

GUIDA INTRODUTTIVA A

DAVINCI RESOLVE 16



Impara a creare film e video digitali del calibro di Hollywood con il programma di montaggio, effetti visivi, correzione del colore e post-produzione audio più avanzato al mondo.

di Paul Saccone e Dion Scoppettuolo

Scarica
**DAVINCI
RESOLVE**
gratis!

GUIDA INTRODUTTIVA A

DAVINCI RESOLVE 16

di Paul Saccone e Dion Scoppettuolo

Guida introduttiva a DaVinci Resolve 16

Paul Saccone e Dion Scoppettuolo

Copyright © 2020 Blackmagic Design Pty Ltd

Blackmagic Design

www.blackmagicdesign.com/it

Per segnalare errori, scrivere a learning@blackmagicdesign.com.

Redattrice della serie: Patricia Montesion

Direttore della serie: Dion Scoppettuolo

Redattore: Bob Lindstrom

Hanno collaborato: Daria Fissoun, Mary Plummer, Patrick Inhofer, Casey Faris

Immagine di copertina: Blackmagic Design

Traduzione: Andrea Vassalini

Traduzione e revisione: Anna Clara Panico, Blackmagic Design

Informazioni sui diritti

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa guida può essere riprodotta o trasmessa in alcuna forma con alcun mezzo, elettronico o meccanico, comprese la fotocopia e la registrazione, senza previa autorizzazione scritta dell'editore.

Per informazioni su come ottenere l'autorizzazione per ristampe ed estratti, contattare learning@blackmagicdesign.com.

Informazioni sulla responsabilità

Né l'autore né Blackmagic Design si assumono alcuna responsabilità nei confronti di qualsiasi persona o entità rispetto alla perdita o ai danni causati o presumibilmente causati direttamente o indirettamente dalle informazioni contenute in questa guida, dalle omissioni nella stessa, o dal software e dai prodotti hardware in essa descritti.

Marchi registrati

Molte delle designazioni usate dai fabbricanti e dai venditori per contraddistinguere i propri prodotti sono rivendicate come marchi registrati. Quando tali designazioni figurano in questa guida, e Blackmagic Design era consapevole della rivendicazione del marchio registrato, queste figurano come richiesto dai proprietari del marchio registrato. Tutti gli altri nomi di prodotti e servizi presenti in questa guida sono stati usati unicamente a scopo editoriale e a beneficio delle compagnie interessate, senza intenzione di violazione del marchio registrato. Tale uso, o l'uso dei nomi commerciali, non è inteso alla sponsorizzazione o ad alcun tipo di affiliazione.

Mac e macOS sono marchi registrati da Apple Inc. negli Stati Uniti e in altri Paesi. Windows è un marchio registrato da Microsoft Inc. negli Stati Uniti e in altri Paesi.

ISBN: 978-1-7369825-5-6

Indice

Prefazione	ix
Primi passi	x
Ringraziamenti	xiii
1 Introduzione al montaggio nella pagina Cut	1
Introduzione alla pagina Cut	2
Aggiungere clip nella timeline	5
Scorrere le clip usando il Source Tape	8
Accodare clip nella timeline	9
Impostare punti In e Out precisi	10
Usare gli strumenti intelligenti di editing	13
Montare riprese multicamera	21
Rifinire i punti di edit con il trimming	26
Domande finali	35
2 Aggiungere effetti e pubblicare il progetto dalla pagina Cut	37
Mixare l'audio	38
Cambiare transizione	41
Ridimensionare e stabilizzare le clip	48
Cambiare la velocità di una clip	51
Aggiungere un titolo	53
Usare la libreria Effects Library	55
Panning e Zoom delle clip	57
Applicare effetti audio	58
Condividere su YouTube e Vimeo	60
Domande finali	63
3 Organizzare un progetto nuovo	65
Configurare le impostazioni essenziali	66
L'interfaccia di DaVinci Resolve	70

Importare le clip	71
Visionare e scorrere le clip	74
Visualizzare i metadati delle clip	76
Aggiungere metadati personalizzati	78
Creare nuovi bin	80
Aprire Smart Bin per parole chiave	81
Personalizzare la vista dei bin	84
Domande finali	85
4 Assemblare la versione iniziale (rough cut)	87
Creare una timeline	88
Fare il primo edit	89
Navigare con i tasti JKL	93
Inserire le clip nella timeline	95
Usare il timecode	101
Sovrascrivere solo il video	103
Montare da un bin	106
Sostituire una ripresa	110
Domande finali	113
5 Spostare le clip nella timeline	115
Importare i progetti e riconnettere i file multimediali	116
Contrassegnare le clip con un colore	118
Eliminare clip senza lasciare spazi vuoti	120
Dividere le clip	125
Tagliare e incollare le clip	128
Domande finali	131
6 Perfezionare la timeline	133
Personalizzare l'interfaccia per il trimming	134
Trimming in base alla playhead	135
Ripple Trim	139
Selezionare le tracce per il trimming	143

Roll Trim	147
Slipping	148
Trimming con lo strumento Selection	151
Domande finali	155
7 Applicare transizioni ed effetti	157
Dissolvenze in entrata e in uscita	158
Aggiungere transizioni Cross Dissolve	160
Personalizzare le transizioni	162
Salvare predefiniti personalizzati	164
Applicare transizioni e filtri dalla Effects Library	165
Modificare il rapporto d'aspetto	169
Rendering e caching nel background	174
Creare cambi di velocità costanti	176
Domande finali	181
Introduzione alla post-produzione audio e al design del suono	183
8 Lavorare all'audio nella pagina Edit	189
Utilizzare i marcatori	190
Definire un intervallo di fotogrammi	193
Disegnare sulle clip	194
Personalizzare l'interfaccia per l'audio	201
Aggiungere e allineare le tracce	203
Contrassegnare le tracce con un colore	206
Cercare i marcatori in Edit Index	207
Visualizzare i marcatori nei bin	209
Interconnettere le clip	210
Monitorare, isolare e silenziare l'audio	212
Leggere i livelli e impostare le soglie	213
Creare cambi di volume in una clip	218
Aggiungere dissolvenze audio	220
Domande finali	221

9	Mixare l'audio su Fairlight: l'Interfaccia	223
	Panoramica dell'interfaccia	224
	Dare un nome e un colore alle tracce	228
	Visualizzare le liste di spotting	229
	Cambiare il formato delle tracce	231
	Fare il trimming delle clip	233
	Allineare gli effetti sonori	235
	Registrazione audio in una timeline	238
	Modificare le caratteristiche delle clip	242
	Usare i Fairlight FX	245
	Impostare i livelli delle tracce	249
	Domande finali	251
	Introduzione agli effetti visivi e al compositing	253
10	Creare grafiche ed effetti con Fusion	259
	Comprendere l'interfaccia	260
	Aggiungere clip dal Media Pool	266
	Usare il nodo Merge	268
	Inserire e modificare gli effetti	270
	Concatenare i nodi Merge	273
	Mascherare gli effetti	275
	Aggiungere effetti dalla Effects Library	277
	Usare i livelli dalla pagina Edit	279
	Creare maschere di trasparenza per green screen	282
	Aggiungere una Solid Mask	285
	Aggiungere un Text+ nella pagina Edit	287
	Aggiungere effetti al testo su Fusion	290
	Animare con i keyframe	291
	Domande finali	297

Introduzione alla correzione del colore	299
11 Correzione del colore: panoramica rapida	307
Il layout della pagina Color	308
Modificare Lift, Gamma e Gain	310
Usare altri controlli primari di correzione	314
Comprendere i nodi	318
Effettuare correzioni colore secondarie	319
Applicare i Resolve FX	323
Tracciare le Power Window	326
Domande finali	327
12 Effettuare correzioni di colore primarie	329
Usare DaVinci Resolve Color Management	330
Effettuare correzioni automatiche	336
Bilanciare colore e luminosità con le Color Wheel	338
Interpretare i visualizzatori di segnale	340
Effettuare correzioni neutre con le Primaries Bar	345
Bilanciare con altri controlli primari	348
Effettuare correzioni primarie con le curve	350
Copiare correzioni tra riprese simili	355
Domande finali	363
13 Effettuare correzioni secondarie	365
Effettuare correzione secondarie con le curve HSL	366
Selezionare un'area con i Qualifier	369
Invertire le selezioni con i nodi Outside	374
Combinare Qualifier e Power Window	375
Usare il sistema di tracciamento	377
Stabilizzare le clip	379
Domande finali	381

14	Sviluppare look creativi	383
	Mixare immagini in bianco e nero	384
	Creare look veloci con le LUT	386
	Ottenere l'effetto Bleach Bypass	393
	Salvare le correzioni tra progetti	396
	Domande finali	397
15	Esportare il programma finale	399
	Creare un file per lo streaming sul web	400
	Creare un predefinito personalizzato	402
	Domande finali	407
16	Gestire il materiale e i database	409
	Consolidare il materiale	410
	Copiare progetti e file su un nuovo hard drive	412
	Lavorare con il database di DaVinci Resolve	414
	Domande finali	417
	Gli autori	419

Prefazione

Benvenuti nella Guida introduttiva a DaVinci Resolve 16

DaVinci Resolve 16 è l'unica soluzione di post-produzione al mondo a racchiudere montaggio, correzione colore, audio ed effetti visivi in una sola applicazione software. Una delle caratteristiche più interessanti di DaVinci Resolve 16 è la rivoluzionaria pagina Cut, sviluppata appositamente per gli editor che lavorano a ritmo serrato e con scadenze strette. È un'alternativa alla pagina Edit grazie a un'interfaccia semplificata e ai nuovi strumenti concepiti per portare a termine il lavoro a una velocità senza precedenti.

DaVinci Resolve 16 vanta una correzione del colore più sofisticata, nuove opzioni ad alta prestazione per il montaggio nella pagina Edit, strumenti per l'audio digitale Fairlight nettamente superiori e compositing di effetti visivi 2D e 3D ancora più veloce nella pagina Fusion. Consente quindi di passare da un ambito creativo all'altro senza dover esportare o traslare i file tra applicazioni diverse.

Il bello è che DaVinci Resolve 16 è gratuito! Nella versione gratuita di DaVinci Resolve abbiamo voluto offrire più funzioni degli altri sistemi di montaggio a pagamento. Questo perché a Blackmagic Design crediamo che tutti dovrebbero avere accesso a strumenti professionali per creare contenuti del calibro di Hollywood senza spendere migliaia di euro.

Mi auguro che DaVinci Resolve 16 vi piaccia e non vediamo l'ora di scoprire i vostri meravigliosi lavori!

Grant Petty
Blackmagic Design

Primi passi

Benvenuti nella **Guida introduttiva a DaVinci Resolve 16**, il libro ufficiale di formazione e certificazione Blackmagic Design dedicato a editor, artiste e studenti per imparare montaggio, compositing, correzione del colore e mixaggio audio con DaVinci Resolve. Servono solo un computer Mac o Windows, la versione gratuita di DaVinci Resolve 16 e tanta voglia di apprendere.

Questa guida ufficiale illustra passo dopo passo le nozioni basilari di montaggio, effetti visivi, grafica in movimento, correzione del colore e audio per cominciare a creare film e video del calibro di Hollywood già da oggi!



Imparerete a:

- Montare, aggiungere effetti e pubblicare sul web velocemente dalla nuova pagina Cut.
- Impostare i progetti, importare i file multimediali e usare i metadati per velocizzare il lavoro.
- Definire le selezioni, montare le clip nella timeline e fare il trimming contestuale.
- Modificare la velocità delle clip, aggiungere transizioni e dare movimento alle foto.
- Usare i template dei titoli, creare titoli su misura e animarli.
- Navigare la pagina Fusion e usare la struttura a nodi per il compositing degli effetti visivi.
- Fare correzioni del colore primarie e secondarie con i famosi strumenti DaVinci Resolve.
- Fare la corrispondenza tra riprese, usare Color Management, creare stili e correggere gruppi di clip.
- Usare le Power Windows, tracciare gli oggetti nella ripresa, adoperare le curve e aggiungere i ResolveFX.

- Completare sweetening e mixaggio audio con gli strumenti Fairlight.
- Registrare la voce fuori campo nella timeline.
- Usare i nuovi FairlightFX per migliorare la qualità dell'audio.
- Esportare il progetto in formati diversi e condividerlo su YouTube e Vimeo.
- Trasformare il metodo di lavoro con decine di trucchi e suggerimenti.

Programma di formazione e certificazione Blackmagic Design

Blackmagic Design pubblica una serie di guide per accrescere le competenze con DaVinci Resolve 16. Si annoverano:

- Guida introduttiva a DaVinci Resolve 16
- Advanced Editing with DaVinci Resolve 16
- Color Correction with DaVinci Resolve 16
- Fairlight Audio Post with DaVinci Resolve 16
- Fusion Visual Effects with DaVinci Resolve 16

Il nostro programma di formazione e certificazione ufficiale vi accompagnerà nel percorso di apprendimento delle tecniche avanzate di montaggio, correzione del colore e mixaggio del suono.

Dopo aver completato lo studio di questa guida, vi invitiamo a sostenere l'esame online, di 50 domande e della durata di un'ora, per ottenere il certificato Blackmagic Design. Il link dell'esame è disponibile alla pagina Formazione del sito web di Blackmagic Design.

Tutti i dettagli sul programma di formazione e certificazione e sui nostri centri di studio sono reperibili su www.blackmagicdesign.com/it/products/davinciresolve/training.



Requisiti di sistema

Questa guida richiede DaVinci Resolve 16.1 per Mac e Windows. Se avete una versione DaVinci Resolve precedente, è necessario scaricare l'ultima versione per seguire le lezioni.

NOTA Le destinazioni contenenti i file e le risorse utili a questa guida sono diverse se il software proviene dal Mac App Store di Apple. Dunque se lavorate su un sistema macOS, consigliamo di scaricare il software DaVinci Resolve dal sito web di Blackmagic Design per poter svolgere gli esercizi della guida.

Scaricare DaVinci Resolve

Per scaricare DaVinci Resolve 16.1 o una versione successiva dal sito web di Blackmagic Design:

- 1 Aprite il web browser sul computer Windows o Mac.
- 2 Digitate www.blackmagicdesign.com/it/products/davinciresolve.
- 3 Nella pagina che si apre, cliccate sul pulsante **Scarica**.
- 4 A seconda del vostro sistema operativo, cliccate sul pulsante corrispondente a Mac o Windows.
- 5 Seguite le istruzioni per installare il programma.

A installazione effettuata, seguite i passaggi riportati qui di seguito per scaricare le risorse della guida.

Copiare i file delle lezioni

Per svolgere gli esercizi della guida su DaVinci Resolve è necessario scaricare i file corrispondenti alle lezioni. Dopo averli salvati su un hard disk, estraeteli e copiate la cartella all'interno di Documenti.

Scaricare e usare i file delle lezioni su DaVinci Resolve

Seguite questi passaggi:

- 1 Connettetevi a internet e aprite la pagina <https://www.blackmagicdesign.com/dvres/intro-to-resolve-16>. Il download inizierà all'istante. Il file **IntroToResolve16Tutorials.zip** è di circa 7GB.
- 2 Dopo aver scaricato il file zip sul computer Mac o Windows, aprite la cartella Documenti e, se l'estrazione dei contenuti non parte automaticamente, fate doppio clic su IntroToResolve16Tutorials.zip. La cartella R16 Intro Lessons contiene le risorse della guida.
- 3 Dalla cartella Download, trascinate R16 Intro Lessons nella cartella Documenti.

Ora siete pronti per cominciare la prima lezione e creare una storia nella pagina Cut.

Ringraziamenti

Per il materiale multimediale di riferimento della guida ringraziamo:

- Brian J Terwilliger, Terwilliger Productions, per “Living In the Age of Airplanes”
- Nuyen Anh Nguyen, Second Tomorrow Studios, per “Hyperlight”

Pagina intenzionalmente lasciata vuota

Lezione 1

Introduzione al montaggio nella pagina Cut

Questa guida pratica vi insegnerà ad affrontare un progetto dalle impostazioni iniziali all'esportazione finale lavorando su un computer Mac, Windows o Linux. Acquisirete dimestichezza con menù e pulsanti, così come con le operazioni essenziali di montaggio, effetti, correzione colore ed elaborazione audio.

Le prime due lezioni sono una introduzione alla nuova rivoluzionaria Cut page, progettata in funzione della velocità per completare il montaggio rapidamente. Al suo interno potete importare i file, montare, fare il trimming, aggiungere transizioni e titoli, mixare l'audio ed esportare il programma. A meno che non decidiate di usarle, non sarà nemmeno necessario aprire le altre pagine di DaVinci Resolve!

Le altre lezioni sono dedicate alle pagine Media, Edit, Fusion, Color, Fairlight e Deliver.

Partiamo!

Tempo

Questa lezione richiede circa 90 minuti.

Obiettivi

Introduzione alla pagina Cut	2
Aggiungere clip nella timeline	5
Scorrere le clip usando il Source Tape	8
Accodare clip nella timeline	9
Impostare punti In e Out precisi	10
Usare gli strumenti intelligenti di editing	13
Montare riprese multicamera	21
Rifinire i punti di edit con il trimming	26
Domande finali	35

Introduzione alla pagina Cut

Non esiste un solo modo di approcciarsi al montaggio. DaVinci Resolve 16 ha infatti due interfacce differenti di montaggio: la pagina Cut e la pagina Edit. La nuova pagina Cut è pensata per svolgere con rapidità i lavori che vanno montati e pubblicati in breve tempo. È perfetta per montare notiziari, blog video, promo online, contenuti didattici e molto altro. La classica pagina Edit fornisce una gamma più ampia di strumenti di montaggio e funziona in un modo più tradizionale. Potete scegliere la pagina che preferite, basandovi sul metodo che ritenete più adatto alle vostre esigenze.

Questa guida vi insegnerà ad usare entrambe le pagine. Uno dei vantaggi di questo software è la flessibilità di alternare le pagine Cut e Edit in qualsiasi momento.

In fase di sviluppo della pagina Cut, Blackmagic Design ha voluto fare un passo indietro per trovare il modo migliore di innovare e velocizzare il montaggio. La pagina Cut e la pagina Edit offrono interfacce diverse per due scuole di pensiero altrettanto diverse. La pagina Cut rimuove i passaggi inutili e tutto ciò che potrebbe rallentarvi. Ogni clic e azione eseguiti nella pagina Cut ha un risultato istantaneo. Non ci sono clic superflui o impostazioni opzionali da configurare. La pagina anticipa quello che volete fare per velocizzare il vostro lavoro. Iniziamo a scoprire la pagina Cut aprendo DaVinci Resolve e importando delle clip.

NOTA Assicuratevi di aver scaricato e spostato il materiale per questa guida nella cartella Documenti come descritto nella sezione “Primi passi”.

- 1 Lanciate l'applicazione DaVinci Resolve.
- 2 Fate doppio clic sull'icona **Untitled** per aprire un nuovo progetto.
DaVinci Resolve si aprirà visualizzando l'ultima pagina usata.
- 3 Nella parte inferiore della finestra, cliccate sul pulsante **Cut** per aprire la pagina Cut.

Nella toolbar ci sono pulsanti per il playback, l'editing e le transizioni.

Il Media Pool contiene tutte le clip sorgenti del progetto.

Il viewer visualizza le clip sorgenti o la storia della timeline.

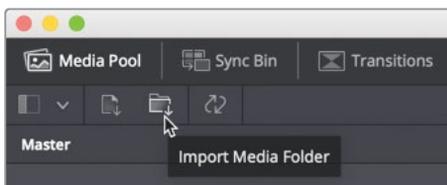


La timeline superiore mostra l'intera timeline.

La timeline inferiore mostra una vista dettagliata della posizione corrente della timeline.

In alto a sinistra trovate il Media Pool. È in quest'area che tutte le clip del progetto si possono ordinare, organizzare e rivedere. Per avviare un progetto bisogna importare le clip nel Media Pool usando i pulsanti nell'angolo in alto a sinistra.

- 4 Nell'angolo in alto a sinistra, cliccate sul pulsante **Import Media Folder**.



TIP Il pulsante Import File permette di importare uno o più file audio, video o grafici.

- 5 Nella finestra di dialogo che compare, cercate e selezionate la cartella Documenti in cui avete salvato la cartella R16 Intro Lessons.

- 6 Al suo interno, selezionate la cartella Lesson 01, poi la cartella Quick to Cook e cliccate su **Open**.

Si aprirà una finestra di dialogo per informarvi che le clip che state importando differiscono dalla risoluzione video 1920 x1080 full HD e dal frame rate di default di DaVinci Resolve. Qui potete cambiare le impostazioni di Resolve di modo che corrispondano al formato delle clip, senza dover aprire l'apposita finestra impostazioni.

- 7 Cliccate su **Change** per far sì che le impostazioni in DaVinci Resolve corrispondano alle dimensioni e al frame rate delle clip che state importando.

Tutti i file e le cartelle importati nel Media Pool vanno a finire in un bin. Ogni progetto ha un bin iniziale, il cosiddetto Master Bin, contenente tutti gli altri bin e le timeline.

- 8 Cliccate due volte sul bin **Quick to Cook**.

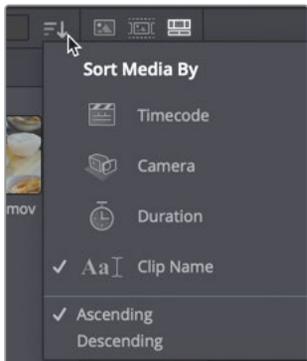
I bin, come le cartelle, si possono utilizzare per organizzare le clip in categorie. Potete creare diversi bin e accedervi sempre, senza sprecare spazio sull'interfaccia.



NOTA In base alla risoluzione dello schermo del vostro computer, potreste vedere un'interfaccia leggermente diversa da quella illustrata nelle immagini di questa guida.

Le clip in un bin si possono ordinare in modi diversi.

- 9 Cliccate sul menù a comparsa **Sort Media By** per ordinare le clip e scegliete **Timecode**.



TIP Il timecode è un numero che contiene ore, minuti, secondi e frame e viene assegnato ad ogni fotogramma del video digitale in fase di registrazione della clip. Facendo riferimento a questo numero digitale a otto cifre, è più facile localizzare fotogrammi specifici del video.

Le clip verranno riorganizzate nel bin in base all'ora del giorno in cui sono state registrate. Prima di proseguire, è il momento di salvare e dare un nome al progetto, dal quale continueremo a lavorare nella Lezione 2.

10 Scegliete **File > Save Project** e rinominate il progetto *Cooking Show*.

Useremo le clip di questo bin per assemblare velocemente una storia.

Il progetto che creerete nelle prossime due lezioni è stato concepito per fare un tour della pagina Cut. Imparerete a montare, perfezionare e condividere un progetto rapidamente.

Aggiungere clip nella timeline

Una volta importati i file multimediali in un bin, potete iniziare a visionare le clip per selezionare quelle che desiderate usare nella storia che state creando. Per vedere le clip nell'ampio viewer di riferimento, fateci un doppio clic nel Media Pool.

1 Fate doppio clic sulla prima clip, intitolata Master 01.



Il viewer visualizza la clip con al di sotto la forma d'onda audio. Potete mandarla in riproduzione premendo la barra spaziatrice della tastiera.

- 2 Premete la barra spaziatrice per vedere la clip nel viewer.

