

PicturesToExe v. 5.1 – OGGETTI E ANIMAZIONI

di Gianni Rossi

Le versioni 5.0 e 5.1 di PicturesToExe costituiscono un vero e proprio giro di boa per questo programma di fotomontaggio. Contengono infatti possibilità veramente innovative, in grado di rendere il nostro audiovisivo fotografico molto dinamico.

Tutto questo è possibile però solo in PC dotati di una scheda video almeno discreta, con una RAM dedicata di 128 MB o più. Questo vale sia per il montaggio che per la successiva visualizzazione: in caso contrario gli effetti creati risulteranno poco fluidi o addirittura a scatti.

I requisiti richiesti sono i seguenti:

Per audiovisivi con effetti "Panoramica e Zoom":

PC con 1.4 GHz CPU, 256 MB di RAM, scheda video con 128 MB di RAM dedicata.

Windows XP, Vista, 2000, 2003, Me, 98 o 95.

DirectX 8.1 o successivo.

Per audiovisivi con effetti semplici:

PC con 500 Mhz CPU, 64 Mb di RAM, qualsiasi scheda video.

Windows XP, Vista, 2000, 2003, Me, 98 o 95.

Queste istruzioni sono rivolte a chi conosce le precedenti versioni di PTE. E' comunque possibile far riferimento ad un mio articolo che, in modo molto elementare, avvicina chiunque alle funzioni base di questo splendido programma (<http://www.giannirossi-fotoviaggi.com / Diaporama / Articoli tecnici sull'audiovisivo fotografico / Istruzioni PTE>). La versione 5.1 contiene un notevole numero di innovazioni che eviterò accuratamente di analizzare *in toto*. Mi limiterò a descrivere alcune funzioni fondamentali, quelle, per intenderci, che potranno rendere il nostro lavoro più dinamico ed accattivante, se riusciremo ad evitarne un uso smodato e fastidioso.

La schermata iniziale appare così, anche se la disposizione delle tre componenti principali (elenco delle immagini a sinistra, finestra di anteprima a destra, sequenza delle icone in basso), può essere variata con i tasti situati in alto a sinistra.

