il tasto destro e ho attivato *Effetto di*

Fusione. Dalla finestra *Quick Blending* ho poi applicato la transizione.

L'effetto si può visionare in anteprima sullo *schermo Proiezione*. Notate che nella miniatura superiore (bimbo peruviano) è verde perché, per migliorare la transizione, avevo in precedenza attivato *Sovrapposto - trasparenza* nella finestra *Modifica immagine* (vedi manuale pagina 22).

Esistono altre due possibilità che vi invito a sperimentare personalmente: a) applicare la transizione solo alla miniatura *superiore*, cliccando quindi solo le due maniglie in uscita della miniatura con il bimbo; b) applicare la transizione solo alla miniatura *inferiore*, cliccando quindi solo le prime due maniglie della vecchia peruviana. L'effetto che si ricava è meno netto, più flou e questo qualche volta può far comodo.

Nelle versioni più recenti il programma si è dotato di altri tre nuovi *Effetti di Fusione*:

- **Blurredness**
- **Flood fill**
- **Flood wave**

Blurredness è forse la novità più interessante. E' in grado di rendere l'immagine sfocata nella fase di entrata o in uscita. Il grado di sfocatura può essere variato mediante la funzione *Soft-Edge*: valori superiori a 50 aumentano la sfocatura. Applicando l'effetto in entrata, tra la prima e la seconda maniglia della miniatura, passeremo dalla massima sfocatura alla normale nitidezza. Applicandolo in uscita (tra la terza e la quarta maniglia) passeremo dalla nitidezza alla massima sfocatura (*Figura 11*). Il risultato trova tantissime applicazioni, rendendo le transizioni molto morbide e più coinvolgenti. Nel manuale, a pagina 112, avevo descritto l'impiego del pulsante **Blur**, da utilizzare per le sfocature. Questo può essere applicato a tutta l'immagine e, inserendo due pulsanti sulla miniatura, si potrà passare dalla normale nitidezza alla sfocatura. I risultati sono molto simili ma vi invito a combinare le due funzioni per ottenere effetti più creativi.

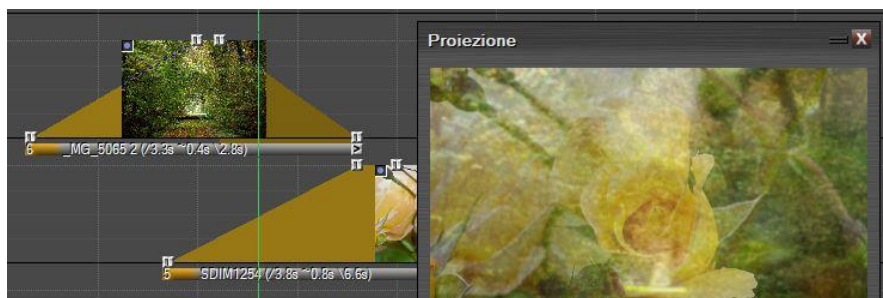


Figura 11

Flood Fill crea un rombo che si allarga. I suoi margini possono essere più o meno sfumati e la posizione di partenza può essere decentrata. *Flood wave* crea un bordo a forma di rombo. Anche in questo caso è possibile creare varianti di sfocatura o di posizione.