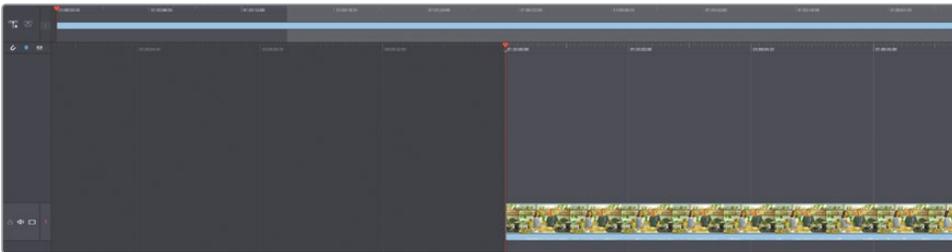
Si tratta della ripresa principale di questo programma culinario. Dal momento che l'intervistatrice non inizia a parlare immediatamente, possiamo eliminare la prima parte della clip prima di metterla nella timeline.

- 3 Nella parte inferiore del viewer, trascinate la piccola maniglia bianca del punto di attacco (In) per posizionarla prima del punto in cui l'intervistatrice inizia a parlare.



Mentre trascinate, la forma d'onda dell'audio si ingrandisce automaticamente, facilitando il riposizionamento del punto In appena prima che l'intervistatrice inizi a parlare.

- 4 Dopo aver reimpostato il punto In, trascinate la clip Master 01 dal Media Pool all'area della timeline inferiore.

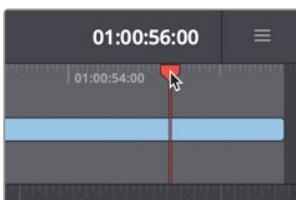


Quando aggiungete una clip in una timeline vuota, si crea automaticamente una nuova timeline, salvata all'interno del Master Bin. Tutte le timeline create nella pagina Cut vengono salvate nel Master Bin, così è più facile localizzarle.

La clip accorciata diventa la prima clip della storia. Il viewer si aggiorna automaticamente per mostrare la clip della timeline.

La timeline della pagina Cut è lievemente diversa da quelle a cui siete abituati. Ci sono infatti due timeline. La timeline superiore mostra sempre il progetto intero, facilitandovi lo spostamento al suo interno, indipendentemente dalla sua lunghezza.

- 5 Nella timeline superiore, cliccate sulla parte destra del righello per spostare la playhead rossa alla fine dell'edit.



La playhead rossa mostra la posizione nella timeline del fotogramma correntemente visualizzato dal viewer. Spostandola, il viewer mostra subito il fotogramma pertinente.

- 6 Trascinate verso sinistra la playhead nella timeline superiore fino all'inizio dell'edit.

La timeline inferiore mostra una vista più dettagliata e ingrandita della posizione corrente. La playhead rimane sempre al centro, mentre la timeline scorre al di sotto.

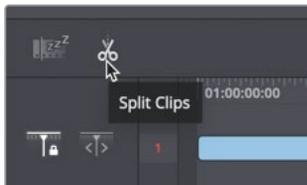
- 7 Premete la barra spaziatrice per rivedere la clip fino al punto in cui la cuoca a destra dice *prawn and basil spaghettini* (a circa un terzo della lunghezza della clip).

Trattandosi di un breve video promozionale da condividere sul web, la parte che abbiamo appena visionato potrebbe essere una buona introduzione per la storia. Adesso potete tagliare la clip in due parti inserendo un taglio subito dopo la parola *spaghettini*. Posizionate con precisione la playhead trascinandola nel righello della timeline inferiore.

- 8 Nella timeline inferiore, trascinate il righello a destra e a sinistra per posizionare la playhead non appena la cuoca a destra finisce di dire *spaghettini*.



- 9 Nella parte sinistra della toolbar, cliccate sul pulsante **Split Clips** per tagliare la clip alla posizione della playhead.



Così facendo viene creato il cosiddetto *through edit*. Questo taglio nella timeline permette di conservare la prima parte della clip ed eliminare la parte superflua.

- 10 Selezionate la parte di clip a destra della playhead e premete il tasto **delete** (macOS) oppure **Backspace** (Windows) per eliminarla.

Abbiamo creato una buona apertura per promuovere il programma. Il prossimo compito sarà di trovare parti interessanti di altre clip.

Scorrere le clip usando il Source Tape

Anziché fare doppio clic su ogni clip per rivederle una alla volta nel viewer, per trovare clip specifiche più velocemente c'è la funzione Source Tape.

Quando il montaggio si eseguiva sul videonastro, cercare e visionare il contenuto era semplice. Bastava mandare avanti e indietro la bobina per trovare il punto desiderato. Questa modalità operativa aveva anche il beneficio di poter fare una buona panoramica del contenuto del nastro stesso. La funzione Source Tape nella pagina Cut reintroduce quel vecchio concetto ma lo modernizza, per aiutarvi a trovare con rapidità la parte del girato che vi serve.

Andiamo a scorrere alcune clip del nostro programma culinario usando il Source Tape per capire quali parti delle riprese possiamo usare nella storia.

- 1 Nell'angolo in alto a sinistra del viewer, cliccate sul pulsante **Source Tape**.



Il Source Tape visualizza tutte le clip del bin corrente nel viewer come se fossero un'unica clip. Lungo la forma d'onda, le clip sono visivamente separate l'una dall'altra da sottili linee bianche.

TIP Se il bin corrente contiene altri bin, anche le clip nei sotto-bin verranno visualizzate nel viewer con la modalità Source Tape.

- 2 Trascinate la playhead rossa sotto il viewer per scorrere tutte le clip nel bin.

Mentre trascinate la playhead in modalità Source Tape, il bin mette in evidenza la clip corrente.

TIP Cambiando il criterio di smistamento delle clip nel bin, cambia anche l'ordine con cui le clip vengono visualizzate nella modalità Source Tape.

- 3 In modalità Source Tape, scorrete indietro fino all'inizio delle sequenza di clip.

Per visualizzare bene tutte le clip con cui state lavorando è importante riprodurle e non semplicemente scorrere con il mouse mentre trascinate la playhead. Il modo più rapido per visualizzarle è la funzione Fast Review.

- 4 Cliccate sul pulsante **Fast Review** per riprodurre velocemente tutte le clip nella sequenza del Source Tape.



Il pulsante Fast Review manda in riproduzione le clip lunghe a una velocità maggiore. Nel caso di clip più corte, la velocità di riproduzione diminuisce automaticamente per evitare di non vederle. Questo è un modo semplice e rapido per visualizzare materiale nuovo, fondamentale soprattutto se è stato girato da altre persone. Una volta visionato il contenuto, avrete un'idea più chiara di quali clip assemblare nella timeline.

Accodare clip nella timeline

Dopo aver visionato il materiale, è il momento di iniziare ad assemblare il resto delle clip nella timeline. Invece di trascinarle, potete facilmente aggiungere le clip una dopo l'altra alla fine della timeline per costruire la storia poco alla volta. Una buona introduzione ce l'abbiamo, adesso andiamo alla ricerca di una bella chiusura per il promo.

- 1 In modalità Source Tape, trascinate la playhead sull'ultima clip, dove le attrici alzano il piatto pronto e si preparano a mangiare.

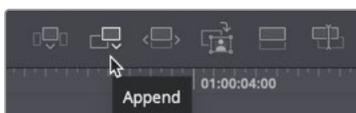


TIP Il timecode della posizione corrente della playhead si trova nell'angolo in basso a destra del viewer. Usatelo come riferimento per posizionare la playhead a circa 00:08:20:00.

- 2 Premete il tasto **I** per fissare un punto In e successivamente **O** per collocare il punto Out dove l'intervistatrice finisce di pronunciare *Make sure you join us next time*.

Per aggiungere questa clip alla fine della timeline, potete usare il pulsante Append. Questo pulsante aggiunge le clip marcate sempre alla fine della timeline, indipendentemente dalla posizione della playhead.

- 3 Nella toolbar, cliccate il pulsante **Append** per aggiungere la parte della clip selezionata alla fine della timeline.



- 4 In linea generale, potete continuare a lavorare nella modalità Source Tape, aggiungendo man mano le clip nella timeline. Ora controlliamo il nostro montaggio trascinando la playhead nel punto che precede la clip appena aggiunta alla fine e premendo la barra spaziatrice.

La funzione Append è una delle modalità di montaggio più semplice perché accoda le clip sorgenti sempre alla fine della timeline, a prescindere dal punto in cui la playhead è posizionata o dalla presenza o meno di un punto In. Gli altri pulsanti di edit offrono ulteriori opzioni per posizionare le clip.

La modalità Source Tape ha il vantaggio di poter aggiungere le clip nella timeline in un istante per costruire velocemente sequenze complesse. Inoltre, il viewer rimane in modalità Source Tape, evitando di dover cliccare di volta in volta sulle clip per selezionarle.

Impostare punti In e Out precisi

Anche se scorrere le clip con il mouse è diretto e intuitivo, se volete impostare punti In e Out su clip lunghe, è piuttosto difficile farlo con precisione. Questo perché muovere il cursore del mouse anche solo di uno o due pixel può provocare un salto di diversi fotogrammi, o addirittura secondi nel caso di clip molto lunghe. Un metodo più preciso per impostare i punti In e Out sono i pulsanti Scratch Trim, situati sotto il viewer a entrambi i lati della forma d'onda. Vediamo come funzionano.

- 1 Con il viewer sempre in modalità Source Tape, trascinate la playhead vicino la fine della prima clip, dove la cuoca prende gli spaghetti per la prima volta.



- 2 Premete il tasto **I** della tastiera per impostare il punto di attacco In.
- 3 Sotto il viewer, a sinistra della forma d'onda audio, trascinate il pulsante Scratch Trim per muovervi lentamente nella clip e impostare con precisione il punto In prima che la cuoca dica *so this is spaghetti*.



Il pulsante Scratch Trim si usa per riposizionare il punto In sulla clip con un controllo e una precisione incredibili, a prescindere dalla lunghezza della clip.

Trascinando il pulsante Scratch Trim, il punto In si sposta in piccoli incrementi costanti, sia che la clip duri 5 secondi sia che duri 5 minuti. Questo offre un grado maggiore di controllo durante la selezione della porzione esatta di clip da usare nel progetto.

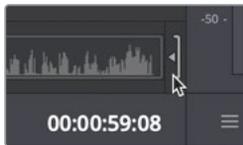
NOTA La funzione Scratch Trim è molto importante in modalità Source Tape, soprattutto se il bin e il viewer contengono e visualizzano numerose clip. Per impostare i punti In e Out in modo ancora più preciso, la tastiera DaVinci Resolve Editor Keyboard ha una manopola che agevola ulteriormente l'operazione.

Mentre vi spostate sulla clip con il pulsante Scratch Trim, la forma d'onda sotto il viewer si ingrandisce per mostrare l'audio in dettaglio.

- 4 Con il punto In impostato, premete **shift-I** per raggiungere la sua posizione.
- 5 Premete la barra spaziatrice per rivedere la clip finché non sentite l'intervistatrice dire *So what are we moving on to*. Premete **O** per impostare il punto di stacco Out.

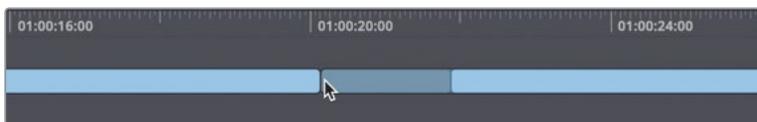
Trascinate il pulsante Scratch Trim destro per ridefinire il punto Out.

- 6 Trascinate il pulsante Scratch Trim destro avanti e indietro per posizionarvi subito dopo aver sentito dire *moving on to*, ma prima della fine della clip.



Adesso avete i punti In e un Out e potete aggiungere la clip nella timeline. Invece di posizionarla alla fine della timeline, potete inserirla tra due clip trascinandola direttamente nella timeline superiore.

- 7 Dal viewer, trascinate la clip tra le due clip nella timeline superiore.

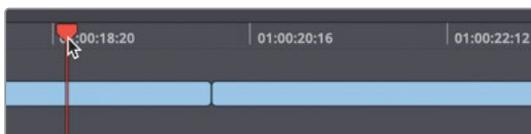


Le clip esistenti si separano per fare spazio alla clip che avete trascinato.

- 8 Rilasciate il mouse per inserire la clip nella timeline.

TIP Trascinando una clip dal Media Pool o dal viewer al di sopra di una clip nella timeline e rilasciando subito il mouse, si ottiene l'effetto Ripple Overwrite; rilasciando il mouse dopo 3 secondi, si ottiene l'effetto Overwrite standard.

- 9 Come avete fatto in precedenza, rivedete l'edit trascinando la playhead prima della nuova clip e premendo la barra spaziatrice.



Il metodo clicca e trascina, così come il pulsante Append, sono solo due esempi delle funzioni di montaggio disponibili nella pagina Cut. Esistono anche tanti altri strumenti intelligenti che andremo ad esplorare tra poco.

Usare gli strumenti intelligenti di editing

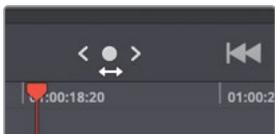
Molti degli strumenti di montaggio nella pagina Cut sono ancora più “intelligenti” per aiutarvi a prendere decisioni migliori. Persino i classici strumenti come Insert sono ancora più avanzati. Posizioniamo la playhead nel punto in cui vogliamo inserire una nuova clip.

- 1 Nella timeline superiore, spostate la playhead in prossimità dell’inizio dell’ultima clip.
- 2 Cliccate sul pulsante **Source Tape** sopra il viewer e trascinate fino a vedere le fiamme del flambé.



Impostando un punto In prima che compaiano le fiamme otterremo una buona base di partenza per la prossima clip della storia. In modo analogo ai controlli Scratch Trim, con il Jog Control potete spostarsi avanti e indietro lentamente e trovare il punto di partenza perfetto. A differenza dello Scratch Trim, il Jog Control non imposta i punti In e Out, ma muove solo la playhead. Sta a voi impostarli con la tastiera del computer.

- 3 Trascinate sopra il Jog Control per far indietreggiare la playhead al punto in cui la cuoca finisce di dire *it caramelizes beautifully* e subito prima che dica *so here we go*.

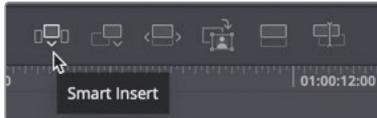


- 4 Premete **I** per impostare un punto In.

- 5 Trascinate nuovamente il Jog Control per far avanzare la playhead al punto in cui la cuoca pronuncia *eyebrows OK? Intact?* e premete **O** per impostare il punto Out.

Ora che la playhead è già vicina al punto in cui vogliamo inserire la nuova clip, il pulsante Smart Insert si occuperà di fare il resto.

- 6 Cliccate sul pulsante **Smart Insert** nella toolbar.

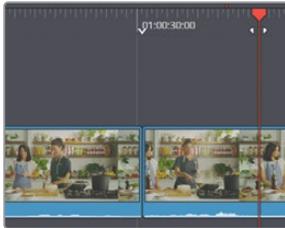


Lo Smart Insert trova il punto di edit più vicino e inserisce la clip sorgente tra le due clip già presenti nella timeline.

- 7 Riproducete la timeline per vedere la clip appena inserita.

Quando effettuate uno Smart Insert, non è necessario che la playhead sia esattamente sul punto di taglio in cui volete inserire la clip sorgente, ma vicina a sufficienza. Vediamo un altro esempio.

- 8 Posizionate la playhead in un punto qualsiasi vicino all'inizio della clip che avete appena inserito.



Questa volta, notate la piccola icona a forma di freccia rivolta verso il basso nel righello della timeline inferiore, in alto al punto di taglio. Questa icona si chiama Smart Indicator.

Lo Smart Indicator indica il punto in cui avrà luogo l'inserimento. Quando posizionate la playhead nella timeline, lo Smart Indicator compare automaticamente, segnalando il punto di taglio più vicino.

- 9 In alto a sinistra nel viewer, cliccate sul pulsante **Source Tape** o premete **Q** sulla tastiera.

- 10 Con il viewer in Source Tape, spostatevi sulla terza clip, quella con la vista laterale.



- 11 Usate il Jog Control per posizionare la playhead vicino all'inizio della clip, subito dopo aver sentito l'intervistatrice dire *There's a bit of technique to that isn't there?*.
- 12 Impostate il punto In e continuate a usare il Jog Control sulla clip fino a sentire la cuoca dire *a bit of muscle* e poi vederla ridere. A quel punto segnate il punto Out.

Con la playhead vicino al punto di taglio dove volete inserire la nuova clip, potete usare nuovamente il pulsante Smart Insert.

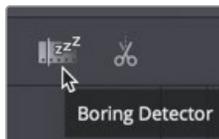
- 13 Cliccate sul pulsante **Smart Insert** nella toolbar.
- 14 Riproducete la timeline dall'inizio per vedere il risultato.

Ricapitolando, la funzione Smart Insert trova il punto di taglio più vicino e inserisce la clip sorgente tra le due clip già presenti nella timeline.

Creare un primo piano

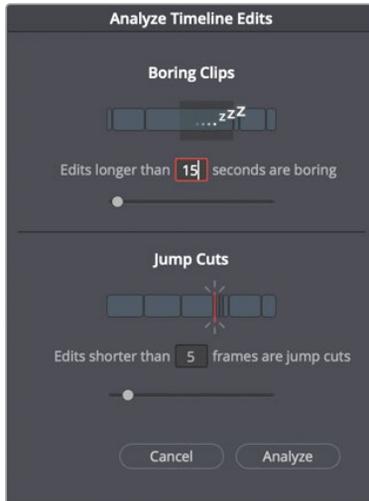
Adesso che abbiamo a disposizione una timeline approssimativa, potremmo aggiungere i cosiddetti cutaway (inserti) oppure sostituire clip troppo lunghe. La pagina Cut vi aiuta a trovare le parti del progetto che richiedono attenzione grazie a una funzione chiamata Boring Detector.

- 1 A sinistra nella toolbar, cliccate sul pulsante **Boring Detector**.



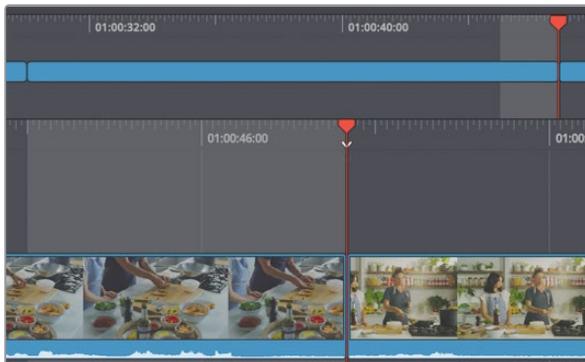
Si aprirà la finestra del Boring Detector, in cui potete inserire le impostazioni che definiranno le clip del progetto come troppo lunghe o troppo corte.

- 2 Utilizzando il cursore in alto nella finestra, impostate il valore su **15**. Così facendo, l'analisi evidenzierà le parti delle clip con una durata maggiore di 15 secondi.



Il cursore nella parte inferiore della finestra serve per scovare i jump cut o gli edit più brevi rispetto a una durata specifica. L'impostazione di default di 5 fotogrammi è adatta al nostro programma, quindi lasciamola così com'è.

- 3 Cliccate sul pulsante **Analyze** per avviare l'analisi e vedere i risultati secondo le impostazioni inserite.



Nella timeline superiore vedrete due aree in evidenza, ovvero le parti delle clip che superano i 15 secondi. Mentre apportiamo modifiche a queste aree, purché il pulsante Boring Detector sia selezionato, i risultati dell'analisi si aggiornano di pari passo per fornire un feedback in tempo reale. Iniziamo sistemando la prima clip che l'analisi ha segnalato come troppo lunga.

- 4 Riproducete la timeline dall'inizio e fermatevi dopo aver sentito l'intervistatrice dire *really quick*.

Postremmo rendere quest'introduzione più interessante inserendo un primo piano della presentatrice. Non abbiamo a disposizione una ripresa di primo piano, ma possiamo crearne una usando la funzione Close Up della pagina Cut.

- 5 Usando il righello della timeline inferiore, spostate la timeline per posizionarla subito dopo che la presentatrice ha detto *really quick*.
- 6 Cliccate sul pulsante **Close Up** nella toolbar.



Così facendo, un primo piano di 5 secondi è stato inserito nella timeline su una seconda traccia video, rendendo l'introduzione del programma più interessante.

Usando il pulsante Close Up non occorre caricare la clip nel viewer. Questa funzione è intelligente proprio perché individua la stessa clip e il fotogramma esatto in cui si trova la playhead, e la inserisce - ingrandendola - nella timeline sulla traccia video 2. Sfrutta anche il DaVinci Resolve Neural Engine per analizzare i volti nella ripresa e mantenerli al centro del fotogramma.

- 7 Spostate la playhead verso l'inizio della clip e rivedete il primo piano.

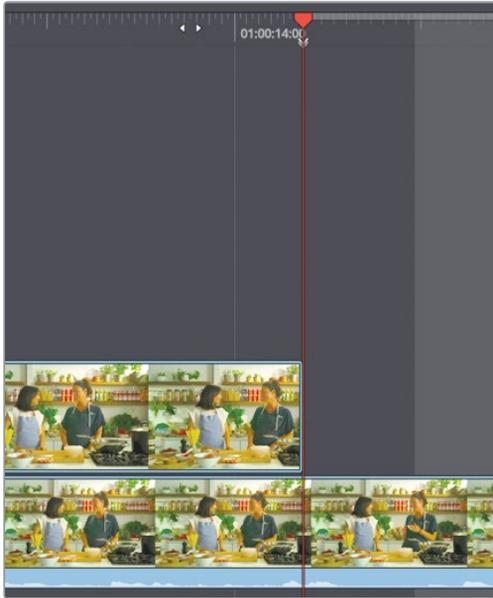
TIP La durata di default di 5 secondi della funzione Close Up si può modificare all'interno delle impostazioni Still nelle User Editing Preferences.

La possibilità di creare primi piani è un una delle tante ragioni per cui è preferibile registrare le clip con una Blackmagic Pocket Cinema Camera. Anche con una timeline in HD, se la clip sorgente ha una risoluzione più alta, il primo piano sarà comunque ben definito.

Aggiungere un semplice cutaway

Per rendere l'intro del programma ancora più interessante, useremo una clip del piatto completo mentre la cuoca parla della ricetta. Questa clip è un esempio di cutaway, un'inquadratura che sposta l'attenzione dall'azione principale a una clip pertinente ma diversa.

- 8 Partendo dalla prima clip nella timeline, usate la timeline inferiore per posizionare la playhead alla fine del primo piano che avete aggiunto nella traccia video 2.



Per questo cutaway, faremo in modo che la nuova clip venga riprodotta sulla fine della clip master sulla traccia V1, quando la cuoca spiega come preparerà il piatto. Per accertarci che la clip inizi e finisca precisamente lì, impostiamo i punti In e un Out nella timeline.

- 9 Premete **I** per impostare il punto In.
- 10 Trascinate il righello della timeline inferiore alla fine della clip e impostate il punto Out.



Mentre vi muovete nella timeline superiore o inferiore per trovare una posizione specifica, noterete che la playhead scatta come una calamita verso i punti di taglio per aiutarvi a impostare il punto Out.

- 11 Cliccate sul pulsante **Source Tape** o premete il tasto **Q** per tornare a visualizzare tutte le clip sorgenti nel viewer.
- 12 In modalità Source Tape, localizzate la terza clip a partire dalla fine, quella che mostra il tagliere dall'alto.
- 13 Posizionate la playhead nel punto in cui la cuoca prende il macinapepe e lo porta nell'inquadratura.



- 14 Premete **I** per impostare il punto In.

Questo punto In è tutto ciò che vi serve, dal momento che nella timeline già avevate impostato i punti In e Out. Si tratta del cosiddetto metodo dell'editing a tre punti.

- 15 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Place on Top** per creare un cutaway.



- 16 Riproducete la timeline dall'inizio per rivedere l'ultima aggiunta.