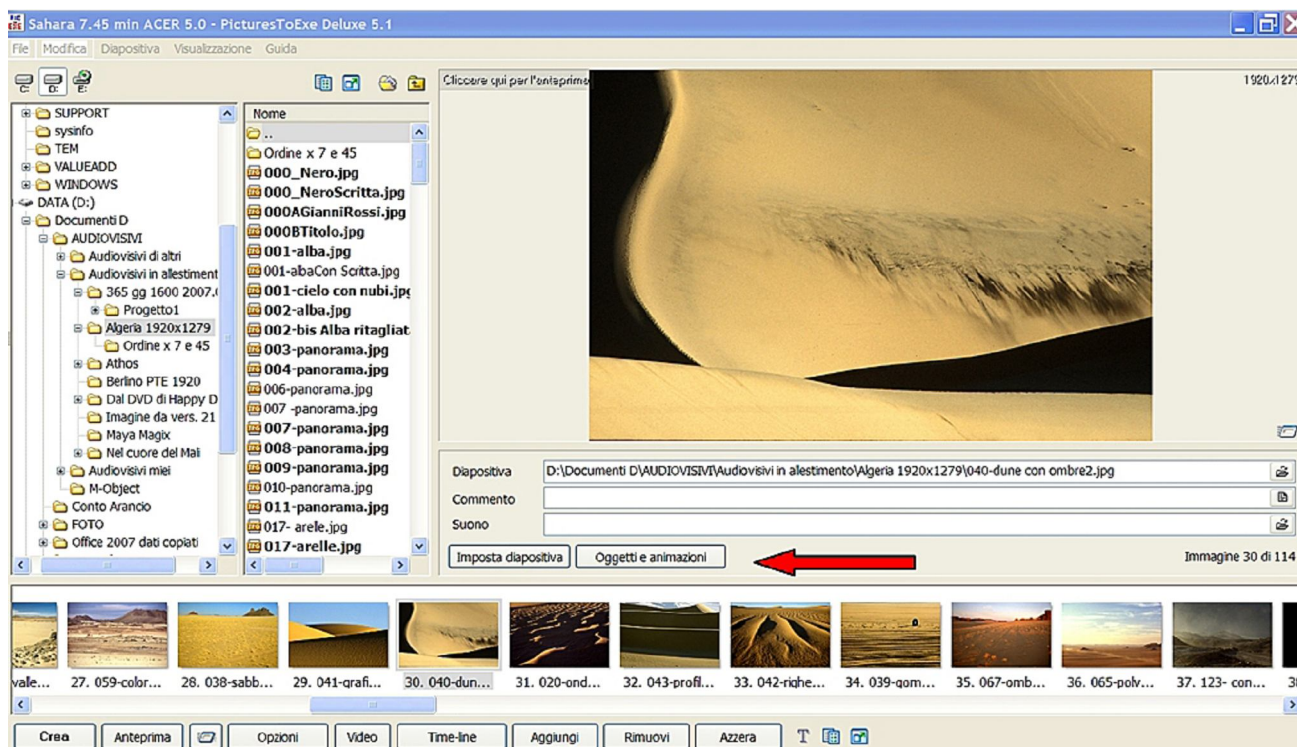


Fig. 1

Un primo consiglio è di attribuire alle nostre foto il giusto formato in modo tale da poter essere visualizzate sul monitor del PC, e quindi anche sul videoproiettore, con dimensioni adeguate. Per far questo occorre cliccare il tasto **Opzioni** (Fig. 1 - lo trovate in basso, sotto le icone).