Così come la funzione Close Up, anche Place on Top mette la nuova clip al di sopra di quella nella timeline ma senza l'effetto zoom. L'audio è sempre quello della clip originale.

Sostituire una clip con Ripple Overwrite

Anche l'ultima clip è stata evidenziata perché troppo lunga. Dal momento che la prima parte mostra solo le attrici mangiare gli spaghetti, la taglieremo in due e sostituiamo la prima metà con qualcosa di più interessante.

- 1 Nella timeline superiore, spostatevi sull'ultima clip nella timeline, quando le attrici hanno quasi finito di mangiare gli spaghetti ma non si sono ancora rivolte verso l'obiettivo.



- 2 Per tagliare la clip, cliccate sul pulsante **Split** nella parte sinistra della toolbar. Verrà creato il cosiddetto through edit.

L'ultima parte della clip è buona per chiudere il promo, quindi sostituiamo solo la prima metà con un'altra clip presa dal Source Tape.

- 3 Posizionate la playhead in un punto qualsiasi nella prima metà della clip che avete appena diviso in due.

Quando sostituite una clip con un'altra, la posizione della playhead nella timeline non ha importanza, purché si trovi all'incirca al di sopra della clip che volete sostituire.

- 4 Cliccate sul pulsante **Source Tape** o premete **Q** per tornare a visualizzare tutte le clip sorgenti nel viewer.

I controlli di trasporto sotto il viewer includono Play e Stop. In modalità Source Tape, ci sono anche i pulsanti Avanti e Indietro per passare alla clip successiva e precedente.

- 5 Sotto il viewer in modalità Source Tape, cliccate più volte sul pulsante delle due frecce in avanti fino alla penultima clip, quella della vista laterale del piatto vuoto.



Useremo questa clip per sostituire quella correntemente nella timeline.

- 6 Premete **I** per impostare il punto In, e impostate il punto Out dopo le parole *micro basil*.

Potremmo inserire la nuova clip e poi eliminare l'altra dalla timeline, ma c'è un modo più rapido.

- 7 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Ripple Overwrite**.



- 8 Posizionatevi nella timeline al di sopra della clip precedente per rivedere il nuovo edit.

La funzione Ripple Overwrite sostituisce qualsiasi clip al di sotto della posizione della playhead nella timeline con la clip correntemente visualizzata e selezionata nel viewer. Se le clip hanno lunghezze diverse, la lunghezza della nuova clip viene definita dai punti In e Out della clip sorgente.

Montare riprese multicamera

Il girato di questo programma culinario è stato realizzato con diverse camere, ciascuna con l'ora del giorno come timecode. Ciò significa che ogni camera ha le stesse informazioni temporali per ogni fotogramma, facendovi risparmiare tempo prezioso durante la fase di montaggio. La pagina Cut trae il massimo dalla sincronizzazione delle diverse camere grazie a un nuovo bin chiamato Sync Bin.

- 1 Spostatemi nella timeline indietro di qualche clip, dove la cuoca taglia il gambero sul tagliere.



Il Boring Detector ha evidenziato la fine di questa clip perché troppo lunga. Potremmo spezzarla e staccare su altri angoli della stessa scena. Per vedere gli altri angoli disponibili, useremo il Sync Bin.

- 2 Cliccate sul pulsante **Sync Bin** sopra il Media Pool.



Il Sync Bin ordina le clip in base al numero di camera e al timecode. Tutti gli angoli che combaciano con la posizione corrente della timeline vengono visualizzati sotto la playhead all'interno del Sync Bin.



Usate la playhead della timeline per navigare il Sync Bin.

TIP Se le clip non hanno un numero di camera, potete aggiungerlo usando l'Inspector dei metadati nella pagina Media del software.

- 3 Trascinate la playhead della timeline avanti e indietro per visualizzare i vari angoli di ripresa all'interno del Sync Bin.

Mentre trascinate, le clip nel Sync Bin partono e si interrompono a seconda che siano sincronizzate o meno con la posizione corrente della playhead nella timeline. Il viewer visualizza in una griglia tutti gli angoli delle camere, mettendo in evidenza quello correntemente utilizzato nella timeline.

- 4 Trascinate la playhead della timeline fino all'angolo laterale in cui la cuoca inizia a tagliare il gambero, subito prima che dica *cutting the prawn in half*.



Per selezionare un nuovo angolo di ripresa basta un clic nel viewer.

- 5 Cliccate su **Camera 2**, quella della ripresa principale con le due attrici.



Il punto In della Camera 2 viene impostato automaticamente di modo che combaci con la posizione corrente della timeline. Il punto Out viene impostato con una durata di default di 5 secondi. Per effettuare l'edit useremo il pulsante Source Overwrite.

- 6 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Source Overwrite**.



La funzione Source Overwrite aggiunge il nuovo angolo di ripresa al di sopra della traccia video esistente. Dal momento che questa funzione approfitta del fatto che tutte le camere abbiano lo stesso timecode, gli angoli risulteranno perfettamente allineati e l'azione resterà in sincrono. Usando Source Overwrite, la playhead della timeline si posiziona alla fine della clip appena aggiunta, in modo da poter effettuare un altro edit.

- 7 Nel viewer, cliccate su **Camera 4** per staccare sulla vista dall'alto del tagliere. Se volete perfezionare i punti In o Out, potete usare i controlli Scratch Trim.
- 8 In basso a destra nel viewer, trascinate il pulsante **Scratch Trim** verso sinistra fino al punto in cui la cuoca dispone il secondo gambero sul tagliere.



- 9 Cliccate sul pulsante **Source Overwrite** per aggiungere un'altra clip perfettamente sincronizzata con la timeline. Dopo questi due edit veloci, andiamo a rivedere quest'area della timeline.
- 10 Cliccate sul pulsante **Timeline** sopra il viewer per visualizzare la timeline.



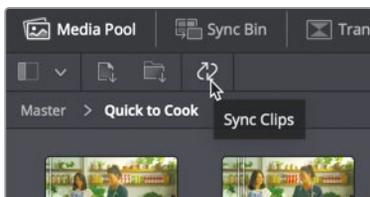
- 11 Nella timeline superiore, portate la playhead indietro fino al punto da dove siete partiti, la vista laterale del tagliere.
- 12 Riproducete le clip per valutare il montaggio.

Il bello del Sync Bin è la possibilità di poter vedere contemporaneamente tutte le clip in sincrono e scegliere quelle che reputeate migliori.

Sincronizzare le clip

Non sempre però le clip hanno lo stesso timecode. Per questo motivo la pagina Cut offre una funzione di sincronizzazione per allineare le clip secondo criteri diversi dal timecode.

- 1 Cliccate sul pulsante **Media Pool** per nascondere il Sync Bin.
- 2 A destra del pulsante Import Media Folder, cliccate sul pulsante **Sync Clips**.



La finestra che si apre mostra tutte le clip nel bin corrente e la relazione di sincronia tra di esse. Di default, la finestra è impostata sulla sincronizzazione per timecode, ma potete anche scegliere di sincronizzare in base all'audio, o ai punti In e Out.

- 3 Cliccate sul pulsante **Audio**.



Se tutti gli angoli di ripresa contengono audio registrato, è possibile sincronizzarli in base alle loro forme d'onda.

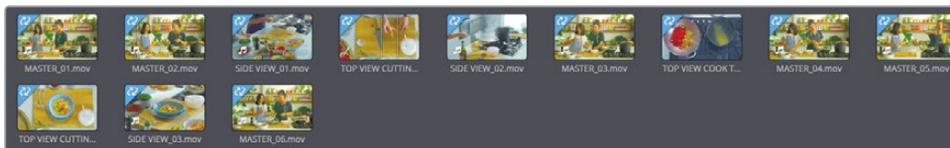
- 4 Cliccate sul pulsante **In**.

Selezionando i pulsanti In o Out, le clip vengono sincronizzate in base ai punti In o Out che avete impostato. È anche possibile trascinare le clip nella finestra Sync e allinearle manualmente. Dal momento che abbiamo a disposizione un timecode, torniamo a quell'impostazione.

- 5 Cliccate sul pulsante **Timecode**.

Dopo aver scelto il criterio di sincronizzazione, cliccate sul pulsante **Sync** per allineare le clip.

- 6 Cliccate sul pulsante **Save Sync** in basso a destra nella finestra.



A questo punto tutte le clip che sono state sincronizzate verranno contrassegnate da un'etichetta blu nell'angolo in alto a sinistra. In questo modo potrete individuare a colpo d'occhio le clip che non sono ancora allineate con le altre.

La finestra Sync permette così di sincronizzare le immagini catturate ad esempio con una action cam o un cellulare con le immagini catturate con dispositivi professionali.

Rifinire i punti di edit con il trimming

Spesso vi ritroverete a dover modificare i punti In o Out dopo aver aggiunto clip nella timeline. Invece di tagliare ed eliminare le parti che non servono, nella pagina Cut potete rifinire i punti di attacco e stacco delle clip usando le funzioni di trimming. Il trimming delle clip si può effettuare in tre aree: nella timeline superiore per le modifiche sostanziali, nella timeline inferiore per le modifiche minime, e nel viewer per le modifiche minuziose, fotogramma per fotogramma.

- 1 Spostate la playhead nella timeline all'inizio della penultima clip, la vista laterale del piatto finito.



Per operazioni di trimming minime ma accurate potete usare la timeline inferiore.

- 2 Nella timeline inferiore, spostate il cursore del mouse sul lato destro del punto di taglio, all'inizio della clip.



Il cursore cambierà forma, assumendo quella dello strumento Ripple Trim, utile per allungare o accorciare la durata delle clip. Con il cursore a destra del punto di taglio, il trimming agirà sul punto In.

- 3 Trascinate il punto In fino al fotogramma in cui il piatto con i gamberi sta per entrare nell'inquadratura.

TIP La parte evidenziata in rosso che compare quando selezionate il punto In indica che non ci sono ulteriori fotogrammi disponibili per allungare la clip.

Mentre trascinate, il viewer entra in modalità Trim, mostrando a sinistra l'ultimo fotogramma della clip uscente e a destra il primo fotogramma della clip entrante.



TIP La linea bianca di contorno che compare nella timeline inferiore durante il trimming mostra i fotogrammi residui della clip sorgente.

Questo doppio display è ideale per vedere la relazione tra l'azione e l'inquadratura a entrambi i lati del punto di taglio. Le operazioni di trimming molto lunghe si possono effettuare anche nella timeline superiore.

- 4 Spostate la playhead all'inizio della seconda clip sulla traccia video 1 della timeline.

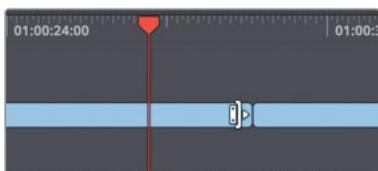


- 5 Riproducete la clip master fino a sentire la cuoca descrivere gli spaghetti *angel hair pasta*.

Questa clip potrebbe essere più incisiva facendo un trimming sulla parte finale per farla terminare dopo la frase *sometimes it's called angel hair pasta*.

Proprio come quella inferiore, la timeline superiore è pienamente funzionale. Anche qui potete spostare le clip ed effettuare il trimming. È particolarmente utile per gestire clip molto lunghe.

- 6 Nella timeline superiore, posizionate il cursore del mouse alla fine della clip che volete tagliare.



Quando il cursore è a sinistra del punto di taglio, il trimming agisce sul punto Out.

- 7 Trascinate il punto Out fino alla fine della frase *sometimes it's called angel hair pasta*.



Facendo il trimming di un punto In o un Out sulla traccia video 1, la pagina Cut esegue un Ripple Trim. Questa funzione trascina indietro tutte le clip dopo il punto di trimming, evitando di lasciare spazi vuoti quando accorciate la clip (in modo simile al comando Delete che avete usato a inizio lezione).

Anche le clip sulla traccia video 2 si muovono basandosi sul trimming effettuato sulla traccia video 1. Così facendo, tutti i cutaway restano sincronizzati con la traccia video master 1 durante le operazioni di trimming.

Perfezionare il trimming nel viewer

Quando il trimming interessa solo pochi fotogrammi, per allineare alla perfezione un'azione o rimuovere una singola parola all'inizio o alla fine di una clip, il posto più adatto è il viewer. Il Trim Editor del viewer include pulsanti appositi che agiscono fotogramma per fotogramma e offre una vista dettagliata per consentirvi di intervenire sulla quantità desiderata.

- 1 Usate la timeline superiore per andare all'inizio della terza clip sulla traccia video 1, la vista laterale della cuoca che inizia a tagliare i gamberi.



- 2 Riproducete la clip dall'inizio e ascoltate l'audio.

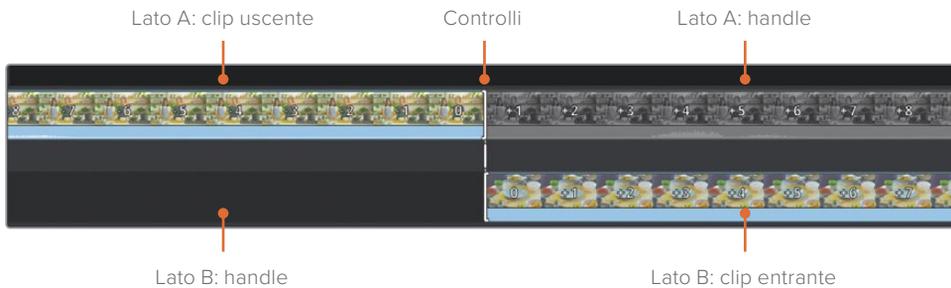
All'inizio della clip la cuoca dice *yeah*, una parola superflua che andremo ad eliminare. Trattandosi solo di pochi fotogrammi, potrebbe essere difficile farlo nella timeline.

- 3 Spostate il cursore sopra l'inizio del punto di taglio e cliccate per selezionarlo.

Quando selezionate una qualsiasi clip per effettuare il trimming, il viewer apre il Trim Editor.



Il Trim Editor mostra la clip uscente e la clip entrante ingrandite. Il punto di transizione è indicato da una linea verticale bianca al centro del filmstrip. Spesso questo spazio prende il nome di A/B trimmer, con la clip uscente (chiamata anche lato A) a sinistra, e la clip entrante (chiamata anche lato B) a destra.

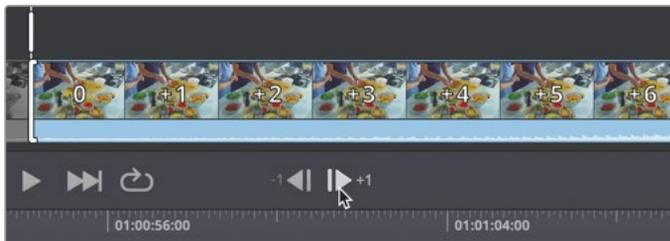


Le parti ombreggiate del filmstrip mostrano le porzioni inutilizzate delle clip, disponibili come materiale aggiuntivo. La clip entrante (lato B) non ha materiale aggiuntivo (handle) e pertanto non ha parti ombreggiate.

Potete effettuare un Ripple Trim su uno dei due lati trascinando l'apposito controllo sul filmstrip corrispondente. Per intervenire contemporaneamente su entrambi i lati del punto di transizione, trascinate il controllo nella parte ombreggiata tra le due clip.

Per i tagli molto piccoli potete ricorrere ai pulsanti che agiscono sui singoli fotogrammi e rivisitare il lato uscente o quello entrante.

- 4 Nel viewer, cliccate 8-10 volte sul pulsante **+1** sotto la clip entrante per rimuovere la parola *yeah*.



- 5 Riposizionate la playhead della timeline e riproducete la clip dall'inizio per ascoltare il nuovo punto di attacco.

Scartando pochi fotogrammi avete rimosso la parola *yeah* dall'inizio della clip. Grazie ai pulsanti sotto il viewer, fare il trimming di piccole aree con precisione è semplicissimo.

Rolling Trim

Mentre il Ripple Trim aggiunge o rimuove fotogrammi da un solo lato del punto di taglio (punto In o Out), il Rolling Trim interviene su entrambi i lati. Potete usare questa funzione dove preferite: nella timeline superiore, in quella inferiore o direttamente nel viewer.

- 1 Riproducete il secondo blocco di clip sulla traccia video 2, dove la cuoca taglia i gamberi.



Il montaggio risulterebbe più interessante se staccassimo sull'inquadratura in cui preme sul coltello con il palmo della mano. In questo caso è meglio non estendere una clip lasciando l'altra intatta, ma spostare il punto di taglio un po' più avanti allungando la clip master di qualche secondo e dando spazio alla vista dall'alto. Per farlo useremo il Rolling Trim. Come prima, dato che il trimming interesserà solo un paio di secondi, lavoreremo nella timeline inferiore per avere una vista più dettagliata.

- 2 Nella timeline inferiore, spostate il cursore del mouse direttamente sopra il punto di taglio tra la vista laterale e la vista dall'alto sulla traccia V2.



Il cursore del mouse assume la forma del Rolling Trim. Trascinando in entrambe le direzioni, il trimming agisce sia sul punto Out della vista laterale sia sul punto In di quella dall'alto. Il viewer mostra come cambiano entrambi i fotogrammi in tempo reale.

- 3 Trascinate il punto di taglio verso destra fino a vedere la mano premere sul coltello.



TIP Il Rolling Trim si può effettuare anche nella timeline superiore e nel viewer.

- 4 Dal righello della timeline inferiore, trascinate la timeline per posizionare la playhead subito prima delle due clip sulla traccia V2 e rivedete le modifiche appena fatte.
Dal momento che il Rolling Trim rimuove la stessa quantità di fotogrammi da un lato e dall'altro del punto di taglio, la durata complessiva della timeline resterà invariata.

Trimming di un cutaway sulla traccia V2

Anche se i passaggi per effettuare un Rolling Trim sulla traccia video 1 o 2 sono identici, soltanto le clip sulla traccia video 1 danno luogo ad un Ripple Trim unilaterale. Invece, un trimming unilaterale sulla traccia video 2 lascia degli spazi vuoti quando accorciate una clip, o sovrascrive la clip successiva quando la allungate.

- 1 Nella timeline superiore, spostate la playhead sul primo cutaway, il primo piano delle attrici.
Sarebbe meglio staccare un po' prima su questo primo piano, subito dopo la presentazione di Emma. Facendo un trimming del primo piano per allungare l'inizio non creerà un Ripple Trim sulle clip restanti del cutaway sulla traccia video 2 successiva.
- 2 Nella timeline inferiore, posizionate il cursore del mouse all'inizio del primo piano sulla traccia video 2.



Effettueremo un trimming del punto In. Anche se il cursore assume la stessa forma che compare per il Ripple Trim sulla traccia video 1, non si tratta di un Ripple Trim.

- 3 Trascinate il punto In verso sinistra fino a vedere l'intervistatrice voltarsi verso la cuoca.



Noterete che durante il trimming tutte le clip restanti sulla traccia video 2 non cambiano posizione nella timeline, ma restano esattamente nello stesso punto.

- 4 Riproducete la timeline dall'inizio per vedere il nuovo punto di attacco del primo piano. Il trimming eseguito nella pagina Cut nella timeline inferiore, in quella superiore e nel Trim Editor del viewer è accurato e produce risultati immediati, senza la necessità di usare tanti strumenti differenti o di cliccare più del dovuto.

Slipping delle clip

Mentre perfezionate la timeline, allungare o accorciare una clip non sempre è il modo migliore di ottenere il risultato voluto. A volte è necessario usare una parte della clip sorgente situata prima o dopo di quella correntemente nella timeline. In altre parole, l'obiettivo è scalare una sequenza senza cambiare la durata o la posizione della clip nella timeline. Questa operazione di trimming prende il nome di slipping.

- 1 Nella timeline superiore, spostarvi sulla seconda clip usata come cutaway.
- 2 Spostate il cursore del mouse sopra la thumbnail della clip nella timeline inferiore.



Se osservate attentamente le clip nella timeline inferiore, noterete l'icona della funzione Slip in prossimità della parte centrale. Questa icona permette di trascinare la clip verso destra o sinistra per far scalare il contenuto della clip sorgente avanti o indietro, lasciando la clip nella stessa posizione nella timeline.

- 3 Trascinate l'icona della funzione Slip verso sinistra per selezionare un intervallo di fotogrammi situato più avanti nella clip.



Mentre trascinate, il viewer si divide in quattro riquadri per mettere a confronto i fotogrammi pertinenti uscenti ed entranti. I fotogrammi più importanti si trovano nei due riquadri superiori e corrispondono ai fotogrammi iniziali e finali della clip su cui state effettuando lo slipping. Grazie a questo tipo di visualizzazione potrete assicurarvi che la clip inizi e finisca esattamente come desiderato invece di tirare a indovinare.

- 4 Smettete di trascinare quando il piatto esce dal riquadro a destra ma prima che la mano si muova per afferrare il contenitore del sale nel riquadro di sinistra.



Di solito la funzione Slip va utilizzata in piccole dosi come abbiamo visto in quest'esempio. Vi accorgete che intervenendo su pochi fotogrammi è già possibile allineare alla perfezione la clip con quelle che la circondano. Nella prossima lezione imparerete a valorizzare il video nella pagina Cut con effetti audio e video.

Domande finali

- 1 Vero o falso? Importando una cartella di file dal sistema operativo, la cartella diventa automaticamente un bin.
- 2 Vero o falso? L'unico modo per visualizzare le clip è la modalità Source Tape.
- 3 Vero o falso? La modalità Source Tape riflette il bin che state guardando e il suo criterio di smistamento.
- 4 Vero o falso? Per fare un Source Overwrite è necessario che le due clip siano sincronizzate.
- 5 Vero o falso? Il trimming si può effettuare solo nella timeline superiore o nella timeline inferiore.

Risposte

- 1** Vero. Importando una cartella di file dal sistema operativo, la cartella diventa automaticamente un bin.
- 2** Falso. Le clip di un bin si possono visualizzare tutte insieme con la modalità Source Tape, oppure singolarmente facendo doppio clic su una clip alla volta.
- 3** Vero. La modalità Source Tape riflette il bin che state guardando e il suo criterio di smistamento.
- 4** Vero. Per fare un Source Overwrite è necessario che le due clip siano sincronizzate.
- 5** Falso. Il trimming si può effettuare nella timeline superiore, nella timeline inferiore e nel viewer.

Lezione 2

Aggiungere effetti e pubblicare il progetto dalla pagina Cut

In questo capitolo continuerete a lavorare al progetto *Quick to Cook* che avete iniziato a montare nella Lezione 1. Se non l'avete completata, tornate indietro e seguite i passaggi prima di proseguire con la Lezione 2.

Avete svolto gran parte del montaggio per il video promozionale. Potremo aggiungere qualche altra clip, ma l'obiettivo principale di questa lezione è esplorare i vari modi per migliorare l'estetica del progetto nella pagina Cut. Imparerete ad applicare e modificare diverse transizioni per rendere gradevole il passaggio da una ripresa all'altra. Faremo anche una panoramica su titoli, filtri per effetti e regolazioni audio, e concluderemo con l'esportazione e la pubblicazione sui servizi di streaming sul web, tutto dalla pagina Cut!

Tempo

Questa lezione richiede circa 60 minuti.

Obiettivi

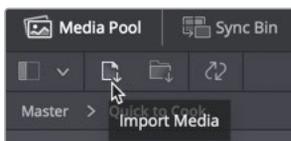
Mixare l'audio	38
Cambiare transizione	41
Ridimensionare e stabilizzare le clip	48
Cambiare la velocità di una clip	51
Aggiungere un titolo	53
Usare la libreria Effects Library	55
Panning e Zoom delle clip	57
Applicare effetti audio	58
Condividere su YouTube e Vimeo	60
Domande finali	63

Mixare l'audio

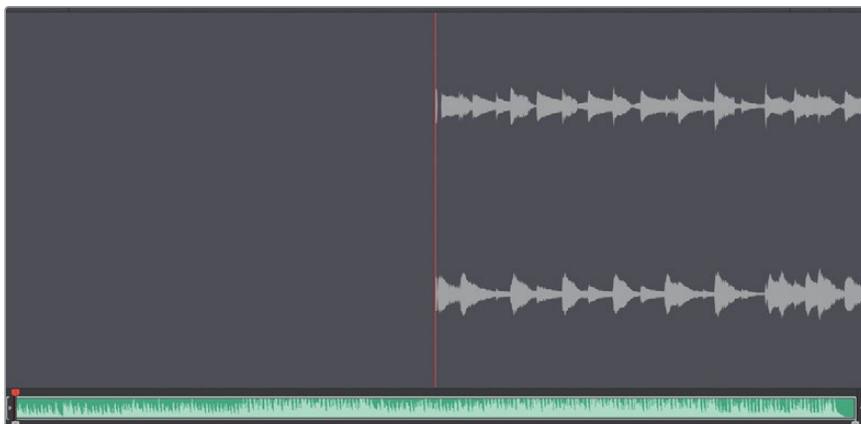
NOTA Se non avete portato a termine la Lezione 1, nella cartella della Lezione 2 trovate un progetto già finito. Selezionate File > Import Project per aprirlo e aggiungete la cartella Quick to Cook per accedere ai file multimediali, come avete fatto nella Lezione 1.

Qualsiasi produzione di solito include anche la musica e questo video promozionale non fa eccezione. Vediamo come importare l'audio, ascoltarlo e infine aggiungerlo nella timeline.

- 1 Lanciate DaVinci Resolve e aprite il progetto del programma culinario creato nella lezione precedente.
- 2 Riproducete la timeline per rivedere la storia che avete creato.
Il risultato è bello, ma si potrebbe migliorare ulteriormente.
- 3 Nel Media Pool, fate doppio clic sul bin Quick to Cook per aprirlo.
- 4 Nell'angolo in alto a sinistra del Media Pool, cliccate sul pulsante **Import Media**.



- 5 Nella finestra di dialogo che si apre, navigate fino alla cartella Documenti, dove avete salvato la cartella R16 Intro Lessons.
- 6 Al suo interno, selezionate la cartella Lesson 02, quindi il file One Min Sound Track e cliccate su **Open**.
- 7 Nel Media Pool, fate doppio clic sulla clip One Min Sound Track per aprirla nel viewer.



Le clip contenenti solo audio e nessun video compaiono nel viewer in un modo preciso: l'intera forma d'onda in basso e una sua porzione ingrandita in alto.

- 8 Premete la barra spaziatrice per riprodurre qualche secondo della clip musicale e premetela nuovamente per interrompere la riproduzione.

Aggiungeremo l'intera traccia musicale perché è lunga esattamente un minuto, quindi coincide con la durata del nostro progetto. Al momento, il video è accompagnato da una sola traccia audio. DaVinci Resolve ne aggiunge automaticamente un'altra quando trascinate una clip audio al di sotto della traccia principale nella timeline.

- 9 Dal Media Pool, trascinate la clip One Min Sound Track al di sotto delle tracce nella timeline superiore. Assicuratevi di posizionarla completamente a sinistra della timeline superiore di modo che la musica parta proprio all'inizio della storia.



Ascoltiamo l'audio mentre seguiamo il video.

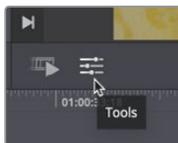
- 10 Trascinate la playhead all'inizio della timeline e premete la barra spaziatrice per rivedere l'intera timeline.

Ora vedremo come impostare il livello della nuova traccia musicale per renderla un piacevole sottofondo per il dialogo delle attrici.

Regolare i livelli audio

Riproducendo la timeline, avrete notato che è difficile sentire bene il dialogo, quindi è necessario abbassare il volume della traccia musicale.

- 1 Cliccate sulla clip One Min Sound Track nella timeline superiore per selezionarla. Ora useremo la barra degli strumenti sotto il viewer per regolarne il volume.
- 2 In basso a sinistra nel viewer, cliccate sul pulsante **Tools** per aprire la barra degli strumenti.



La barra contiene diversi controlli audio e video che si attivano in base a quello che selezionate nella timeline. In questo caso, dato che avete selezionato una clip audio, troverete uno slider per regolare il volume della traccia musicale durante il playback.

- 3 Trascinate la playhead all'inizio della timeline.
- 4 Premete la barra spaziatrice per avviare la riproduzione.
- 5 Trascinate lo slider verso sinistra appena dopo la metà, o fino al livello che riterrete adatto per far sì che la musica non copra il dialogo.



- 6 Quando siete soddisfatti del volume, premete la barra spaziatrice per interrompere la riproduzione.
- 7 In basso a sinistra nel viewer, cliccate sul pulsante **Tools** per nascondere la barra degli strumenti.

Il livello della musica ora è soddisfacente, ma in alcune parti del programma il dialogo è ancora troppo forte.

Silenziare le clip audio

L'audio delle clip che abbiamo usato come cutaway si è sommato all'audio della traccia master, diventando troppo alto. Essendo l'audio identico, l'importante è poter sentire solo quello della clip originale.

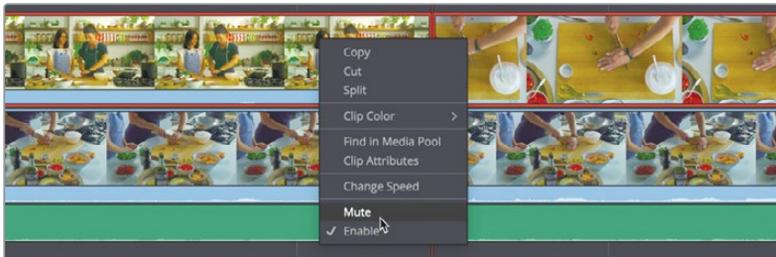
- 1 Nella timeline superiore, spostate la playhead sul secondo blocco di clip cutaway sulla traccia video 2 (il taglio dei gamberi).



- 2 Riproducete le clip e ascoltate l'audio con attenzione.

L'audio è significativamente più alto quando si vede il cutaway, questo perché è una somma di entrambe le tracce. Potete scegliere di silenziare l'intera traccia del cutaway o solo determinate clip nella timeline.

- 3 Trascinate un rettangolo di selezione intorno al secondo blocco di clip cutaway sulla traccia video 2.
- 4 Nella timeline superiore o in quella inferiore, fate clic destro sulle clip selezionate e scegliete **Mute** dal menù.



- 5 Tornate all'inizio della timeline e premete la barra spaziatrice per ascoltare l'audio. Noterete un netto miglioramento.

Ci sono diversi modi per regolare i livelli audio su DaVinci Resolve, ma i controlli nella Cut page sono tra i più semplici. Nelle Lezioni 8 e 9 approfondirete i metodi per regolare i livelli audio e la post-produzione. Ora proseguiremo arricchendo il programma con effetti video.

Cambiare transizione

La transizione è il passaggio da una clip all'altra. Avete già usato un tipo di transizione nella prima lezione. Lo stacco netto è la transizione più comune, ma ce ne sono tante altre. Le avrete viste centinaia di volte in TV o nei film, magari non consapevolmente. Oltre allo stacco netto, il tipo di transizione più comune è la cosiddetta cross dissolve, una dissolvenza incrociata tra la fine di una clip e l'inizio di quella successiva. Spesso viene impiegata per rappresentare un salto temporale. Vediamo come creare una dissolvenza incrociata e come applicare altri tipi di transizione.

- 1 Riproducete l'ultimo punto di edit, tra la vista laterale del piatto finito e le protagoniste che mangiano gli spaghetti.



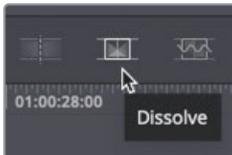
Visto che tra le due clip intercorre un certo lasso di tempo, inseriremo una cross dissolve per ottenere un effetto migliore. È un'operazione rapida e facile: basta spostare la playhead vicino al punto di taglio in cui volete inserire la transizione.

- 2 Portate la playhead in prossimità del penultimo punto di taglio nella timeline. Assicuratevi che lo Smart Indicator si trovi sopra all'ultimo taglio.



Nella toolbar ci sono tre pulsanti per alternare altrettanti tipi di transizione.

- 3 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Dissolve** per cambiare lo stacco netto in una dissolvenza cross dissolve di mezzo secondo.



Nella timeline, nel punto di taglio in cui avete inserito la transizione comparirà un'icona che ne segnala la presenza e la durata.

- 4 Spostate la playhead prima della transizione e avviate la riproduzione.

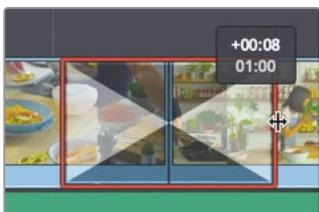
Sarebbe fantastico se la durata di default di mezzo secondo della dissolvenza si adattasse perfettamente a tutte le altre scene, ma non è così. Per esempio potrebbe interrompere l'azione o durare troppo. Qualunque sia la ragione, prima o poi vi capiterà di dover cambiare la durata della dissolvenza. Il modo più immediato per farlo è un semplice trascinamento nella timeline.

- 5 Spostate il cursore del mouse sul bordo destro dell'icona della transizione nella timeline inferiore.



Lo vedrete assumere la forma di un cursore di ridimensionamento.

- 6 Trascinate il bordo destro verso l'esterno per estendere la durata a **1:00**.



Il piccolo riquadro che compare mentre trascinate indica sia la durata corrente sia la quantità di tempo aggiunto a ciascuno dei lati della transizione.

- 7 Spostate la playhead prima della cross dissolve e avviate la riproduzione. Potete cambiare le transizioni anche tra le clip sulla traccia video 2.
- 8 Portate la playhead verso la fine dell'ultimo cutaway sulla traccia video 2.



- 9 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Dissolve** per cambiare la transizione in una dissolvenza cross dissolve della durata di mezzo secondo.
- 10 Spostate la playhead prima della dissolvenza e avviate la riproduzione.
Questa transizione non calza a pennello come quella precedente, quindi torniamo allo stacco netto usando i pulsanti della toolbar.
- 11 Riportate la playhead vicino alla transizione all'inizio della clip con l'inquadratura dall'alto sulla traccia video 2.
- 12 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Cut** per cambiare la dissolvenza in uno stacco netto.



Queste operazioni si possono eseguire anche nella timeline superiore perché è pienamente funzionale. Lì potete trascinare le transizioni e cambiarne la durata.

Correggere piccoli jump cut

Il terzo pulsante nella toolbar è dedicato alla sofisticata transizione smooth cut, utile per correggere i piccoli jump cut che si vengono a creare durante il montaggio.

- 1 Nella timeline superiore, spostatevi sulla seconda clip nella traccia video 1.

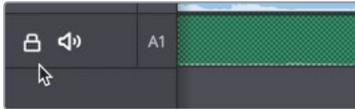


- 2 Riproducete la clip dall'inizio alla fine.

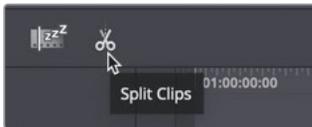
Se il soggetto delle riprese non è a proprio agio, potrebbe pronunciare male le parole o ripeterle. Eliminando questi piccoli errori, potrete renderlo più professionale.

Nel nostro caso, elimineremo il superfluo suono *umm* pronunciato dalla cuoca mentre spiega cosa sono gli spaghetti.

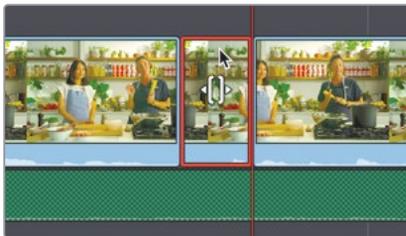
- 3 Nella parte sinistra della timeline inferiore, cliccate sull'icona a forma di lucchetto della traccia audio 1 per evitare di tagliare o eliminare involontariamente la traccia musicale.



- 4 Nel righello della timeline inferiore, trascinate per posizionare la playhead subito prima che la cuoca pronunci *umm*.
- 5 A sinistra nella toolbar, cliccate sul pulsante **Split Clips** per aggiungere un punto di edit nella posizione corrente della timeline.



- 6 Trascinate il righello per posizionare la playhead dopo il suono *umm* e quindi creare un altro through edit.
- 7 Selezionate il piccolo segmento che avete appena creato nella timeline inferiore e premete il tasto **delete** (macOS) o **Backspace** (Windows) per rimuoverlo.



Rimuovere clip sulla traccia video 1 è come effettuare un trimming perché lo spazio del segmento rimosso viene chiuso.

- 8 Riproducete tutta la clip ascoltando l'audio e seguendo il montaggio appena fatto. L'audio è perfetto, ma i fotogrammi che abbiamo eliminato hanno creato un jump cut.

TIP Il jump cut è un salto brusco tra due clip simili per contenuto e inquadratura. I jump cut vanno evitati perché risultano fastidiosi per lo spettatore, a meno che non vogliate usarli a scopo creativo.

- 9 Spostate la playhead vicino al punto di edit appena creato.
- 10 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Smooth Cut** per aggiungere la transizione.

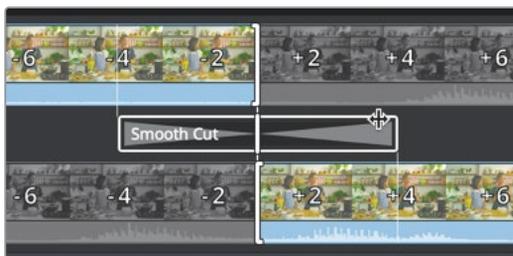


La transizione smooth cut genera nuovi fotogrammi tra le due clip, facendole apparire come una sola. Prima di avviare la riproduzione, ricordate che la transizione smooth cut funziona meglio se adottata per una durata molto breve, circa tre o quattro fotogrammi. Modifichiamone quindi la durata. Per apportare un cambiamento così piccolo e preciso, come per il trimming, è preferibile usare il viewer.

- 11 Nella timeline superiore o inferiore, cliccate sulla transizione smooth cut per selezionarla.

Il viewer mostrerà i controlli di Trim e la transizione tra due filmstrip. Trascinate la transizione usando questi controlli e seguendo il numero dei fotogrammi come guida.

- 12 Nel viewer, trascinate la transizione verso il centro per raggiungere una durata di 4 fotogrammi.



- 13 Spostate la playhead prima della transizione e avviate la riproduzione per vedere il gradevole effetto creato dalla smooth cut.

Ora il jump cut è invisibile perché questo esempio aveva tutte le caratteristiche ideali perché la transizione smooth cut funzionasse alla perfezione. Per ottenere risultati soddisfacenti, usate la smooth cut solo tra i salti piccoli ma fastidiosi tra due clip simili. Se le clip sono molto diverse tra loro, la transizione smooth cut non troverà somiglianze tra i contenuti e le inquadrature, e non potrà generare una transizione gradevole.

Aggiungere transizioni dalla libreria Effects Library

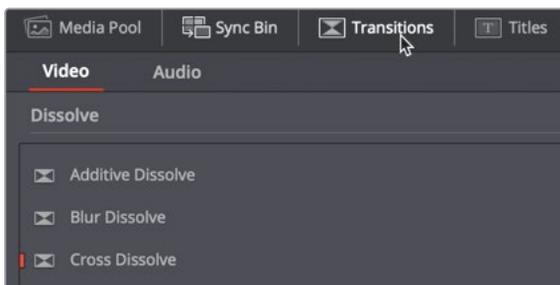
Le tre transizioni nella toolbar non sono le uniche disponibili su DaVinci Resolve. Ne potete aggiungere tante altre dal browser delle transizioni.

- 1 Posizionate la playhead vicino al penultimo punto di taglio nella timeline, dove avevate aggiunto la transizione cross dissolve.



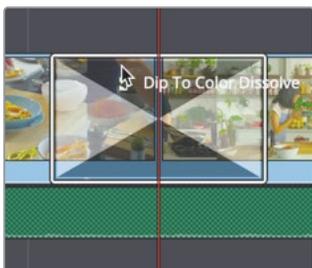
Dal browser, potete aggiungere le transizioni sugli stacchi netti o su altri tipi di transizione semplicemente trascinandole.

- 2 Nell'angolo in alto a sinistra della finestra di DaVinci Resolve, cliccate sul pulsante **Transitions**.



Il browser che si apre elenca le transizioni disponibili, categorizzate per stile.

- 3 In alto, nella categoria delle dissolvenze Dissolve, trascinate la transizione **Dip to Color Dissolve** sopra alla cross dissolve già presente nella timeline inferiore.



- 4 Riproducete la timeline per valutare il risultato.

La Dip to Color Dissolve è una dissolvenza incrociata che a metà transizione sfuma nel colore bianco.

TIP Dal browser Transitions è possibile aggiungere una transizione su più punti di taglio contemporaneamente. Selezionate tutte le clip nella timeline, fate clic destro sulla transizione desiderata nel browser e selezionate Add to selected edit points and clips.

È probabile che vi ritroverete ad usare molto spesso i pulsanti Cut, Dissolve e Smooth Cut perché sono le transizioni più comuni, ma fa sempre comodo avere altre opzioni creative a disposizione in base all'estetica del progetto. Il browser delle transizioni contiene decine e decine di opzioni con cui potrete sbizzarrirvi.

Ridimensionare e stabilizzare le clip

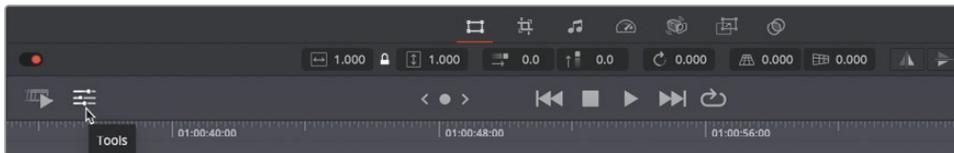
Ora cercheremo di sistemare le imprecisioni generate dalle operazioni della lezione precedente. Una delle clip che abbiamo usato come cutaway fa parte della ripresa master in cui la cuoca taglia i gamberi. Rivediamo la sequenza in questione.

- 1 Posizionate la playhead sul secondo blocco di cutaway, quello in cui avete silenziato l'audio, e riproducete la prima clip.



Forse avrete notato che la presentatrice guarda verso la camera per gran parte della ripresa. Per risolvere questo problema ridimensioneremo l'inquadratura con uno strumento situato nella stessa toolbar sotto il viewer che avevamo aperto per regolare il volume dell'audio.

- 2 Selezionate la clip nella timeline e posizionate la playhead in prossimità della metà, quando la presentatrice guarda verso la camera.
- 3 Nell'angolo in basso a sinistra del viewer, cliccate sul pulsante **Tools**.



Di default la toolbar mostra i controlli di trasformazione che servono per ridimensionare, riposizionare, ruotare e capovolgere la clip. Potete usare il campo numerico nella toolbar oppure i controlli a schermo nel viewer. Nel campo numerico potete digitare un valore a scelta o trascinare con il mouse come se fosse uno slider.

- 4 Sul lato sinistro della toolbar sotto il viewer, trascinate con il mouse sul campo numerico del ridimensionamento fino a un valore di circa **1.7**.



Una volta ingrandito il fotogramma, usate i controlli a schermo sul viewer per riposizionarlo in modo tale che il viso della presentatrice resti fuori dall'inquadratura.

- 5 Nel viewer, trascinate verso l'alto per nascondere i visi delle protagoniste e posizionarle al centro dell'inquadratura.
- 6 Tornate indietro con la playhead e guardate il risultato.
Ora proseguiamo con la successiva clip cutaway nella timeline.
- 7 Riproducete il cutaway.



Quando abbiamo aggiunto questa clip nella timeline non ci siamo accorti che la camera vibra un po' quando la cuoca preme con forza sul coltello per tagliare il gambero. Per correggere questo problema useremo un altro strumento semplicissimo nella toolbar sotto il viewer.

TIP Cliccate sull'icona circolare Reset All a destra nella toolbar del viewer per ripristinare i valori di default dello strumento correntemente visualizzato.

- 8 Nella timeline, selezionate la clip della vista dall'alto del tagliere.
- 9 Nel toolbar del viewer, cliccate sul pulsante **Camera**.



Questo pulsante dà accesso a due strumenti per sistemare i problemi più comuni legati alle camere: Lens Correction, per correggere la distorsione delle lenti grandangolari, e Stabilizer, per smorzare la vibrazione delle camere.

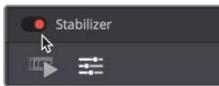
- 10 Cliccate su **Stabilizer** per aprire i controlli relativi.

Usando le impostazioni di default, lo stabilizzatore smorza la vibrazione ma non sopprime il movimento primario. Questo intervento è utile nel caso di riprese effettuate a mano, per seguire un attore, di cui si vogliono eliminare gli scossoni ma non il movimento di base. In questo caso cercheremo di bloccare del tutto la camera, come se si trovasse su un cavalletto.

- 11 Cliccate sull'icona della macchina fotografica con lucchetto **Camera Lock** per passare dalla stabilizzazione alla rimozione completa del movimento della camera.



- 12 Cliccate sul pulsante **Stabilize** per avviare l'elaborazione.
La stabilizzazione analizza velocemente il movimento e lo rimuove.
- 13 Una volta completata l'analisi, riproducete la clip per vedere il risultato.
Per confrontare qualsiasi regolazione fatta con gli strumenti nella toolbar con la clip originale potete disabilitare momentaneamente la regolazione pertinente.
- 14 Sulla sinistra della toolbar del viewer, cliccate sul piccolo interruttore per disabilitare la stabilizzazione.



- 15 Rivedete la clip originale e poi riabilitate la stabilizzazione.

Grazie a questi strumenti è facilissimo correggere i problemi di movimento della camera.

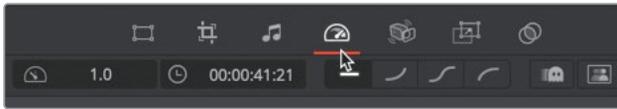
Cambiare la velocità di una clip

Nella toolbar del viewer c'è anche uno strumento per controllare la velocità. Potete usarlo per accelerare o rallentare una clip e persino per cambiarne la velocità nel tempo. Prendiamo in considerazione la clip con il flambé e rallentiamola per creare un effetto più coinvolgente.

- 1 Posizionate la playhead sulla clip con il flambé nella timeline.



- 2 Selezionate la clip, e nella toolbar del viewer, cliccate sul pulsante **Speed**.

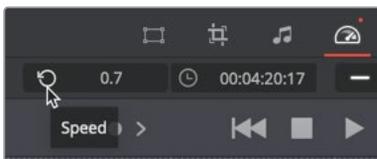


Il primo campo numerico sulla sinistra indica la percentuale di velocità della clip selezionata. Con un valore di 1.0, la clip viene riprodotta a velocità normale (100%); con un valore di 0.5, la clip viene riprodotta a velocità dimezzata (50%).

- 3 Posizionatevi con il mouse sopra il campo della percentuale della velocità. Trascinate verso destra e sinistra per cambiare il valore.
- 4 Trascinate verso sinistra per diminuire la velocità, intorno al valore di **0.7** (70%).
Mentre diminuite la velocità, la clip si estende spingendo in avanti il resto della timeline.

TIP Le clip sulla traccia video 2 non producono l'effetto Ripple. Rallentando la velocità di una clip sulla traccia video 2, la durata della clip non si estende.