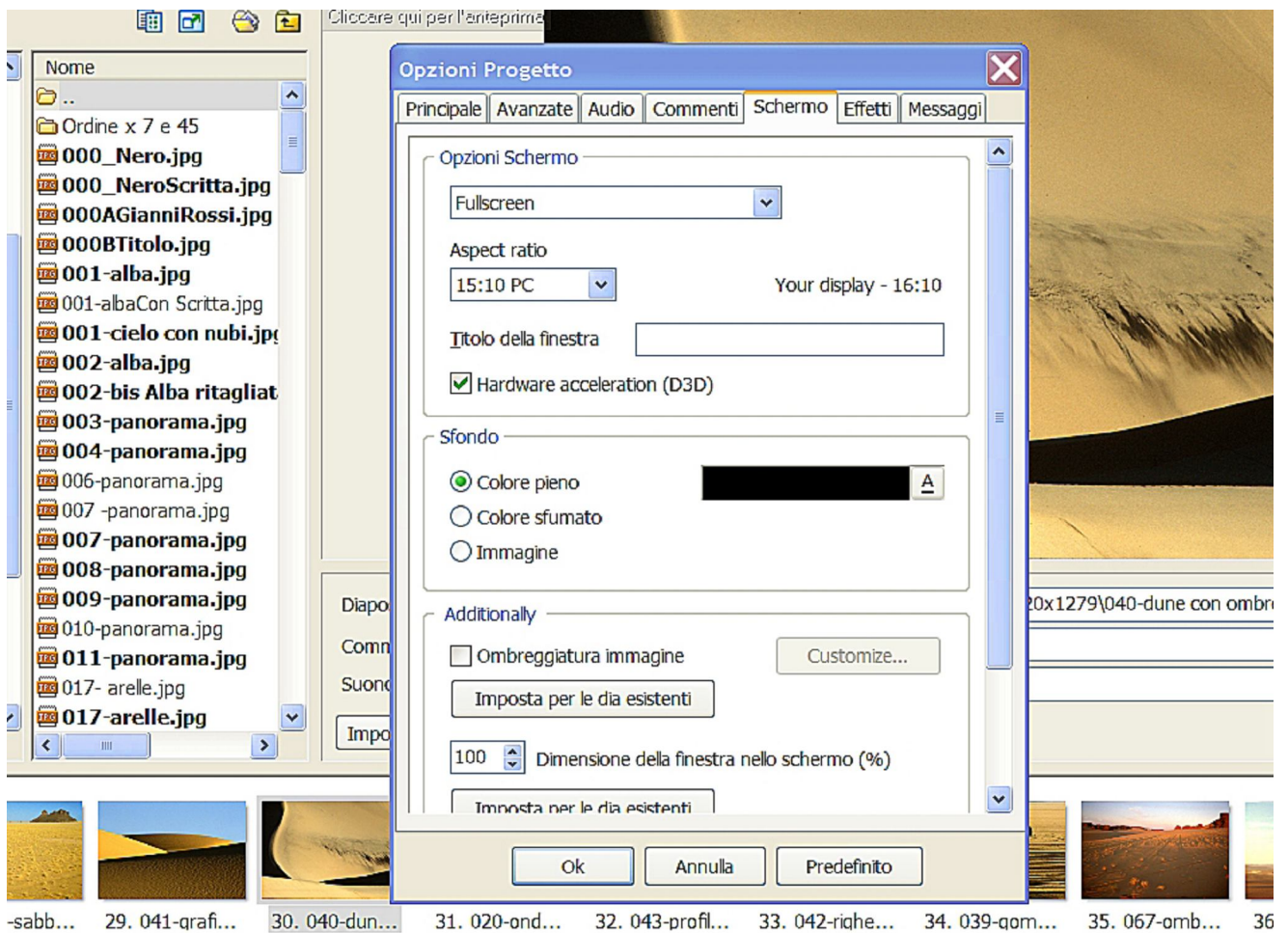


Fig. 2

Nella finestra **Opzioni Progetto** (Fig. 2) scegliere la palette **Schermo** (è la quinta da sinistra). Nella casella *Opzioni schermo* mettete *Fullscreen* e nella casella *Aspect ratio* mettete il formato delle vostre immagini. Le mie immagini hanno le dimensioni della diapositiva ($24 \times 36 = 3:2 = 15:10$). E' per questo che io scelgo 15:10. Ma chi utilizza il 4:3 oppure il 16:9 dovrà impostare di conseguenza l'*Aspect ratio*. Con l'OK ritornate alla pagina principale (Fig. 1).

Cominciamo ora a creare degli effetti. Scegliamo la diapositiva sulla quale vogliamo lavorare, cliccandoci sopra e facendola apparire nella finestra di anteprima. Nel mio caso, come avete visto, è la n° 30, il profilo di una duna. Clicchiamo ora il pulsante **Oggetti e animazioni**, situato proprio sotto la finestra di anteprima, evidenziato da me con una freccia rossa (Fig. 1). Si aprirà una pagina nuova, non presente nelle precedenti edizioni di PTE (Fig. 3).

Al centro trovate la immagine scelta e, *dopo averla cliccata*, noterete che è circondata da una sottile linea verde, dotata di 8 *maniglie*, 4 agli angoli e quattro a metà di ogni lato. Sul lato destro trovate una tabella per la quale selezionerete la palette **Animazione** (Fig. 3, n° 1).