- 5 Spostatevi con la playhead all' inizio della clip e rivedetela con il cambio di velocità. La modifica va bene, ma non deve necessariamente durare tutta la clip.
- 6 Spostate la playhead subito prima che la presentatrice dica wow.
- 7 Cliccate sul pulsante **Split Clips** nella toolbar per creare un punto di edit.
La prima metà della clip è perfetta per lo slow motion, ma quando iniziano a parlare e ridere, sarebbe meglio tornare alla velocità normale.
- 8 Selezionate la parte destra della clip che avete appena tagliato.
- 9 Nella toolbar del viewer, cliccate sull'icona circolare a sinistra del campo **Speed** per resettare il valore.



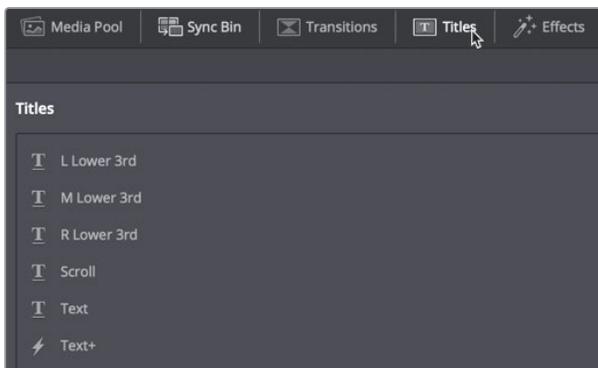
- 10 Tornate all' inizio della clip con la playhead e riproducete la timeline per vedere il risultato.

Adesso la clip per il promo è decisamente più avvincente.

Aggiungere un titolo

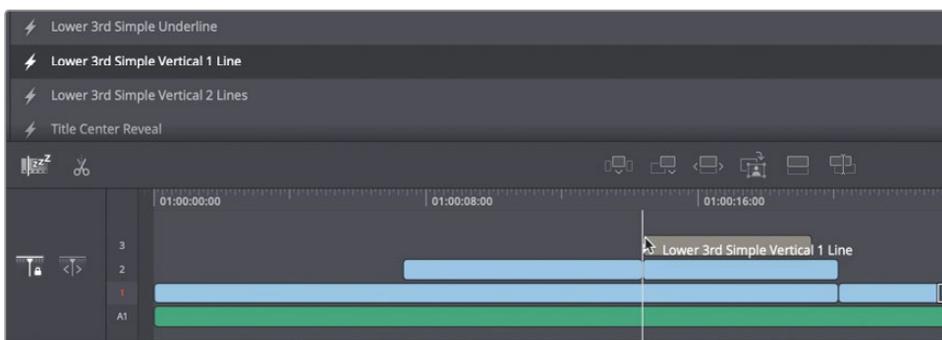
Il nostro video promozionale necessita di un titolo. Crearne uno, di apertura o come terzo inferiore, è una forma d'arte che prevede l'uso creativo della tipografia, del colore e dell'animazione, attingendo ai principi del graphic design risalenti al secolo scorso. Forse le aspettative per questo promo di un minuto non sono chissà che, ma possiamo comunque creare un bel titolo usando il browser dei titoli della pagina Cut.

- 1 Nella parte in alto a sinistra della finestra, cliccate sul pulsante **Titles**.



Il browser elenca i titoli di base nella parte superiore, per creare un titolo da zero, e decine di template animati Fusion nella parte inferiore. Usiamo uno dei template per terzi inferiori per mostrare il nome del piatto di spaghetti gamberi e basilico che la cuoca sta preparando.

- 2 Scorrete la lista dei template dei titoli fino a trovare **Lower 3rd Simple Vertical 1 Line**.
- 3 Trascinate il template nella timeline superiore, sopra alla seconda clip cutaway.

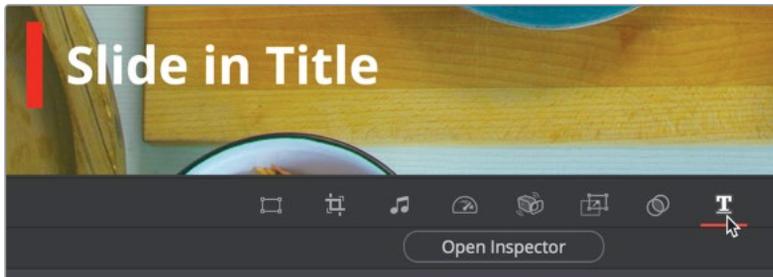


I template come questo, posizionati sopra a una clip video, hanno uno sfondo trasparente per far sì che la clip sia visibile al di sotto.

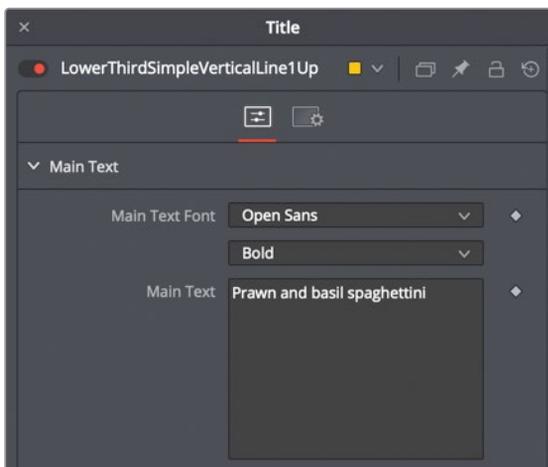
- 4 Nella timeline superiore, spostate la playhead a metà del titolo aggiunto per vederlo in sovrapposizione.

Il titolo di default compare nel viewer e potete modificarne il testo e altri parametri in nella finestra flottante Inspector.

- 5 Nella timeline superiore, selezionate la clip con il titolo e aprite la toolbar del viewer.
- 6 Cliccate sul pulsante **Title** e poi su **Open Inspector**.



- 7 Nella finestra che si apre, scrivete il nome del piatto, *Prawn and basil spaghetti*.



La finestra Inspector contiene tutti i controlli standard per formattare il template. Potete modificare il font, il carattere tipografico, la dimensione e anche il colore della linea verticale rossa a sinistra. L'animazione non cambia, consentendovi di modificare il look senza dover gestire i keyframe.

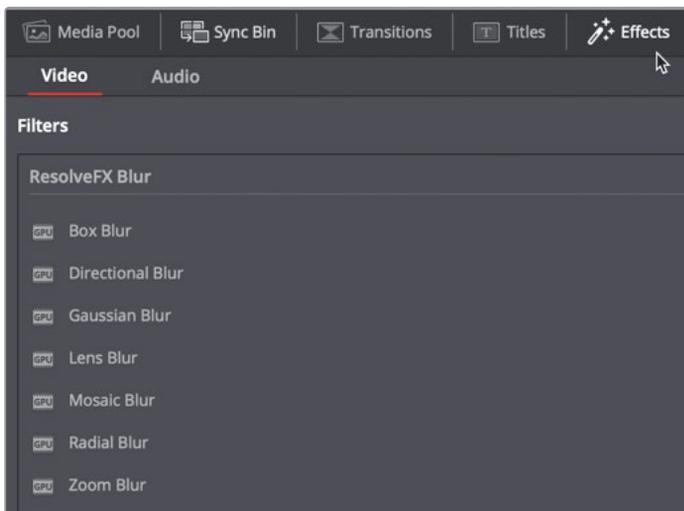
- 8 Chiudete la finestra Inspector.
- 9 Spostate la playhead prima della clip con il titolo e guardate l'animazione del terzo inferiore.

Avete visto com'è semplice aggiungere, comporre e formattare un titolo nella pagina Cut?

Usare la libreria Effects Library

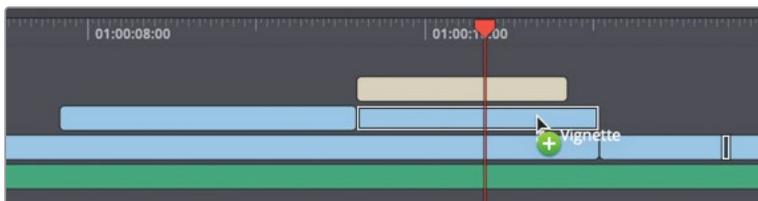
Supponiamo di voler mettere maggiormente in risalto il testo sullo sfondo. Questa operazione è estremamente facile grazie ai filtri per effetti di DaVinci Resolve.

- 1 In alto a sinistra nello schermo, cliccate sul pulsante **Effects**.



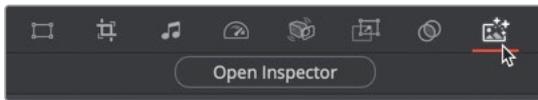
DaVinci Resolve include una serie di effetti di alta qualità chiamati Resolve FX, facilmente accessibili dall'apposita libreria. Alcuni Resolve FX sono disponibili solo nella versione Studio di DaVinci Resolve, ma è comunque possibile testarli con un watermark in sovrapposizione nella versione gratuita del software. Al prezzo di una suite di plug-in economica, potete accedere a tutti gli effetti e ad altre funzionalità nelle pagine Edit, Color, Fairlight e Fusion. Tantissime altre opzioni sono disponibili anche nella versione gratuita di DaVinci Resolve.

- 2 Scorrete l'elenco degli effetti fino alla voce **Vignette**.
- 3 Trascinate l'effetto sopra alla clip con la vista dall'alto del tagliere, situata al di sotto del titolo nella timeline superiore.



Il video sotto al titolo viene un po' scurito dall'effetto vignette. Potete modificare l'effetto seguendo lo stesso procedimento che avete usato per modificare il titolo.

- 4 Nella timeline superiore, selezionate la clip del tagliere sulla quale avete applicato l'effetto vignette.
- 5 Nella toolbar del viewer, cliccate sul pulsante **Effects** e poi **Open Inspector**.



Si aprirà la finestra flottante Inspector, con i controlli per regolare l'effetto vignette.

- 6 Aumentate la dimensione a circa **0.7** per vedere una porzione maggiore dell'immagine.
- 7 Cliccate sull'icona del campionatore del colore per aprire il raccoglitore di colori del sistema operativo. Selezionate il bianco.

Il bianco schiarisce l'effetto vignette, un look che meglio si addice allo stile del nostro programma culinario.



- 8 Se siete soddisfatti dell'effetto, chiudete il raccoglitore di colori e poi anche l'Inspector.

TIP Per rimuovere l'effetto, cliccate sull'icona del cestino in alto a destra della finestra Inspector.

Nel passaggio successivo aggiungeremo del movimento alla clip di sfondo per rendere la sequenza d'apertura più dinamica.

Panning e Zoom delle clip

La clip di sfondo sotto il titolo è stata registrata con una camera fissa, ma possiamo conferirle del movimento per renderla più interessante. DaVinci Resolve offre un effetto esclusivo che anima automaticamente panoramica e zoom di video e foto per introdurre un classico movimento gradevole di camera su riprese altrimenti statiche.

- 1 Nella timeline superiore, selezionate la clip del tagliere contenente l'effetto vignette.
- 2 Nella toolbar del viewer, cliccate sul pulsante **Dynamic Zoom**.



A differenza degli altri strumenti nella toolbar del viewer, Dynamic Zoom è disabilitato di default, quindi per prima cosa occorre abilitarlo.

- 3 Cliccate sul piccolo interruttore per abilitare lo strumento.



Il pulsante diventa rosso e l'effetto viene applicato. Ora potete riprodurre la clip per vedere il risultato.

- 4 Posizionate la playhead all'inizio del titolo.
- 5 Premete la barra spaziatrice per riprodurre la clip e vedere l'effetto.

Lo strumento Dynamic Zoom ha aggiunto un gradevole effetto di zoom indietro. Ora, invece di allargare il campo visivo, convogliamo l'attenzione dello spettatore invertendo la direzione del movimento con uno zoom in avanti.

- 6 Nella toolbar del viewer, cliccate sul pulsante **Swap**.



Così facendo abbiamo cambiato la direzione dell'animazione. Invece di mostrare una maggiore porzione di clip, la clip selezionata fa uno zoom in avanti sul tagliere.

- 7 Premete la barra spaziatrice per vedere l'effetto.

Aggiungendo del movimento, avete mantenuto viva l'attenzione dello spettatore senza sminuire il titolo. Questa piccola animazione rende il programma più coinvolgente di quanto non faccia una ripresa statica.

Applicare effetti audio

Spesso, l'audio è un aspetto sottovalutato durante il montaggio video, ma potrebbe avere sullo spettatore un impatto molto più forte rispetto a qualsiasi filtro o animazione. Anche se abbiamo già regolato il volume, nella traccia audio c'è ancora un problema più complesso da sistemare.

- 1 Posizionate la playhead all'inizio della timeline e guardate tutto il progetto, prestando particolare attenzione all'audio.

Potreste aver notato, soprattutto se indossate delle cuffie, che l'audio della camera laterale è presente solo sul canale sinistro. Il resto dell'audio è stereo e viene riprodotto da entrambi i canali (destro e sinistro). DaVinci Resolve offre una pagina potentissima chiamata Fairlight, dedicata al mix audio e al sound design professionali. Alcune delle stesse avanzate funzioni si possono usare direttamente nella pagina Cut, in un modo simile a quello messo in pratica per aggiungere l'effetto vignette Resolve FX.

- 2 In alto a sinistra della finestra, cliccate sul pulsante **Effects** e poi sulla voce **Audio**.



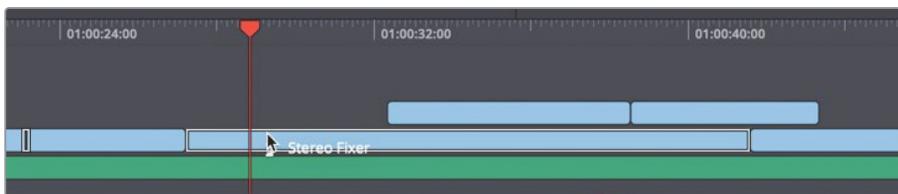
I Fairlight FX in questa sezione sono effetti di alta qualità per elaborare l'audio e servono per migliorare le colonne sonore. Ne useremo uno per correggere una clip stereo di cui è stato registrato un solo canale.

- 3 Nella timeline superiore, spostate la playhead sul terzo punto di edit, quello della vista laterale del tagliere.



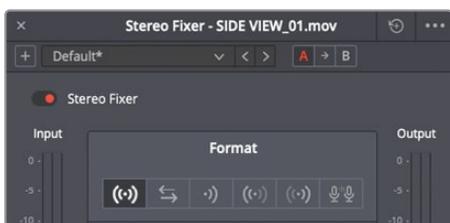
Si tratta di una clip audio stereo di cui è stato solo registrato il canale sinistro.

- 4 Scorrete la lista dei Fairlight FX nella libreria e trascinate l'effetto **Stereo Fixer** sulla clip della vista laterale nella traccia video 1.



TIP Gli effetti si possono trascinare sulla timeline superiore e inferiore.

Sullo schermo compariranno i controlli per personalizzare l'effetto Stereo Fixer. Vedrete una serie di pulsanti utili per ridistribuire il suono a una solo canale in stereo.



Il primo pulsante è l'impostazione di default e non cambia l'audio della clip; il secondo inverte i canali; il terzo fa un mix dei due canali per creare un singolo canale mono.

Il pulsante che fa al caso nostro è quello successivo, che prende in carico il canale sinistro, quello che contiene l'audio, e lo invia contemporaneamente alle uscite di sinistra e di destra. Così facendo sentiremo solo l'audio corretto in entrambi i canali, senza nessun altro rumore.

- 5 Cliccate sul pulsante **Left Only** per creare un'uscita stereo con il canale sinistro.



- 6 Cliccate il pulsante in alto a sinistra per chiudere la finestra dei controlli.
- 7 Spostate la playhead all'inizio della timeline e ascoltate l'audio che avete corretto.

La toolbar del viewer raggruppa tutti i controlli basilari nello stesso posto, e nelle finestre Inspector quando necessario. Con questi controlli potete ridimensionare una clip, stabilizzarla e creare cambi di velocità, oltre a ridefinire i più complessi effetti audio e video. Tutto il necessario per realizzare velocemente un progetto è a portata di mano, senza mai dover uscire dalla pagina Cut.

Condividere su YouTube e Vimeo

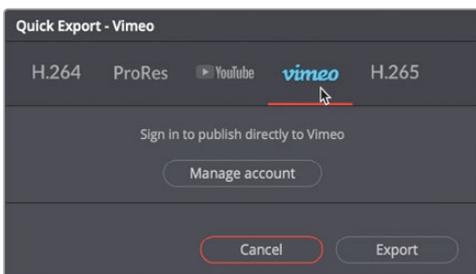
Ora la vostra storia è pronta e volete pubblicarla al più presto su un sito web di streaming. Nella pagina Cut potete fare il caricamento direttamente su YouTube o Vimeo, e creare un master ad alta risoluzione.

- 1 Nell'angolo in alto a destra della pagina Cut, cliccate sul pulsante **Quick Export**.



La finestra di dialogo include i comuni predefiniti per creare un file video dalla timeline.

- 2 Cliccate sul pulsante **Vimeo**.



Il pannello che si apre contiene i campi necessari per caricare il video su Vimeo. Se non avete ancora inserito i dati del vostro account, un pulsante vi consentirà di farlo.

- 3 Cliccate sul pulsante **Manage account** se non avete ancora inserito i dati di accesso per i siti web di streaming su cui volete caricare il materiale.

Si apre la finestra preferenze di sistema di DaVinci Resolve alla tab **Internet Accounts**.

Inserite i dati dell'account per consentire a DaVinci Resolve di caricare il materiale direttamente sui servizi di streaming.

- 4 Cliccate sul pulsante **Sign In** per Vimeo e inserite i dati dell'account.

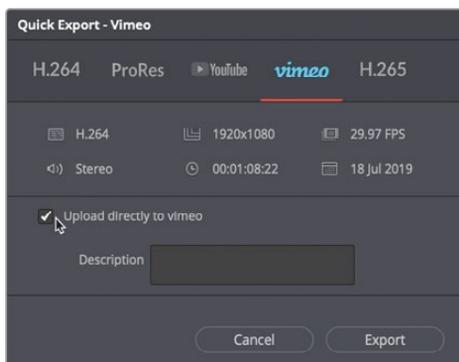


NOTA Se non avete un account Vimeo, potete inserire i dati di quello di YouTube. Se non avete nessuno dei due account, continuate a leggere i passaggi seguenti per imparare il procedimento e magari usarlo in futuro.

- 5 Una volta completato l'accesso, cliccate sul pulsante **Save** nella finestra preferenze. La finestra Quick Export mostrerà i formati predefiniti per Vimeo, basati sulla timeline.

TIP Nella Lezione 15, "Esportare il programma finale", imparerete a definire impostazioni personalizzate per renderizzare i file video.

- 6 Spuntate la casella **Upload directly to Vimeo**.



Potete inserire una descrizione per il video, che comparirà nella pagina di Vimeo.

- 7 Dopo aver inserito una descrizione, cliccate sul pulsante **Export**.
Si aprirà una finestra di dialogo per scegliere dove salvare il file video.
- 8 Selezionate un hard disk e una cartella all'interno della quale salvare il video e cliccate su **Save**. Una finestra di avanzamento del rendering indicherà il tempo residuo e il tempo trascorso.
- 9 Completato il caricamento, vedrete il messaggio *Uploading to Vimeo completed* e potrete chiudere la finestra.

Su Vimeo, il video avrà lo stesso nome che avete assegnato alla timeline, con al di sotto la descrizione che avete inserito. Ricordate che i video pubblicati così sono pubblici e quindi visualizzabili da chiunque visiti la vostra pagina Vimeo.

DaVinci Resolve Editor Keyboard per un montaggio ancora più veloce



La tastiera DaVinci Resolve Editor Keyboard è pensata per gli editor professionisti che esigono rapidità. Molto più di una semplice tastiera, è stata progettata come alternativa nettamente più veloce al classico montaggio con il mouse perché consente di usare entrambe le mani allo stesso tempo. È dotata di tasti apposti per le varie operazioni di montaggio e altre funzioni all'interno della pagina Cut.

Integra una manopola jog per muoversi accuratamente nella timeline, e tasti specifici per alternare le modalità Timeline e Source Tape.

Grazie a questo design potete usare due mani per montare più velocemente, spostandovi nel progetto e premendo i tasti in contemporanea. Mentre la mano destra controlla la posizione di una clip nella timeline, la sinistra imposta i punti In e Out ed esegue le diverse operazioni di montaggio.

La tastiera permette di spostarsi, impostare i punti In e Out e continuare con scorrevolezza a montare a una velocità impossibile fino ad ora. Per questo motivo, edit dopo edit, la pagina Cut mantiene attiva la modalità Source Tape invece di tornare alla modalità Timeline di volta in volta.

La tastiera è ideale anche per il trimming. Sul lato sinistro, sotto e sopra ai tasti In e Out, ci sono tasti apposti che basta tenere premuti mentre usate la manopola per rifinire con precisione i punti di edit. La manopola è grande e consente un trimming rapido e preciso. Come avete visto nel tutorial, anche ai pulsanti di selezione delle transizioni corrispondono tasti specifici per usare all'istante uno stacco netto, una dissolvenza o uno Smooth Cut mentre scorrete la timeline.

L'intera pagina Cut e la modalità operativa della tastiera DaVinci Resolve Editor Keyboard sono state sviluppate in funzione della velocità. Sfruttandole insieme, potrete completare e pubblicare un progetto in un batter d'occhio.

Ben fatto! Queste prime due lezioni avevano lo scopo di consolidare la conoscenza di base della pagina Cut e dei suoi numerosi strumenti veloci e intelligenti. Ad ogni modo, la pagina Cut è solo l'ultima novità di DaVinci Resolve 16. Le lezioni seguenti vi accompagneranno alla scoperta delle altre pagine del software per fare un montaggio più complesso, aggiungere effetti visivi e grafica in movimento, mixare l'audio e correggere il colore.

Domande finali

- 1 Vero o falso? Qualsiasi transizione va trascinata dal browser Transitions alla timeline.
- 2 Vero o falso? Per modificare la velocità, la dimensione o un effetto di una clip bisogna aprire la toolbar del viewer e cliccare sull'apposito pulsante.
- 3 Vero o falso? Per disabilitare lo strumento Dynamic Zoom bisogna riportare i parametri ai valori di default.
- 4 Vero o falso? Nella pagina Cut si possono usare solo i primi cinque template dei titoli. Tutti gli altri template sono modificabili solo nella pagina Edit.
- 5 Vero o falso? La funzione Quick Export salva il video sull'hard disk e facoltativamente lo carica su un servizio di streaming.

Risposte

- 1 Falso. Le transizioni Dissolve, Smooth Cut e Cut hanno i propri pulsanti nella toolbar.
- 2 Vero. Bisogna aprire la toolbar del viewer e cliccare sull'apposito pulsante.
- 3 Falso. Per abilitare o disabilitare qualsiasi strumento bisogna cliccare sul piccolo interruttore a sinistra della toolbar del viewer.
- 4 Falso. Nella pagina Cut si possono usare tutti i template dei titoli.
- 5 Vero. La funzione Quick Export salva un file e può caricarlo su un servizio di streaming.

Lezione 3

Organizzare un progetto nuovo

Produrre film e contenuti video è un processo creativo ed entusiasmante. Nelle Lezioni 1 e 2 avete imparato a farlo usando la pagina Cut. Adesso ricominciamo dall'inizio per capire come svolgere compiti simili nelle pagine Media e Edit, ma per progetti più lunghi e sofisticati.

Imparerete a configurare le impostazioni del progetto, importare i file, raggruppare le clip in cartelle e usare metadati e Smart Bin per agevolare la ricerca e la catalogazione di grandi quantità di materiale.

Tempo

Questa lezione richiede circa 45 minuti.