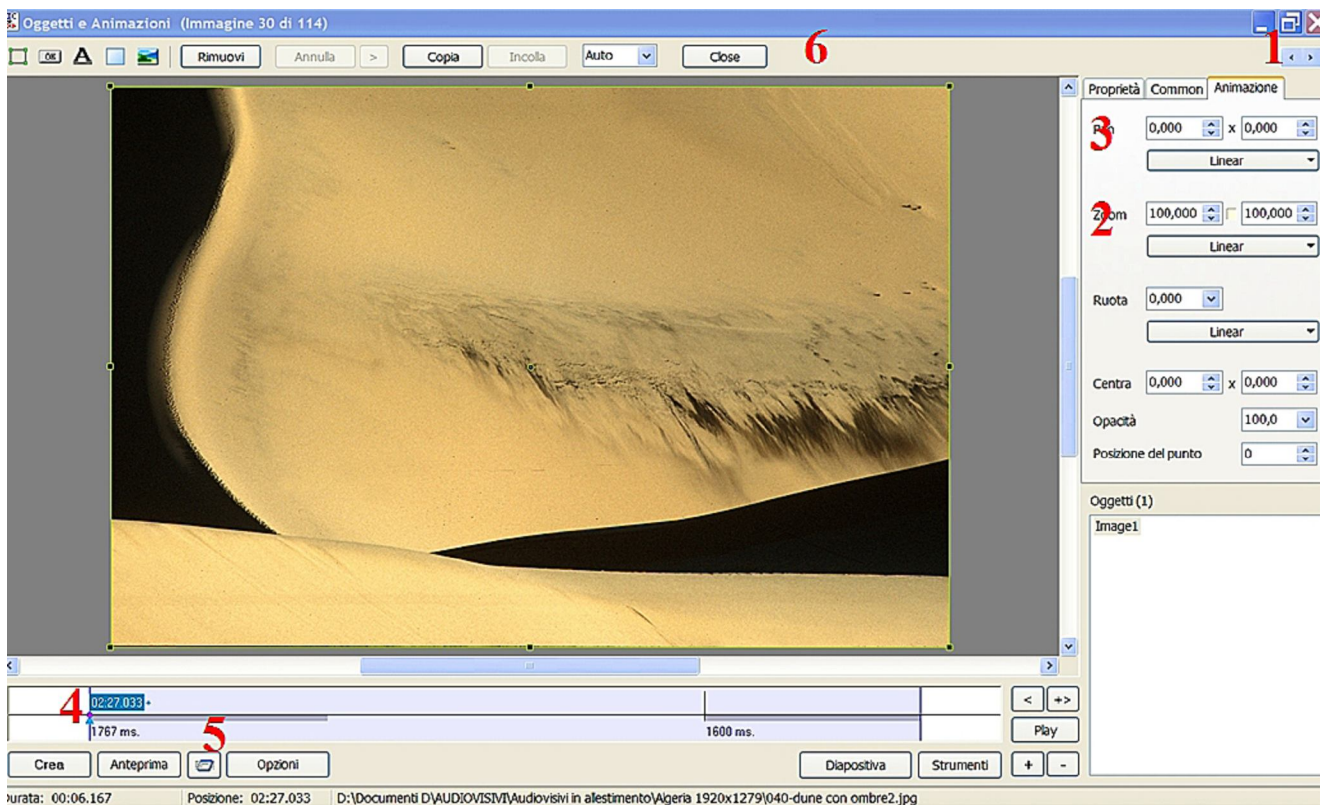


Fig. 3

Per prendere dimestichezza con le nuove funzioni di questa pagina, vi consiglio di fare qualche prova.

1^a prova: afferrate una maniglia qualsiasi con il mouse e trascinatela verso il centro: vedrete che l'immagine si rimpicciolisce in modo proporzionale; al contrario provate a trascinare la maniglia verso l'esterno: l'immagine si ingrandisce. E' un po' difficile riportare l'immagine alle dimensioni iniziali con il mouse: ci aiuteremo con la finestra **Zoom** (Fig. 3, n° 2) situata a destra (controllate che sia selezionata la palette *Animazioni*). Sarà sufficiente inserire nella finestrella il numero **100** e la foto torna al posto giusto.

2^a prova: puntate il mouse sulla foto e, tenendo premuto il tasto di sinistra, spostate la foto nella direzione che più vi piace. Una volta spostata la foto, per riportarla al posto giusto potrete utilizzare la finestra **Pan** (Fig. 3, n° 3) situata a destra sopra la finestra Zoom. Dovrete scrivere in entrambe le caselle il numero 0 (zero).

Ovviamente è possibile combinare le due funzioni, ovvero la zoomata e la panoramica.

Esiste anche la finestra **Ruota**, ma questa funzione è talmente brutta che preferirei sorvolare. Potete ruotare la foto avvicinando il mouse alle maniglie fino a quando compare una freccia ricurva oppure potete agire direttamente sul cursore che compare cliccando il tasto **Ruota**. Fate le prove per conto vostro solo se l'effetto è veramente necessario.

Crea nuovo punto

Entriamo nel dettaglio. Sotto la foto trovate una sottile linea orizzontale (**Timeline**), alla cui sinistra è evidenziata, in una casella blu, una unità di tempo (Fig. 3, n° 4). Cliccate ora sulla linea in un punto decisamente più a destra, e vedrete comparire una piccola **freccia azzurra** (Fig. 4, **A**). Dopo aver creato questa freccetta, cliccate il pulsante denominato **Crea nuovo punto** (Fig. 4, **B**), situato nella palette *Animazione* e vedrete comparire un'altra unità di tempo (02 31 433 nel mio caso) evidenziata in un rettangolo blu (Fig. 4, **C**). Fate caso al fatto che la prima unità di tempo ora è in una casella grigia, cioè non è selezionata.

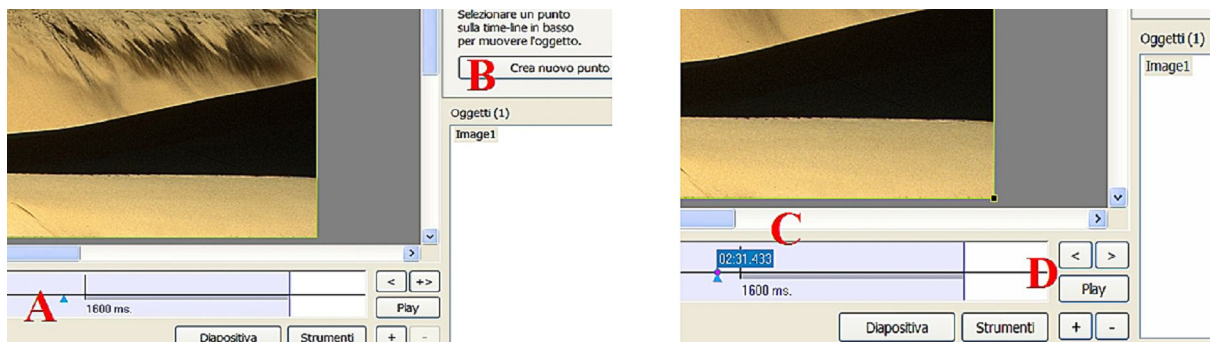


Fig. 4

Dopo aver selezionato la 2° casella (02 31 433 per intenderci), provate ad *ingrandire l'immagine, tirandola per una maniglia e fatela debordare dallo schermo*. Poi cliccate il pulsante **Play** (Fig. 4, **D**). Vedrete la freccetta scorrere da sinistra a destra sulla *timeline* e contemporaneamente vedrete la vostra prima zoomata.

Se volete vedere l'effetto nel contesto della proiezione, potrete utilizzare il pulsante situato in basso a sinistra, a forma di **trapezio** (Fig. 3, n° 5). Visualizzata la breve sequenza che vi interessa, con **ESC** ritornate alla pagina *Oggetti e Animazioni*.

In conclusione: la linea orizzontale in basso (*Timeline*) rappresenta la durata dell'immagine sul monitor. Su questa linea potete creare altri *punti* e a questi potete attribuire una particolare dimensione della vostra foto o una particolare posizione sullo schermo. Con il pulsante *Play* vedrete il risultato. Se l'effetto non vi piace potete: a) spostare il *punto* creato, trascinandolo sulla linea verso dx o verso sin col mouse; b) selezionare il *punto* e, con le maniglie, modificare le dimensioni della foto; c) cancellare il *punto* creato (in vari modi: selezionandolo e usando *Canc*; tasto destro del mouse/*Elimina*; utilizzando il pulsante in basso a destra con il segno **-** (meno). N.B. il pulsante col segno **+** fa l'uso di *Crea nuovo punto* (Fig. 4, **B**). Per rendere definitiva la vostra animazione uscite dalla pagina con il pulsante **Close** (Fig. 3, n° 6). Ritornerete così alla pagina principale.

Creare un titolo in movimento.

Per capire meglio tutto il meccanismo proviamo a creare un *titolo in movimento*. In fondo i titoli servono sempre, e l'esercizio faciliterà la comprensione di tante altre funzioni. Utilizziamo come base ancora una volta la nostra duna e dalla pagina principale (Fig. 1), mediante il solito tasto *Oggetti e animazioni* ci portiamo nella pagina della animazioni (Fig 5).