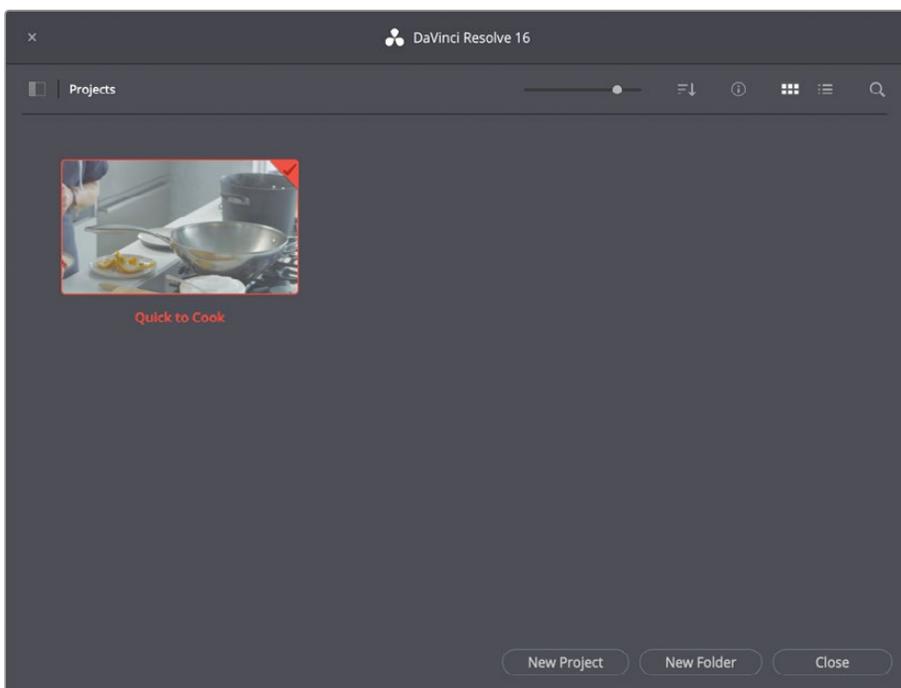
Obiettivi

Configurare le impostazioni essenziali	66
L'interfaccia di DaVinci Resolve	70
Importare le clip	71
Visionare e scorrere le clip	74
Visualizzare i metadati delle clip	76
Aggiungere metadati personalizzati	78
Creare nuovi bin	80
Aprire Smart Bin per parole chiave	81
Personalizzare la vista dei bin	84
Domande finali	85

Configurare le impostazioni essenziali

Quando avete dato il via al progetto nella Lezione 1, non avete configurato nessuna impostazione. Non avete neppure dato un nome al progetto, se non alla fine della lezione. Il promo a cui avete lavorato prevedeva di proposito il salto di questi passaggi per farvi addentrare subito nella parte più divertente del lavoro. Adesso farete un passo indietro per imparare a impostare correttamente un progetto. Torniamo nel Project Manager.

- 1 Se DaVinci Resolve è chiuso, lanciate l'applicazione per accedere al Project Manager. Se il software è già aperto, scegliete **File > Project Manager**, o premete **shift-1**.



Il Project Manager si apre con una thumbnail del progetto che avete creato nella lezione precedente. In quest'esercizio creeremo un progetto nuovo.

- 2 Nel Project Manager, cliccate sul pulsante **New Project** in basso a destra.
- 3 Nella finestra di dialogo che si apre, chiamate il nuovo progetto *My New Project* e cliccate sul pulsante **Create**.

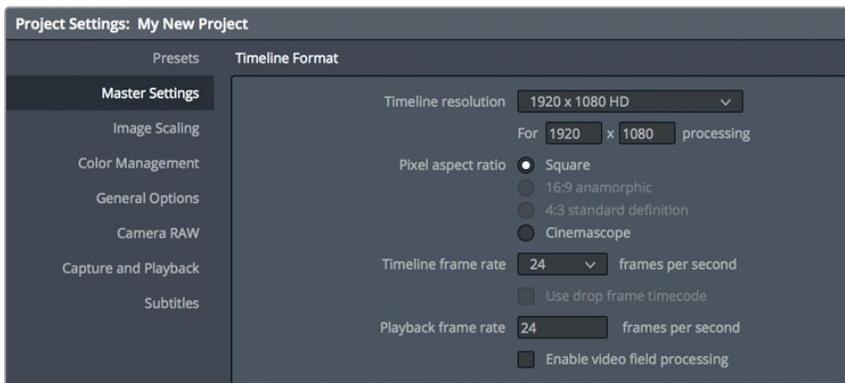
Il nuovo progetto si aprirà nella pagina Edit.

TIP Se il progetto Cooking Show è aperto quando create il nuovo progetto, il software mostrerà la pagina Cut. Passate alla pagina Edit per continuare.

- 4 Per chiudere tutti i pannelli che potreste aver aperto nei progetti precedenti, andate su **Workspace > Reset UI Layout** dalla barra del menù.

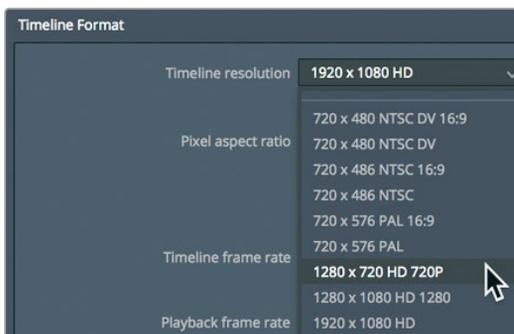
DaVinci Resolve adotta valori di default per le impostazioni di progetto, come ad esempio il frame rate per il playback e la risoluzione in uscita. Potete personalizzare questi valori nella finestra impostazioni Project Settings.

- 5 Dalla barra del menù, andate su **File > Project Settings**.



In questa lezione userete clip con una dimensione di 1280 x 720 pixel a 23.976 fotogrammi al secondo (fps). Regoliamo di conseguenza le impostazioni del progetto.

- 6 Dal menù a comparsa **Timeline resolution**, scegliete **1280 x 720 HD 720P**.

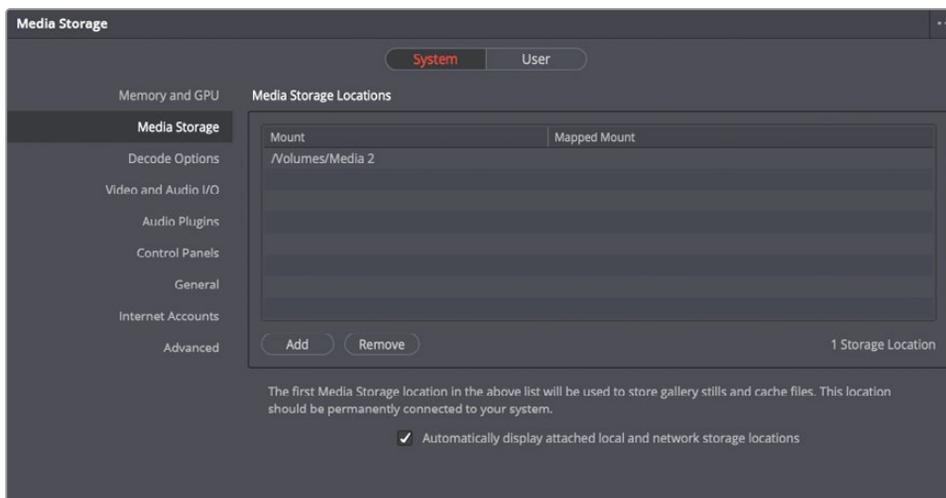


Tra le impostazioni successive c'è quella per il frame rate della timeline.

- 7 Dal menù a comparsa **Timeline frame rate**, scegliete **23.976**.
- 8 In basso a destra nella finestra Project Settings, cliccate su **Save** per salvare le impostazioni e tornare alla pagina Edit.

Anche se la risoluzione e il frame rate della timeline rate si possono personalizzare per ogni timeline del progetto, è più efficiente impostarle in anticipo. Così facendo si riduce anche il margine di errore. Prima di importare le clip è necessario definire qualche altra impostazione. Partiamo dalla finestra delle preferenze, in cui potete configurare le impostazioni che solitamente non cambiano tra un progetto e l'altro.

- 9 Dalla barra del menù, cliccate su **DaVinci Resolve > Preferences...**, o premete **command -**, (virgola) su macOS oppure **Ctrl -**, (virgola) su Windows per aprire la finestra delle preferenze.



In modo analogo alla finestra Project Settings, anche Preferences è suddivisa in categorie, che trovate sul lato sinistro della finestra. La finestra si apre sul menù Media Storage, che solitamente è necessario configurare.

Il menù Media Storage permette di aggiungere gli hard disk, spesso definiti scratch disk, che utilizzerete con DaVinci Resolve. Durante la lavorazione di un progetto, DaVinci Resolve di tanto in tanto crea file multimediali che bisogna salvare sull'hard disk. Si tratta di file di cache o di rendering, immagini fisse e altri tipi di file ottimizzati per migliorare le performance di riproduzione. Questi file vengono salvati sul primo hard disk della lista nel menù Media Storage.

- 10 Se desiderate cambiare l'hard disk utilizzato per salvare i file di cache, cliccate sul pulsante **Add** e selezionate il vostro hard drive più veloce e capiente.

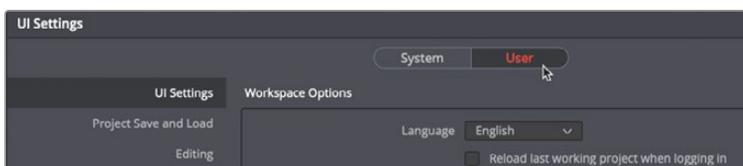


È quasi sempre consigliabile scegliere l'hard drive più veloce e capiente che avete a disposizione. Se non specificate uno scratch disk di vostra scelta, il software usa automaticamente quello del sistema.

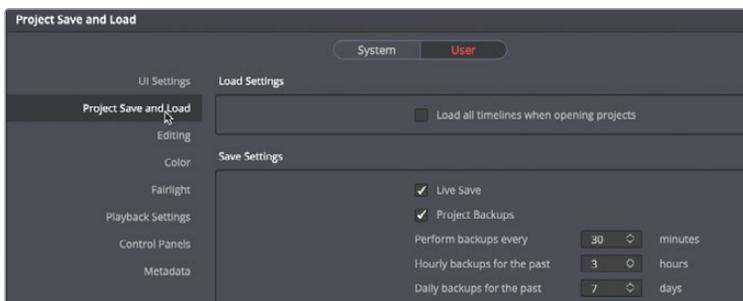
TIP Se avete acquistato DaVinci Resolve dall'App Store di macOS, aggiungete il vostro drive più veloce e capiente e poi spuntate la casella Automatically display attached local and network storage locations. Se spuntate questa casella prima di aggiungere il vostro scratch disk, macOS seleziona Macintosh HD come supporto di memoria primario.

La finestra delle preferenze comprende due tab. System contiene le preferenze di sistema, le cui impostazioni, come Media Storage, riguardano l'hardware del vostro computer e sono valide per tutti i progetti. User contiene tutte le impostazioni che non vengono salvate con un progetto specifico, ma utilizzate dalla workstation.

- 11 Cliccate sulla tab **User** in alto nella finestra delle preferenze.



- 12 Dall'elenco sulla sinistra, scegliete la categoria **Project Save and Load**.



- 13 Le impostazioni di questa categoria permettono sia di configurare backup programmati del progetto, sia di scegliere la modalità Live Save, che salva il vostro lavoro in modo automatico a intervalli regolari. L'opzione Live Save è abilitata di default per i nuovi progetti, mentre l'opzione dei backup Project Backups va abilitata.
- 14 Spuntate la casella **Project Backups** per abilitare questa funzione.

TIP Le impostazioni della voce Keyboard Customization sotto il menù DaVinci Resolve consentono di personalizzare i tasti di scelta rapida come quelli di altri sistemi di editing non lineare e secondo altre configurazioni.

- 15 Cliccate su **Save** per salvare le impostazioni e chiudere la finestra delle preferenze.

TIP Dopo aver modificato determinate impostazioni nella finestra delle preferenze è necessario riavviare DaVinci Resolve.

Ora che avete definito le impostazioni, è il momento di esplorare le caratteristiche dell'interfaccia di DaVinci Resolve prima di procedere con l'importazione delle clip.

L'interfaccia di DaVinci Resolve

L'interfaccia di DaVinci Resolve è suddivisa nelle pagine Media, Cut, Edit, Fusion, Color, Fairlight, e Deliver, secondo il tipico flusso di lavoro di post-produzione di film e video. Ogni pagina è accessibile cliccando sul rispettivo pulsante nella parte inferiore dello schermo.

1 Cliccate sul pulsante **Media** per aprire questa pagina.

Questa è la pagina più indicata per importare e organizzare i file multimediali, sincronizzare le clip, aggiungere metadati e copiare i file originali delle camere. Abbiamo già esplorato la pagina Cut, quindi passiamo direttamente alla pagina Edit.

2 Cliccate sul pulsante **Edit** per aprire questa pagina.

Questa pagina contiene tutti gli strumenti professionali di montaggio di cui avete bisogno per assemblare un programma e aggiungere titoli, transizioni ed effetti.

3 Cliccate sul pulsante **Fusion** per aprire questa pagina.

Questa pagina è una vera e propria applicazione di compositing 2D e 3D per effetti visivi e grafica in movimento.

4 Cliccate sul pulsante **Color** per aprire questa pagina.

Questa pagina offre i famigerati strumenti di correzione colore e color grading creativo, oltre a quelli per le chiavi di trasparenza, la stabilizzazione e i filtri per effetti.

5 Cliccate sul pulsante **Fairlight** per aprire questa pagina.

Questa pagina è un'autentica workstation dedicata all'audio digitale, dotata di tutti gli strumenti necessari per produrre colonne sonore straordinarie.

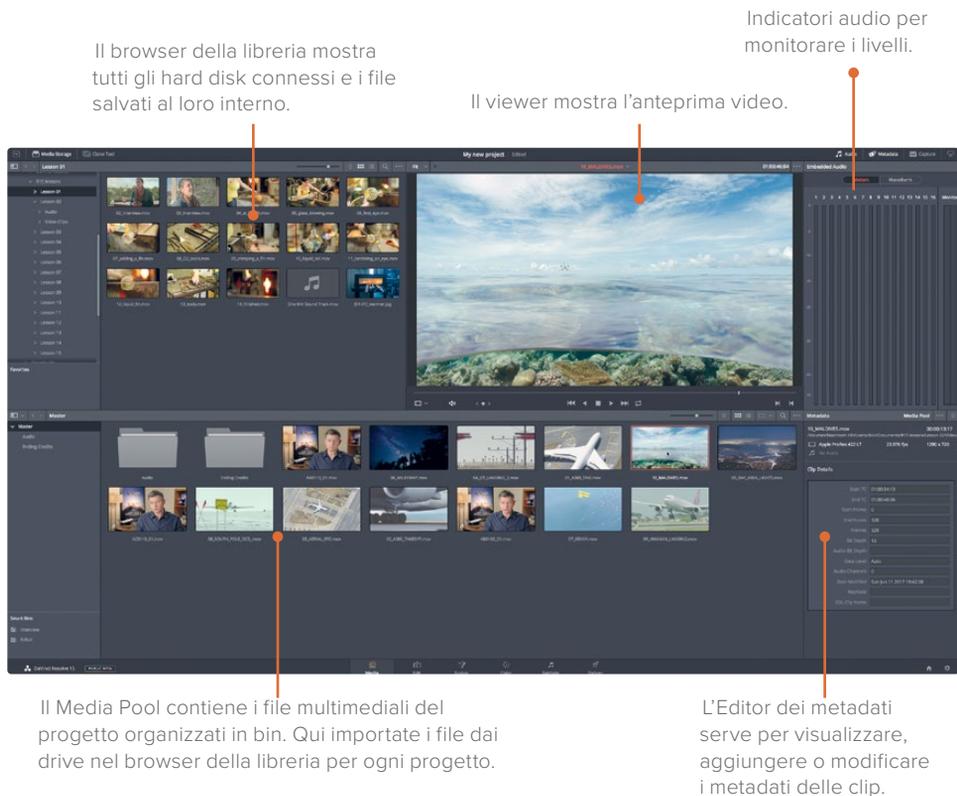
6 Cliccate sul pulsante **Deliver** per aprire questa pagina.

Questa pagina consente di esportare su nastro, creare file per il web e persino file ad alta risoluzione per la distribuzione cinematografica.

7 Cliccate sul pulsante **Media** per tornare alla pagina Media.

Potete muovervi liberamente tra le pagine per importare e gestire i file multimediali, montare nella timeline, curare effetti visivi, correzione colore e mixaggio audio ed esportare il vostro progetto. Il lavoro inizia nella pagina Media.

La pagina Media è suddivisa in cinque aree:



La Media page offre la massima flessibilità nell'importazione dei file dagli hard drive. Qui potete anche gestire i file multimediali e organizzare le clip, sincronizzare audio e video, e risolvere il problema delle clip che risultano offline.

Importare le clip

Quando siete pronti ad importare le clip nel progetto, il modo più efficiente per farlo è utilizzare il browser della libreria nella Media page. Il browser permette di navigare le cartelle e gli hard drive in cui avete salvato i file. Le clip che importate per il progetto vengono salvate all'interno dei bin nel Media Pool.

NOTA I passaggi successivi fanno riferimento alla cartella R16 Intro Lessons copiata nella cartella Documenti. Se l'avete copiata in una posizione diversa, usate il browser della libreria per trovarla.

- 1 Nel browser della libreria a sinistra della finestra, cliccate sull'icona dell'hard drive di sistema del vostro computer.

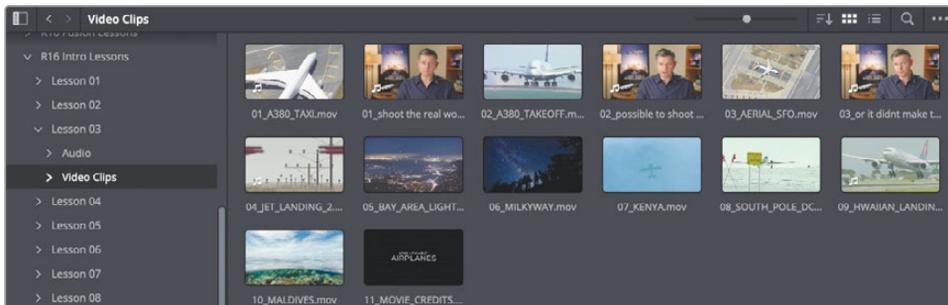


- 2 Nel pannello a destra, navigate fino alla cartella Documenti.
- 3 Nella cartella Documenti, fate doppio clic sulla cartella R16 Intro Lessons.



La libreria mostra le sottocartelle della cartella R16 Intro Lessons. Le clip di cui avete bisogno per questo progetto si trovano nella cartella Video Clips all'interno della cartella Lesson 03.

- 4 Fate doppio clic sulla cartella Lesson 03 e aprite la cartella Video Clips.

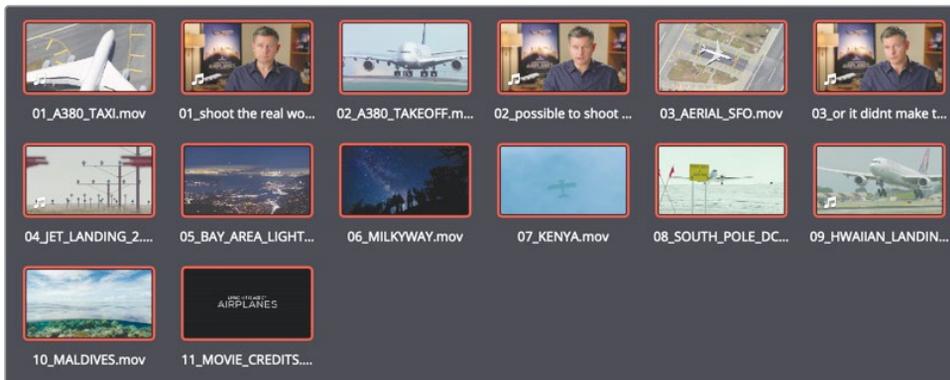


Il pannello destro della libreria mostra le thumbnail delle clip presenti. Potete vedere l'anteprima di ogni clip nel viewer.

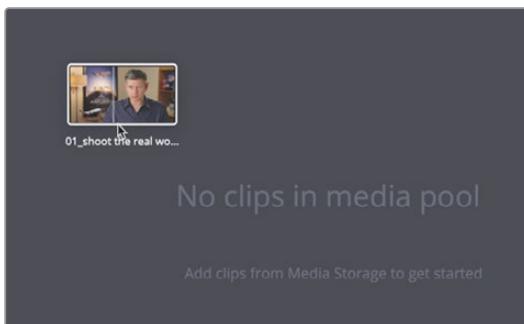
- 5 Cliccate su una thumbnail qualsiasi per vedere la clip nel viewer.
- 6 Premete la barra spaziatrice per riprodurre la clip e ripremetela per interrompere la riproduzione.

Dopo aver visionato le clip, potete importare quelle desiderate nel progetto.

- 7 Dalla barra del menù, andate su **Edit > Select All** per selezionare tutte le clip visibili nella libreria, o premete **command-A** (macOS) o **Ctrl-A** (Windows).



- 8 Trascinate una qualsiasi delle clip selezionate dalla libreria nel Media Pool, dove leggete il messaggio *No clips in media pool*.



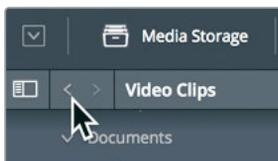
TIP Le clip si possono trascinare nel Media Pool anche direttamente dal finder di macOS o da Windows Explorer.

Tutte le clip selezionate finiscono nel Master Bin del Media Pool. Ogni progetto ha sempre il proprio Master Bin, contenente tutte le clip che man mano aggiungete e tutti i bin che create. Inoltre è importante sottolineare che le clip non vengono copiate, spostate o transcodate quando le importate. DaVinci Resolve è interamente non distruttivo e quindi crea semplicemente un link ai file intatti all'interno del vostro hard drive.

Importare le cartelle

Invece di selezionare tutte le clip che volete importare e metterle nel Master Bin, potete importare un'intera cartella e creare automaticamente un bin personalizzato.

- 1 Nella parte superiore della libreria, cliccate sulla freccetta per tornare indietro e visualizzare il contenuto della cartella Lesson 03.



- 2 Fate clic destro sulla cartella Audio e scegliete **Add Folder and SubFolders into Media Pool (Create Bins)** dal menù.



Questa opzione crea automaticamente un bin con il nome della cartella e lo aggiunge nel Master Bin. Tutte le clip nella cartella verranno importate in quanto parte del nuovo bin.

Visionare e scorrere le clip

Spesso è necessario rivedere e controllare le clip dopo averle importate, specialmente se le riprese sono state effettuate da qualcun altro e non conoscete bene il girato.

- 1 Nella barra laterale del Media Pool, selezionate il Master Bin.



- 2 Posizionate il cursore del mouse sopra una clip video qualsiasi.

Il viewer visualizza in tempo reale la clip su cui è posizionato il mouse. Muovete il mouse sulla thumbnail per scorrere velocemente il contenuto della clip.

NOTA In base allo schermo e alla dimensione della finestra, l'ordine delle clip nel vostro bin potrebbe sembrare diverso da quello illustrato dalle immagini in questa lezione.

- 3 Spostate il cursore del mouse avanti e indietro sopra la thumbnail per scorrere velocemente la clip e vederla nel viewer.

TIP L'anteprima in tempo reale (Live Preview) si può disabilitare dal menù nell'angolo in alto a destra del viewer.

La funzione Live Preview permette di passare velocemente in rassegna le clip senza riprodurle. Ad ogni modo, per fare un buon montaggio dovrete conoscerne il contenuto in modo approfondito. Per questo motivo, guardare con attenzione una clip dall'inizio alla fine rimane un'operazione fondamentale.

- 4 Con il mouse sopra a una thumbnail, premete la barra spaziatrice per riprodurre la clip al suo frame rate nativo.
- 5 Premete nuovamente la barra spaziatrice per interrompere la riproduzione.

Sotto il viewer ci sono i controlli di trasporto, per esempio per riprodurre in avanti e indietro e portare la playhead all'inizio o alla fine della clip.

Scegliere una thumbnail rappresentativa

La thumbnail che rappresenta ciascuna clip nel bin corrisponde al primo fotogramma della clip stessa. Se però il fotogramma non è indicativo del contenuto, è preferibile cambiarlo.

- 1 Nell'angolo in alto a destra del Media Pool, trascinate lo slider per ingrandire le thumbnail.



- 2 Posizionate il cursore del mouse sopra la thumbnail **07_KENYA**.



- 3 Muovete il cursore del mouse verso destra e sinistra sulla thumbnail.

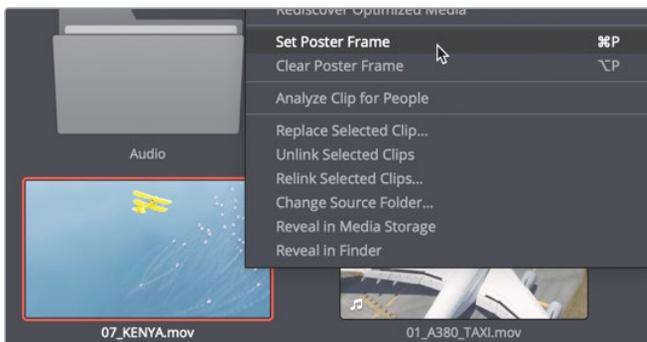
DaVinci Resolve mostra diversi fotogrammi della clip come se fosse una riproduzione veloce in avanti o indietro.

- 4 Continuate a muovere il mouse fino a quando visualizzate l'aeroplano giallo.



Questo fotogramma rappresenta meglio il contenuto della clip rispetto a quello precedente.

- 5 Fate clic destro sulla thumbnail e scegliete **Set Poster Frame** dal menù o premete **command-P** (macOS) o **Ctrl-P** (Windows).



Anche se impostare un fotogramma appropriato può tornarvi utile quando cercate tra le clip, è sempre meglio guardare ogni clip sorgente per conoscere pienamente il materiale. Dopo aver completato questa lezione, prendetevi il tempo necessario per guardare ogni clip e impostare i fotogrammi significativi per tutte quelle clip che non visualizzano un'appropriata thumbnail di riferimento.

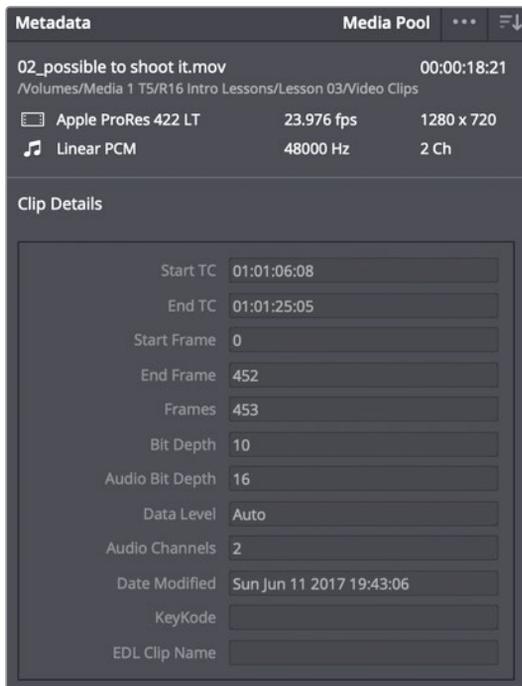
Visualizzare i metadati delle clip

Oltre ai contenuti audio e video, le clip possono includere altre informazioni, ovvero i metadati, che ne descrivono il contenuto. Tra le altre caratteristiche, identificano il formato, il frame rate e la risoluzione. Alcuni metadati vengono aggiunti automaticamente alla clip dalle camere e dai registratori audio, altri si possono inserire manualmente, come ad esempio le parole chiave, per organizzare il progetto in modo più efficiente.

I metadati e altre informazioni aggiuntive delle clip compaiono nell'Editor dei metadati in basso a destra della pagina Media.

- 1 Nel Master Bin, cliccate su una clip per visualizzarla nel viewer.

Un serie di informazioni dettagliate circa la clip selezionata compare nell'Editor dei metadati nell'angolo in basso a destra dell'interfaccia.



La parte superiore dell'Editor dei metadati indica informazioni essenziali, tra cui nome, durata e dimensioni. Se ogni clip del progetto è associata a un'enorme quantità di metadati, un apposito menù vi permette di scegliere quali categorie di metadati visualizzare.

- 2 Nell'angolo in alto a destra dell'Editor dei metadati, cliccate sul pulsante con la freccia rivolta verso il basso e selezionate **Shot & Scene**.



Ogni categoria nel menù a comparsa dispone di ulteriori campi e caselle di spunta. Alcune mostrano i metadati aggiunti automaticamente dalla camera o da altri dispositivi, altre permettono di inserire informazioni aggiuntive che possono tornare utili nell'organizzazione delle clip. Nel prossimo esercizio inseriremo dei metadati che vi aiuteranno a trovare le clip più facilmente.

Aggiungere metadati personalizzati

I metadati standard registrati o creati automaticamente sul set durante la fase di produzione sono molto utili per organizzare le clip, ma altrettanto importanti sono i metadati personalizzati. Quasi per ogni progetto dovrete organizzare il materiale usando qualche tipo di metadati, alcuni dei quali vanno aggiunti manualmente su DaVinci Resolve.

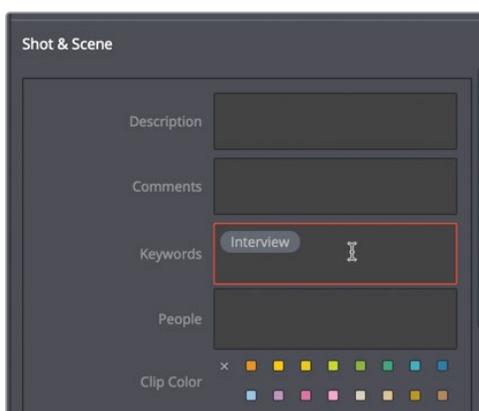
Questa lezione fa riferimento solo a qualche ripresa tratta da una breve scena, quindi non sarà particolarmente difficile fare ordine. Però se lavorate a grossi progetti con centinaia o persino migliaia di clip, aggiungere e usare i metadati vi farà risparmiare innumerevoli ore di lavoro a cercare e a ordinare le clip mano a mano che procedete con il montaggio.

- 1 Nel Master Bin, selezionate la clip **01_shoot the real world**.



Si tratta di una delle tre clip dell'intervista che useremo, e potremmo classificarla come "clip intervista". Per aggiungere questa informazione useremo una parola chiave.

- 2 Nel campo **Keywords** nell'Editor dei metadati, inserite la parola chiave *Interview*.



Poiché anche altre due clip simili sono classificabili con la stessa parola chiave, possiamo assegnarla ad entrambe contemporaneamente.

- 3 Nel Master Bin, cliccate su **02_possible to shoot it** e tenendo premuto il tasto **command** (macOS) o **Ctrl** (Windows) anche su **03_or it didn't make the movie**

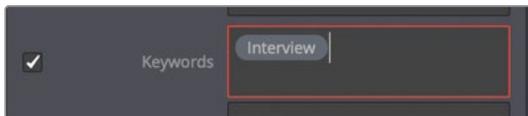


- 4 Dopo aver selezionato entrambe le clip, digitate le lettere **INT** nel campo **Keywords**.

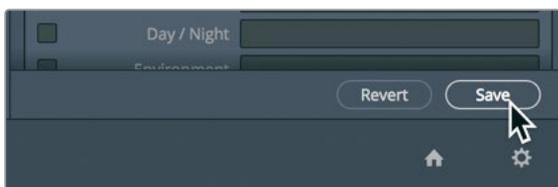


Un elenco mostra le parole chiave standard e quelle inserite precedentemente che iniziano con le lettere *INT*. Spesso, se disponibili, è meglio scegliere le parole chiave dall'elenco invece di scriverle e rischiare errori di battitura.

- 5 Dal'elenco, scegliete **Interview** per aggiungerla come parola chiave.



- 6 Nella parte inferiore dell'Editor dei metadati, cliccate sul pulsante **Save** per associare la parola chiave ad entrambe le clip.



Avete classificato le clip dell'intervista con alcune informazioni importanti circa il contenuto. Questi metadati consentono a DaVinci Resolve di ottimizzare la catalogazione delle clip. Adesso vedremo come usare i metadati per catalogare le clip.

Creare nuovi bin

I bin sono cartelle, o contenitori, per tutte le clip. Anche se tutte le clip che importate finiscono nel Master Bin, fare affidamento su un solo bin non è un metodo di lavoro efficiente e affidabile. Sarebbe come avere uno schedario ma mettere tutto nello stesso scomparto. Una strategia migliore consiste nel creare bin personalizzati per organizzare le clip per trovarle facilmente durante la lavorazione.

1 Selezionate il Master Bin nel Media Pool.

Se organizzassimo per contenuto tutte le clip che al momento si trovano nel Master Bin, riusciremmo a trovarle e a usarla più facilmente. Per esempio potremmo mettere tutte le scene con gli aeroplani nel bin B-Roll per distinguerle da quelle con le interviste, che a loro volta potremmo mettere in un bin apposito.

2 Per creare un nuovo bin, scegliete **File > New Bin**, o premete **command-shift-N** (macOS) o **Ctrl-Shift-N** (Windows).

Il nuovo bin, con il nome di default Bin 1, viene creato e aggiunto nel Media Pool. Scegliamo un nome più rappresentativo in base al contenuto. I nomi dei nuovi bin si possono modificare subito.

3 Intitolate il bin *Ending Credits*.



Tutti i nuovi bin compaiono nel Master Bin. Dopo aver creato e intitolato un nuovo bin, potete organizzare le clip al suo interno.

4 Selezionate il Master Bin e trascinate la thumbnail della clip **11_MOVIE_CREDITS** nel bin Ending Credits nella sezione laterale che mostra la lista dei bin. Quando vedete in evidenza il nome del bin Ending Credits, rilasciate il pulsante del mouse.



TIP Per aprire diversi bin allo stesso tempo, cliccate con il tasto destro del mouse nell'elenco laterale dei bin e scegliete **Open As a New Window**.

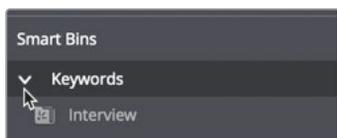
5 Nella barra laterale del Media Pool, cliccate sul bin Ending Credits per visualizzarne il contenuto.

Avete spostato correttamente le clip da un bin a un altro. Pur essendo alquanto lineare, il procedimento per organizzare le clip può essere molto laborioso. Scopriamo quindi un metodo ancora più efficiente.

Aprire Smart Bin per parole chiave

Gli Smart Bin effettuano una ricerca all'interno dell'intero progetto per raggruppare le clip sulla base dei metadati che avete definito. Per esempio potete crearne uno che cerca tutte le clip audio oppure tutte le clip che sono state registrate da una camera specifica. Il contenuto dello Smart Bin continuerà ad aggiornarsi man mano che aggiungete altre clip al progetto. Ciò significa che non avrete bisogno di organizzare manualmente il girato se sfruttate i metadati e gli Smart Bin. Gli Smart Bin vengono creati automaticamente per ogni parola chiave assegnata a una clip e sono visibili in basso nell'elenco dei bin.

- 1 In basso nella lista dei bin nel Media Pool, cliccate sulla freccetta dello Smart Bin Interview.



- 2 Selezionate lo Smart Bin Interview per visualizzarne le clip.



Lo Smart Bin si apre nella parte inferiore del Media Pool e mostra tutte le clip che contengono la parola chiave *Interview*. Per ogni parola chiave che assegnate alle clip verrà creato un apposito Smart Bin che andrà ad aggiungersi all'elenco dei bin.

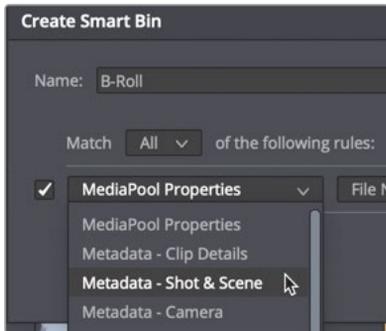
Creare Smart Bin personalizzati

Avete appena aperto un semplice Smart Bin in base a una determinata parola chiave, ma gli Smart Bin sanno fare altro ancora. Per esempio potete creare Smart Bin che cercano e selezionano le clip secondo più criteri.

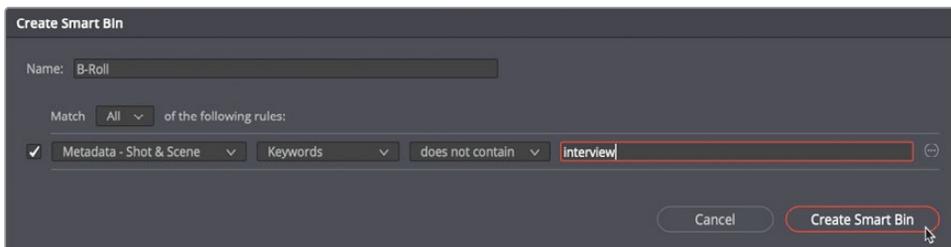
- 1 Clic destro sotto lo Smart Bin Interview e scegliete l'opzione **Add Smart Bin** dal menù. Comparirà la finestra di dialogo per creare gli Smart Bin. Qui vanno impostati i criteri che determinano quali clip verranno automaticamente aggiunte allo Smart Bin personalizzato. I criteri a disposizione sono molti, permettendovi di creare Smart Bin in

base a un'ampia varietà di metadati, generati automaticamente o inseriti manualmente. Per questo nuovo Smart Bin cercheremo tutte le clip che non sono catalogate come "intervista".

- 2 Nella finestra di dialogo, scrivete *B-Roll* nel campo **Name**.
- 3 Cliccate su **Media Pool Properties** e dal primo menù a comparsa scegliete **Metadata - Shot & Scene**, la stessa categoria scelta quando avete inserito la parola chiave *Interview*.



- 4 Selezionate **Keywords** dal secondo menù a comparsa.
- 5 Dal terzo menù a comparsa a destra, selezionate l'opzione **does not contain**.
- 6 Nel campo di testo successivo scrivete *Interview* e cliccate su **Create Smart Bin**.

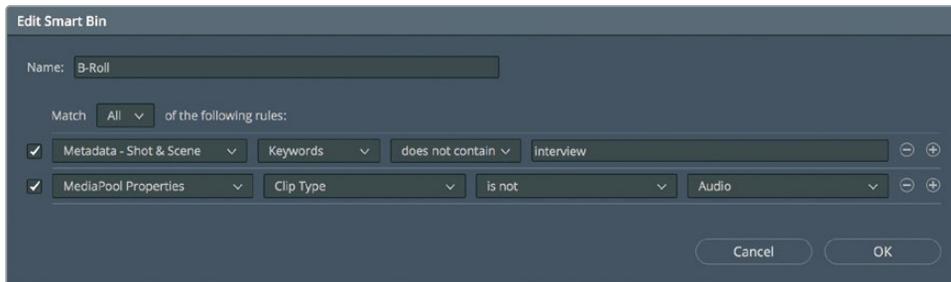


Avete creato uno Smart Bin che conterrà tutte le clip a cui non è associata la parola chiave *Interview*. Lo Smart Bin ha identificato molte delle clip che ci servono, ma ha incluso anche le clip audio del progetto. Riduciamo il contenuto dello Smart Bin escludendo le clip audio.

- 7 Per modificare i criteri dello Smart Bin, fate doppio clic sullo Smart Bin B-Roll. Potete anche aggiungere ulteriori criteri per dare luogo a ricerca di clip più selettiva.
- 8 A destra nella finestra di dialogo, cliccate sul + per aggiungere un criterio di ricerca.



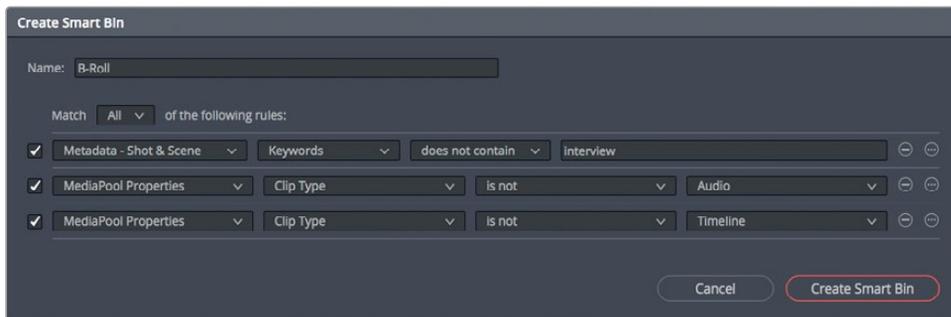
- 9 Cambiate **Metadata - Shot & Scene** in **Media Pool Properties**.
- 10 Cambiate **File Name** in **Clip Type**.
- 11 Impostate gli ultimi due campi su **is not** e **Audio**.



Con queste nuove impostazioni avete rimosso tutte le clip audio dallo Smart Bin, ma ci sono ancora tutte le timeline da eliminare.

- 12 Cliccate sul + per aggiungere un criterio di ricerca.

I nuovi campi usano criteri simili a quelli del campo precedente quindi basta cambiare solo gli ultimi due.



- 13 Cambiate **is** in **is not** nel terzo campo, e **Video** in **Timeline** nel quarto.
- 14 Confermate per chiudere la finestra e aggiornare lo Smart Bin secondo i nuovi criteri.

Da questo momento in poi, ogniqualvolta assegnerete la parola chiave *Interview* ad altre clip nel progetto, queste ultime verranno automaticamente aggiunte nello Smart Bin *Interview* ma escluse dallo Smart Bin *B-Roll*. Questo è il bello degli Smart Bin. Raggruppano le clip in base ai criteri di vostra scelta e ne aggiornano di volta in volta la catalogazione.

Personalizzare la vista dei bin

Oltre ad organizzare le clip all'interno dei bin, potete decidere come visualizzarle al loro interno. Le clip si possono visualizzare come elenco o come thumbnail, e con i metadati di vostra scelta.

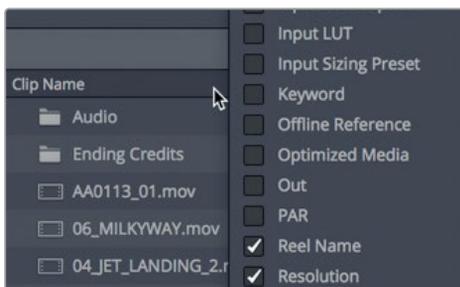
- 1 Selezionate il bin B-Roll.
- 2 In alto a destra nel Media Pool, cliccate sul pulsante di visualizzazione a elenco.



Ora il Media Pool mostra le clip nel bin in un elenco, non più come thumbnail.

In base al progetto, alcune colonne di informazioni sono più importanti di altre. Per visualizzare solo le informazioni di cui più avete bisogno, potete nascondere o mostrare determinate colonne e salvare la nuova vista personalizzata del bin.

- 3 Premete **Ctrl** + clic (macOS) o fate clic destro (Windows) sull'intestazione di una colonna qualsiasi per aprire il menù contestuale.



Il menù contestuale elenca i nomi delle colonne visualizzabili per un bin. I nomi con un segno di spunta corrispondono alle colonne correntemente visualizzate.

- 4 Dal menù contestuale, deselezionate tutte le voci eccetto **Audio CH**, **Duration**, **End TC**, **Resolution** e **Start TC**.

Le colonne deselezionate vengono rimosse dalla vista a elenco del bin.

È anche possibile riordinare le colonne, e di conseguenza le clip, in base alle informazioni che contengono.

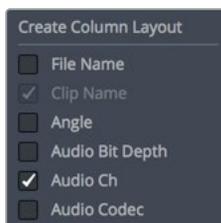
- 5 Cliccate sulla colonna **Start TC** in modo che la freccetta accanto al testo punti verso l'alto.



Cliccando sull'intestazione di una colonna, gli elementi elencati cambiano ordine. Ad esempio, cliccando su Start TC, le clip del bin compaiono in ordine ascendente in base al timecode di inizio di ciascuna. Accanto al nome della colonna vedrete una freccetta rivolta verso l'alto a indicare che questa colonna viene usata per ordinare e il criterio dell'ordine.

Apportando questi cambiamenti, vedrete solo le colonne contenenti le informazioni che più vi interessano. Inoltre potete salvare viste personalizzate dei bin e ripristinarle dal menù in un secondo momento. Per salvare una vista personalizzata del bin basta usare lo stesso menù contestuale.

- 6 Premete **Ctrl** + clic (macOS) o fate clic destro (Windows) sull'intestazione di una colonna e dal menù contestuale scegliete **Create Column Layout**.



- 7 Assegnate alla nuova vista il nome *Basic View* e cliccate su **OK**.

Avete impostato tutti i bin, organizzato le clip e creato Smart Bin basati sui metadati. Ora siete pronti per cominciare il montaggio del trailer del video. Nella prossima lezione useremo la pagina Edit per iniziare ad assemblare le clip nella timeline.

Domande finali

- 1 Vero o falso? La risoluzione e il frame rate della timeline si possono impostare nella finestra Project Settings.
- 2 Vero o falso? Per ogni parola chiave aggiunta viene creato automaticamente uno Smart Bin.
- 3 Dove si trovano le impostazioni del salvataggio automatico e dei backup del progetto?
- 4 Dove si trovano i file multimediali originali dopo averli aggiunti nel Media Pool?
- 5 Vero o falso? Prima di aggiungere le clip nel Media Pool è necessario creare un bin.

Risposte

- 1 Vero. La risoluzione e il frame rate della timeline si possono impostare nella finestra Project Settings.
- 2 Vero. Per ogni parola chiave viene creato automaticamente uno Smart Bin.
- 3 Le impostazioni del salvataggio automatico e dei backup del progetto sono accessibili da Preferences > tab User > Project Save and Load.
- 4 I file multimediali non vengono spostati dopo averli aggiunti nel Media Pool, ma restano nella posizione originale, nel formato e nella risoluzione originali.
- 5 Falso. Se non avete creato un bin nel Media Pool, le clip vanno a finire nel Master Bin.

Lezione 4

Assemblare la versione iniziale (rough cut)

Ora che avete importato e organizzato i contenuti, siete pronti per montarli nella pagina Edit. Il primo passaggio dello sviluppo di una timeline si chiama *rough cut*. L'obiettivo è posizionare le clip approssimativamente nell'ordine che desiderate dare al programma. È come fare uno schizzo prima di disegnare con precisione. In questa lezione userete la pagina Edit e scoprirete i vari modi per impostare un rough cut. A differenza della pagina Cut, utile se la velocità di consegna è il requisito principale, la pagina Edit è pensata per uno stile di montaggio più tradizionale. Ideale per i progetti di lungo formato, offre diversi metodi per impostarli e montarli.

Tempo

Questa lezione richiede circa 50 minuti.