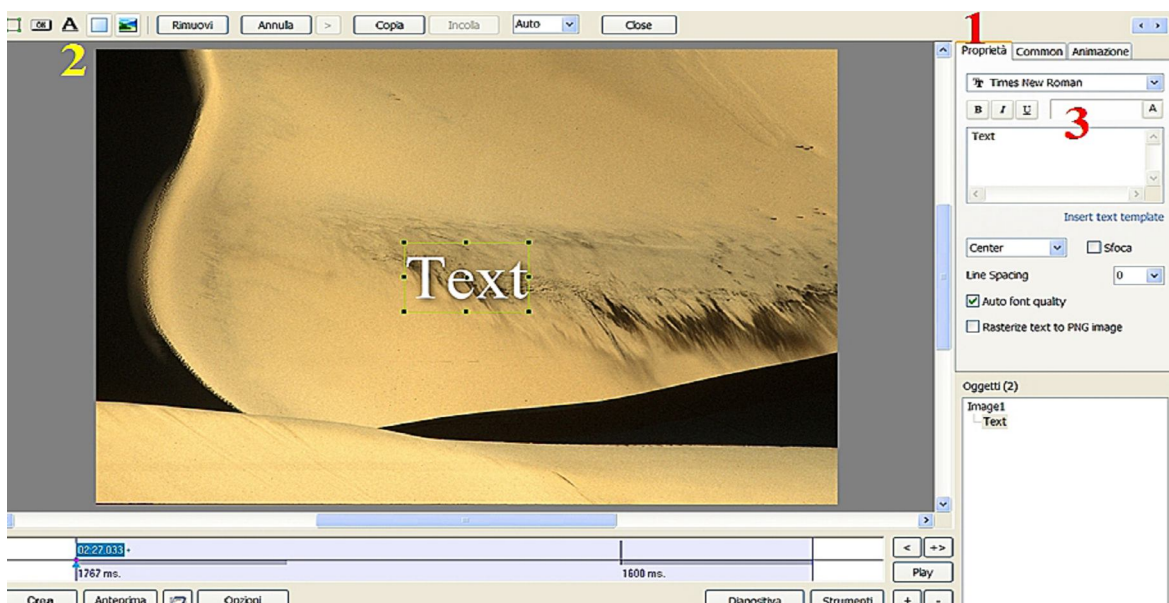


Fig. 5

Selezioniamo la palette denominata *Proprietà*, in alto a destra (Fig. 5-1). Ora, utilizzando il *pulsante con la lettera A (Aggiungi testo)*, situato in alto a sinistra (Fig. 5-2) faremo comparire proprio al centro della foto la parola *Text*, bordata in verde e con le solite maniglie. Con il mouse potrete spostarla qua e là sulla foto mediante trascinamento oppure, sempre con le maniglie, potrete aumentarne le dimensioni. Fate qualche prova.

Naturalmente vi converrà cambiare la scritta. Molto facile: le funzioni situate a destra (Fig. 5-3) vi daranno la possibilità di sostituire alla parola *Text* il vostro titolo, cambiandone il colore e il carattere.



Fig. 6

Il risultato lo vedete nella Figura 6. Ora vogliamo animare il titolo in modo tale che si sposti verso il basso e a sinistra; contemporaneamente si dovrà rimpicciolire, con una zoomata.

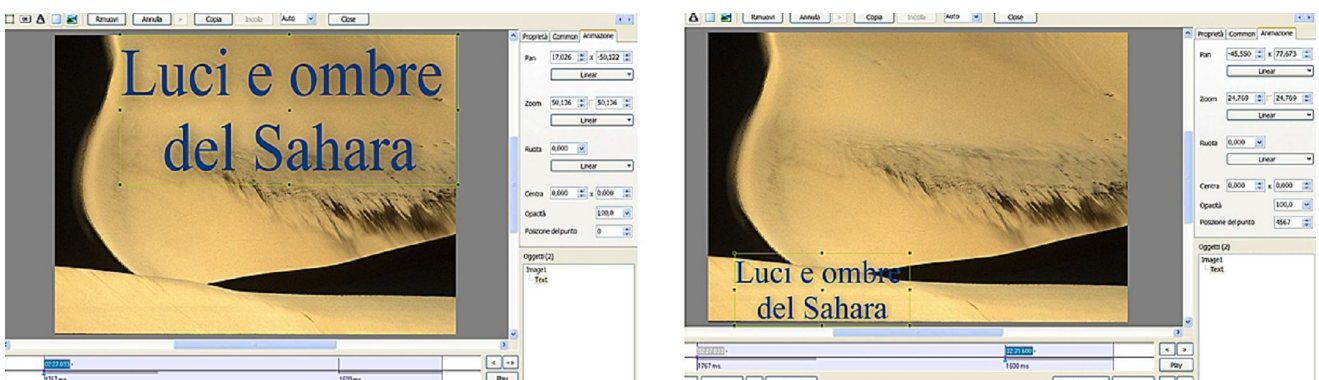


Fig. 7

Per fare questo si dovrà ritornare sulla palette *Animazione* (Fig. 3, n° 1). Dopo aver spostato la scritta al posto giusto e aver dato le dimensioni di partenza, seguendo le istruzioni del paragrafo "*Crea nuovo punto*" (vedi Fig. 4 e relative spiegazioni), creeremo un nuovo punto sulla timeline. Clicchiamolo, facendolo diventare blu, e poi trasciniamo il titolo in basso a destra rimpicciolendolo con le maniglie. *Play* ci permetterà di vedere l'effetto ottenuto. I passaggi sono illustrati dalla Figura 7. Il posizionamento e le dimensioni della scritta si possono effettuare con il mouse ma, se

desiderate una assoluta precisione, vi potrete servire delle finestrelle *Pan* e *Zoom*, situate nella parte destra. Questo potrebbe diventare utile nel caso in cui volete che la scritta compaia nella stessa posizione anche nella diapositiva successiva.

Ancora una volta con l'icona a forma di *trapezio* potrete vedere in anteprima l'effetto, mentre, per memorizzarlo, utilizzate il pulsante *Close*.

Sovrapposizione di una seconda immagine

Sicuramente una funzione molto interessante e creativa, se saprete scegliere le giuste immagini da sovrapporre. Ancora una volta partiamo dalla pagina principale di Oggetti e Animazioni. Questa volta come fondo ho scelto un *Tuaregh al tramonto*, tanto per cambiare. Prestiamo attenzione al pulsante in alto a sinistra (Fig. 8 – a, denominata **Aggiungi immagine**). Cliccandolo si apre la cartella che contiene le nostre foto.

Ho scelto la foto intitolata *Donna* che, una volta aperta, si sovrappone alla precedente, facendola scomparire. Potremo riportarla alla luce agendo sul pulsante **Opacità** (Fig. 8 - b), spostando il cursore verso sinistra, dal 100% ad esempio al 50%. Il risultato è quello che vedete nella figura 8. Voglio farvi notare che nella finestra in basso a destra, denominata Oggetti (Fig. 8 – c), gli oggetti ora sono 2, uno denominato **Image1**, la foto di sfondo, cioè il tuaregh, e l'altro denominato **079-donna**. Questo vi consente di agire sulle due foto separatamente. Cliccando *Image1* potrete: a) modificare l'opacità del tuaregh, b) ingrandirlo o rimpicciolirlo con le sue maniglie, 3) cambiargli posizione, 4) creare per lui nuovi punti sulla timeline, 5) lasciarlo così com'è. Cliccando invece su *079-donna* agirete solo su questa foto, creando le variazioni che più vi piacciono.

Io ho lasciato il *tuaregh* così com'era e per la foto *079-donna* ho creato sulla *timeline* quattro diversi punti, ben evidenti nella figura 8. Al primo punto ho dato *opacità* 0%, al secondo 50,4%, al terzo ancora 50,4% e al quarto di nuovo 0%.

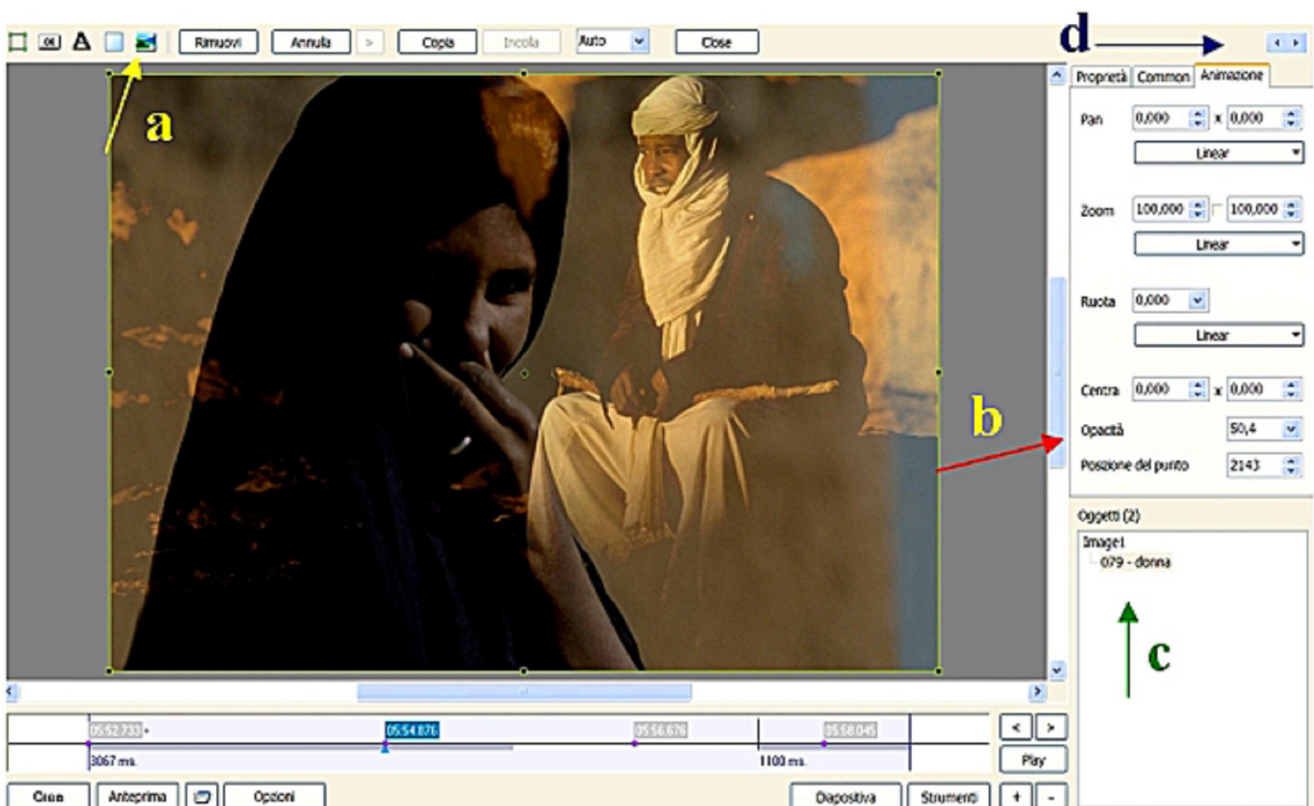


Fig. 8

Agendo su *Play*, vedremo pertanto il *tuaregh* da solo, poi compare la *donna*, forse sua moglie, che poi scompare e il signore si ritrova ancora una volta da solo.

Creare una panoramica

Per fare una **panoramica** con una foto vi conviene allargarla con le maniglie e poi spostarla tutta a sinistra (o a destra), fino al margine. Create quindi un nuovo punto sulla *timeline* e spostate la foto tutta a destra (o a sinistra). Con *Play* valutate l'effetto. Siete comunque diffidati dall'utilizzare questo metodo per far volare gabbiani da un lato all'altro del fotogramma. Ricordate che i gabbiani muovono le ali !!!

Sovrapporre più immagini

Sulla foto di sfondo potrete sovrapporre altre foto o scritte che si andranno ad aggiungere nella finestra *Oggetti*. Le combinazioni diventeranno svariate: basterà evidenziare ogni oggetto creando poi nuovi punti sulla *timeline* e lavorando con *Pan*, *Zoom*, *Opacità* e, se proprio insistete, anche con *Ruota*.

Se non vi piace la foto che avete inserito, potete cliccarla nella finestra *Oggetti* e poi agire sul pulsante **Rimuovi**, in alto a sinistra, vicino alla freccia gialla. Il pulsante **Annulla** serve per annullare l'azione precedente.

Aggiungo qualche altra informazione interessante: le **freccie a fondo azzurro** situate in alto a destra (Fig. 8 – **d**) servono per passare all'immagine precedente o alla successiva della vostra proiezione, per applicare anche a quella effetti e animazioni; nella palette *Animazione* i pulsanti **Linear** situati sotto *Pan*, *Zoom* e *Ruota* permettono di variare la velocità del movimento, creando ad es. una zoomata accelerata, rallentata oppure, con *Setting up*, personalizzata.

Esaminate da soli queste funzioni, peraltro abbastanza intuitive. Ce ne sono altre, non certo indispensabili, per le quali vi consiglio di arrangiarvi. D'altra parte se vi dico tutto dov'è il vostro divertimento ???

Mirandola, 19/5/2008

@@@@@@@@@@@@@@@@

Altri articoli sugli AUDIOVISIVI FOTOGRAFICI nel sito
<http://www.giannirossi-fotoviaggi.com>