Obiettivi

Creare una timeline	88
Fare il primo edit	89
Navigare con i tasti JKL	93
Inserire le clip nella timeline	95
Usare il timecode	101
Sovrascrivere solo il video	103
Montare da un bin	106
Sostituire una ripresa	110
Domande finali	113

Creare una timeline

Prima di cominciare il montaggio, è necessario creare una timeline e posizionarci le clip nell'ordine in cui volete usarle. I progetti di DaVinci Resolve 16 possono contenere una o più timeline. Mentre sperimentate il funzionamento della timeline, potrebbe essere utile duplicarla cliccando su **Edit > Duplicate Timeline**. A differenza della pagina Cut, qui potete copiare le timeline in qualsiasi bin, non solo nel Master Bin. Per i grandi progetti con decine di timeline, conviene usare un bin apposito per le timeline perché così è più facile confrontare le versioni e trovare quelle che vi servono.

- 1 Se DaVinci Resolve non è aperto, lanciate l'applicazione e accedete al Project Manager.
- 2 Fate doppio clic sulla thumbnail *My New Project* che avete creato nella Lezione 3.
Quando abbiamo chiuso questo progetto, ci trovavamo nella Media page. Per assemblarlo, dobbiamo aprire la pagina Edit.

- 3 Nella parte inferiore della finestra, cliccate sul pulsante **Edit**.



Partiremo creando una timeline e un bin che la conterrà.

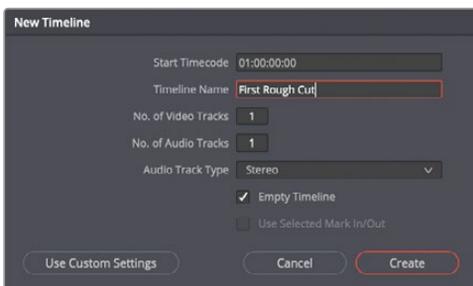
- 4 Nella barra laterale del Media Pool, selezionate il Master Bin e selezionate **File > New Bin** per creare un nuovo bin al suo interno.
- 5 Chiamate il nuovo bin *Rough Cuts* e premete **return** o **Enter**.



- 6 Selezionate il bin *Rough Cut* e poi **File > New Timeline**, o premete **command-N** (macOS) o **Ctrl-N** (Windows).

Nella finestra di dialogo *New Timeline* che si apre, assegnate un nome alla timeline.

- 7 Intitolate la timeline *First Rough Cut* e confermate cliccando su **Create**.

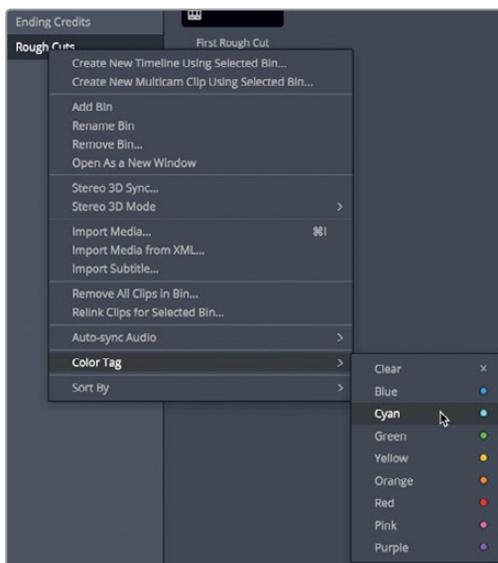


TIP Cliccate sul pulsante Use Custom Settings per usare impostazioni personalizzate di formato, frame rate, monitoraggio e uscita della timeline.

La timeline vuota verrà aggiunta nell'Editor delle timeline e il suo nome visualizzato in alto nel viewer della timeline (timeline viewer), così come il nome delle clip viene visualizzato in alto nel viewer delle sorgenti (source viewer). Il nuovo bin Rough Cuts verrà contrassegnato da un'icona per indicare che al suo interno c'è una timeline.

Potete anche assegnare un colore esclusivo al bin che contiene la timeline per distinguerlo dagli altri bin nell'elenco.

- 8 Nell'elenco dei bin, fate clic destro sul bin Rough Cuts.
- 9 Dal menù contestuale, selezionate **Color Tag** > **Cyan** per etichettare il bin con il colore turchese.

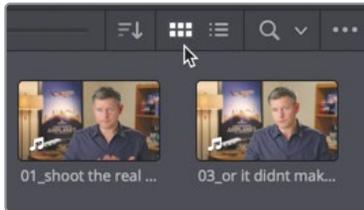


Il bin continua ad essere di colore nero, ma solo perché è ancora selezionato. Appena selezionate un altro bin, vedrete il colore corretto. Proseguiamo aggiungendo delle clip nella timeline.

Fare il primo edit

Gran parte del montaggio consiste nel selezionare le clip. Oltre a selezionare le clip da includere nel progetto, dovrete selezionare quali porzioni di esse utilizzare. Nella Lezione 1 avete imparato a definire un intervallo di fotogrammi marcando i punti In e Out nella pagina Cut. Adesso imparerete a fare lo stesso nella pagina Edit.

- 1 Selezionate lo Smart Bin Interview e cliccate sul pulsante che visualizza le clip come thumbnail.



- 2 Nello Smart Bin, fate doppio clic sulla clip **01_shoot the real world** per aprirla nel source viewer.

Dal momento che la clip contiene anche il dialogo, approfittate della forma d'onda per trovare rapidamente la porzione di clip che volete includere nella timeline.

- 3 Nel menù a comparsa in alto a destra nel viewer, selezionate l'opzione **Show Zoomed Audio Waveform**.



La forma d'onda della clip compare al di sotto del viewer. Indica l'inizio e la fine dell'audio, nonché le parti in cui il volume è più alto e più basso.

- 4 Spostatemi all'inizio della clip e premete la barra spaziatrice per rivederla. Ripremetela per interrompere la riproduzione quando il soggetto dice *In this film*. Avete notato che la forma d'onda inizia proprio in quel punto?
- 5 Premete più volte il tasto freccia sinistra della tastiera per portare la playhead indietro di 10 fotogrammi prima della parola *In*. Usate la forma d'onda come riferimento.

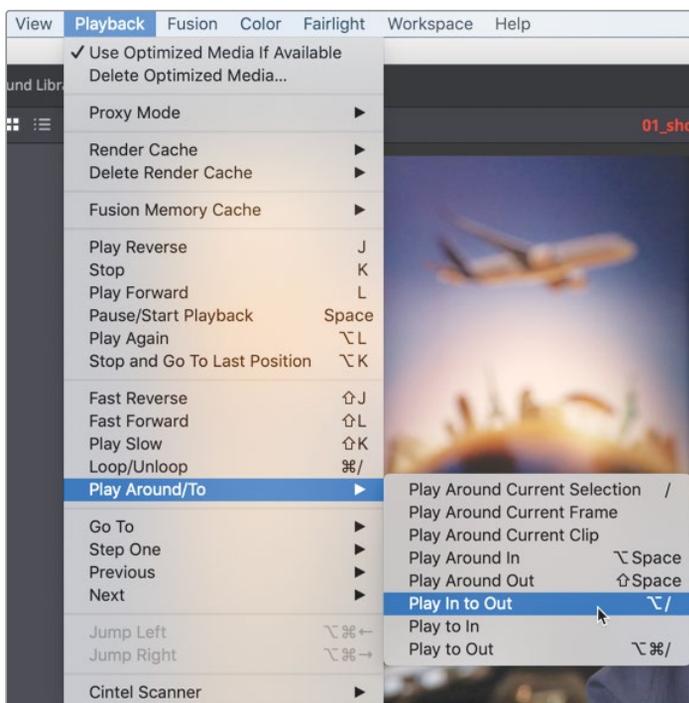


- 6 Premete il tasto **I** per impostare un punto In.
- 7 Avviate la riproduzione per una decina di secondi e interrompetela quando sentite il soggetto dire *making all the things possible*.
- 8 Sempre con il tasto freccia sinistra, spostate la playhead subito dopo la parola *possible* e premete il tasto **O** per impostare un punto Out.

TIP Premete option-I (macOS) oppure Alt-I (Windows) per eliminare un punto In; option-O (macOS) oppure Alt-O (Windows) per eliminare un punto Out; option-X (macOS) oppure Alt-X (Windows) per eliminarli entrambi.

È sempre utile ricontrollare la porzione marcata riproducendola dal punto In a quello Out.

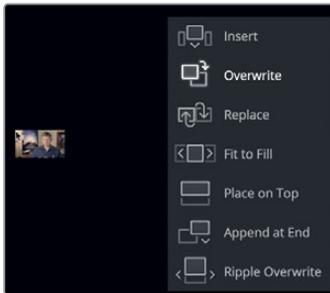
- 9 Cliccate su **Playback > Play Around/To > Play In to Out**, o premete **option-/** (slash) su macOS, o **Alt-/** (slash) su Windows.



Riprodurre la clip dal punto In a quello Out è un buon modo per capire se la porzione marcata è corretta. Se non lo è, potete tornare indietro e selezionarne un'altra.

Quando siete pronti per aggiungere la prima clip nella timeline, il modo più semplice per visualizzare le funzioni di edit disponibili è il menù in sovrapposizione.

- 10 Trascinate dal centro del source viewer al timeline viewer, ma non rilasciate il pulsante del mouse.



Nel timeline viewer vedrete un menù in sovrapposizione con sette funzioni di edit leggermente diverse da quelle della pagina Cut:

- **Overwrite** copre una clip (o una parte di essa) nella timeline con un'altra clip.
- **Insert** aggiunge una clip nella timeline nel punto in cui si trova la playhead. Il materiale viene tagliato e spinto in avanti sulla timeline per fare spazio alla nuova clip.
- **Replace** sostituisce una clip nella timeline con un'altra clip senza usare punti In e Out.
- **Fit to Fill** cambia la velocità di una clip per adattarla a una lunghezza specifica.
- **Place on Top** posiziona una clip al di sopra di un'altra per miscelarle o fare il compositing (come nella pagina Cut).
- **Ripple Overwrite** sostituisce una clip con un'altra clip di lunghezza diversa e crea l'effetto Ripple della timeline, ovvero la rettifica secondo la differenza di lunghezza (come nella pagina Cut).
- **Append at End** aggiunge una clip subito dopo l'ultima clip nella timeline, indipendentemente dalla posizione della playhead (come nella pagina Cut).

Overwrite è la funzione selezionata di default, quindi per eseguirla basta rilasciare il pulsante del mouse in un punto qualsiasi del timeline viewer. Dal momento che la nostra timeline è ancora vuota, proviamo a usare l'opzione Overwrite.

- 11 Rilasciate il pulsante del mouse per eseguire l'edit Overwrite.
- 12 Trascinate le playhead all'inizio della timeline e premete la barra spaziatrice per riprodurre una parte del primo edit.

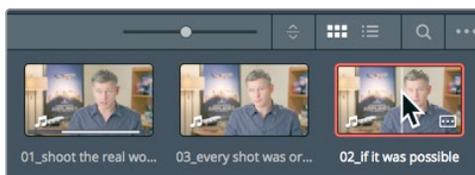
TIP Se in qualsiasi momento commettete un errore, DaVinci Resolve permette di annullare gli ultimi passaggi. Cliccate su Edit > Undo diverse volte per annullare un passaggio alla volta, oppure su Edit > Undo List, e dall'elenco selezionate l'ultimo passaggio che volete mantenere attivo.

Proprio come per questa prima clip, per creare l'intero rough cut dovrete continuare a impostare punti In e Out e scegliere la funzione di edit dal menù in sovrapposizione. Nel prossimo esercizio ripeterete questo procedimento e imparerete a farlo in modo più rapido, soprattutto quando è il momento di aggiungere clip lunghe.

Navigare con i tasti JKL

I tasti JKL consentono di scorrere velocemente le clip. Come i tasti di avanti veloce o riavvolgimento dei lettori DVD, vi aiutano a trovare il fotogramma preciso che state cercando. Il tasto L riproduce in avanti, il tasto J indietro, e il tasto K interrompe la riproduzione. Premendo più volte i tasti L o J, la velocità di riproduzione aumenta. Tenendo premuto il tasto K mentre premete i tasti L o J, la riproduzione va in slow motion. Proviamo.

- 1 Nello Smart Bin Interview, fate doppio clic sulla clip **02_if it was possibile** per vederla nel source viewer.



Cerchiamo il punto verso l'inizio della clip in cui il soggetto pronuncia la frase *If it was possibile to shoot it, we wanted to go shoot it*. I tasti J e L possono riprodurre la clip a una velocità raddoppiata o dimezzata, velocizzando la ricerca. Posizionate correttamente le dita sulla tastiera.

- 2 Se siete destri, lasciate la mano destra sul mouse e posizionate l'anulare della mano sinistra sul tasto J, il medio su K e l'indice su L. Se siete mancini, mettete l'indice della mano destra sul tasto J, il medio su K e l'anulare su L.

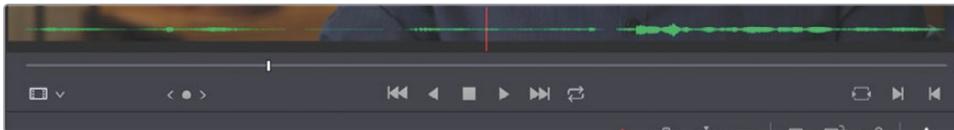
TIP Nel menù DaVinci Resolve > Keyboard Customization potete riconfigurare le funzionalità dei tasti JKL nel modo a voi più comodo.

Ci vuole solo un po' di pratica per abituarsi a usare correttamente le dita sulla tastiera. Proviamo a riprodurre in avanti la timeline.

- 3 Premete il tasto **L** per riprodurre la clip a velocità normale; premete **K** per interrompere la riproduzione quando sentite la frase *Ah, if it was possibile to shoot it*. Se siete andati oltre l'inizio di questa frase, tornate indietro premendo il tasto **J**.
- 4 Premete il tasto **J** per tornare all'inizio e premete **K** per fermarvi prima della frase. Ricordatevi di usare le forme d'onda audio come guida.

Quando siete in prossimità dell'inizio della frase, per muovervi con più precisione e trovare il punto esatto desiderato sulla timeline, potete riprodurre a velocità dimezzata usando insieme i tasti K e L per andare in avanti e i tasti J e K per andare indietro.

- 5 Premete contemporaneamente i tasti **J** e **K** per riprodurre la timeline al contrario a velocità dimezzata e i tasti **K** e **L** per riprodurla in avanti a velocità dimezzata finché non siete in prossimità dell'inizio della frase. Potete usare questa combinazione di tasti anche per spostarvi di un fotogramma alla volta invece di spostare la mano sui tasti freccia della tastiera.
- 6 Tenete premuto il tasto **K** e premete una volta il tasto **J** per spostarvi sul fotogramma precedente, o il tasto **L** per spostarvi sul fotogramma successivo. Continuate con questo metodo finché non siete esattamente all'inizio della frase, ma senza includere il suono *ah*.



- 7 Premete il tasto **I** per impostare il punto In.
Con la stessa tecnica J-K-L, impostate il punto Out. Cercate la frase *Every shot was original and every shot was real*, una decina di secondi più avanti.
- 8 Premete due volte il tasto **L** per riprodurre la clip a velocità raddoppiata e premete il tasto **K** per metterla in pausa quando sentite la frase *Every shot was original and every shot was real*.
Quando arrivate in prossimità della posizione corretta, riproducete la clip a velocità dimezzata e spostatevi di un fotogramma alla volta.
- 9 Premete i tasti **K** e **J** oppure **K** e **L** insieme fino a raggiungere la fine della frase.
- 10 Tenete premuto il tasto **K** e premete **J** o **L** per spostarvi di un fotogramma alla volta fino a raggiungere la fine della frase *Every shot was original and every shot was real*.



- 11 Premete **O** per impostare il punto Out.

- 12 Cliccate su **Playback > Play Around/To > Play In to Out**, oppure premete **option-/** (slash) su macOS o **Alt-/** (slash) su Windows per riprodurre la clip dal punto In a quello Out.

Ora potete intervenire su questa porzione di clip nella timeline. Mentre i tasti JKL vi aiutano a posizionare i punti In e Out, la toolbar velocizza il montaggio effettivo.

- 13 Posizionate la playhead alla fine dell'ultima clip nella timeline.

Se non impostate i punti In e Out, la playhead della timeline è il punto In di default.

La toolbar al di sotto del viewer delle sorgenti e della timeline contiene i pulsanti delle comuni funzioni di editing, incluse le più utilizzate: Insert, Overwrite e Replace.

- 14 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Overwrite**, o premete **F10** sulla tastiera.



La seconda clip verrà aggiunta nella timeline subito dopo la prima. Per eseguire i diversi tipi di edit nella timeline potete usare indifferentemente il menù in sovrapposizione o i pulsanti nella toolbar. La scelta dipende solo dal vostro metodo preferito di lavorare. Questa lezione prevede l'utilizzo di entrambi i metodi e ne introduce altri per darvi la flessibilità di scegliere quelli a voi più comodi.

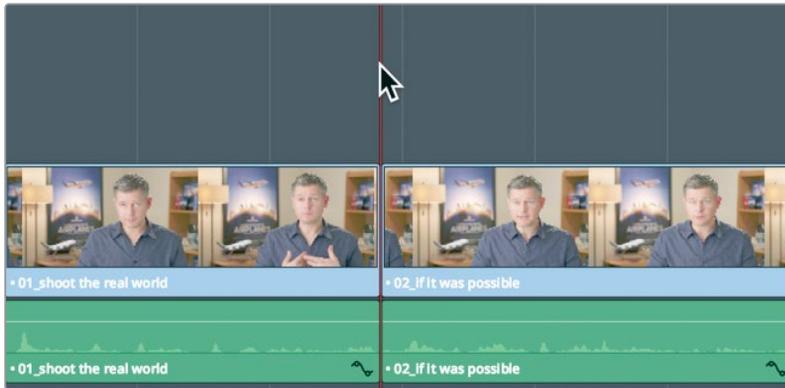
Inserire le clip nella timeline

Accodare una clip dopo l'altra nella timeline va bene solo fino a un certo punto. A volte è necessario inserire nuove clip tra due clip già presenti nella timeline. Se non avete impostato un punto In nella timeline, la playhead ne fa le veci. A differenza della pagina Cut, dove la funzione Smart Insert ha luogo nel punto di edit più vicino, per usare la funzione Insert nella pagina Edit è importante prestare attenzione alla posizione della playhead.

- 1 Posizionate la playhead all'inizio della timeline e riproducete le due clip aggiunte fino ad ora nella timeline.

Il passaggio da una clip all'altra è fastidioso perché il contenuto delle due è simile. Questo passaggio sgradevole prende il nome di *jump cut*. In questo esempio sembra che l'intervistato cambi improvvisamente posizione. Per evitare i jump cut come questo potete inserire una clip diversa tra le due simili.

- 2 Posizionate la playhead tra le due clip dell'intervista nella timeline. Mentre trascinate, la playhead scatta verso il punto di edit, confermandovi di essere nel punto corretto.



TIP Per disabilitare la funzione di scatto (snapping) della playhead verso il punto di edit, cliccate sul pulsante Snapping nella toolbar o premete il tasto N.

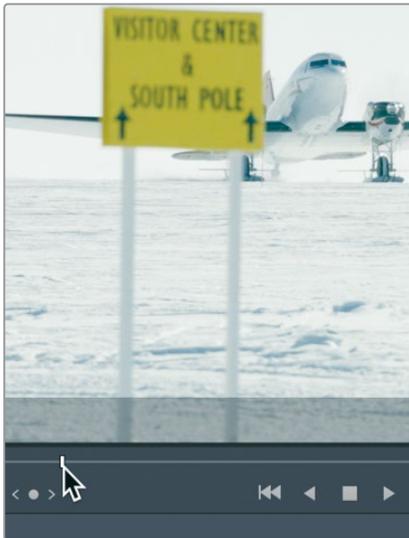
- 3 Nell'elenco dei bin, cliccate sullo Smart Bin B-Roll e fate doppio clic sulla clip **08_SOUTH_POLE_DC3** per aprirla nel source viewer.



- 4 Posizionatevi all'inizio della clip e avviate la riproduzione premendo la barra spaziatrice.

Tra le due clip dell'intervista potremmo aggiungere la clip dell'aereo che atterra al polo sud, dato che l'intervistato parla di riprese impossibili da effettuare.

- 5 Partendo dall'inizio della clip, trascinate la piccola playhead al di sotto del source viewer fino a vedere la coda dell'aereo dietro il cartello.



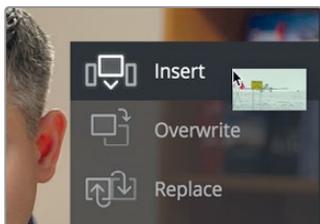
Impostiamo qui un punto In, qualche istante dopo il primo fotogramma della clip.

- 6 Premete il tasto **I** per impostare il punto In nel source viewer.

Questa ripresa non è particolarmente movimentata o lunga, quindi la useremo tutta. Se non impostate un punto Out nella clip, DaVinci Resolve la userà fino alla fine, ovvero fino al punto in cui vedete la piccola playhead sotto il source viewer.



- 7 Trascinate dal centro del source viewer al timeline viewer per effettuare l'edit. Quando compare il menù in sovrapposizione, posizionate il cursore del mouse sulla voce **Insert** e rilasciate.



Selezionando la funzione Insert, la seconda clip già presente nella timeline si sposterà verso destra per fare spazio alla nuova clip sorgente. La durata complessiva della timeline si estenderà in seguito all'aggiunta della nuova clip.

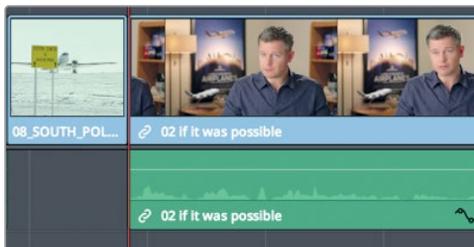
- 8 Spostatevi all'inizio della timeline e premete la barra spaziatrice per riprodurre l'edit.

TIP I tasti Home e End della tastiera spostano la playhead rispettivamente all'inizio e alla fine della timeline. Se la vostra tastiera Mac non ha i tasti Home e End, premete i tasti Fn e freccia sinistra per andare all'inizio della timeline e Fn e freccia destra per andare alla fine.

Dividere una clip con Insert

Oltre all'inserimento tra due clip, la funzione Insert si può usare anche per dividere una clip già presente nella timeline. Vediamo come gestire questo tipo di situazione.

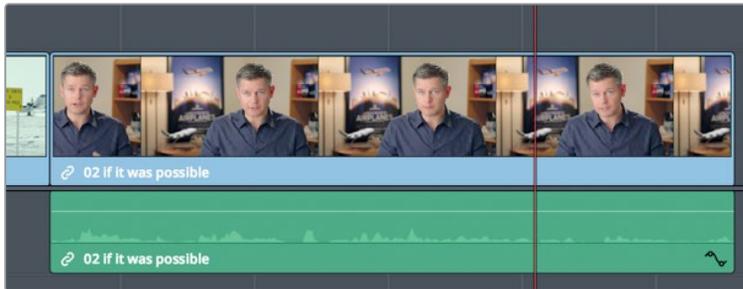
- 1 Se necessario, posizionate la playhead della timeline all'inizio della seconda intervista.



- 2 Premere la barra spaziatrice per vedere e ascoltare la clip.

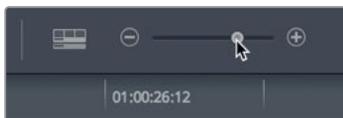
Questa intervista sarebbe migliore se fosse divisa in due parti, e l'ultima frase *It was really important, every shot was original and that everything was real* farebbe più effetto se fosse alla fine del trailer.

- 3 Premete **J+K** e **K+L** per riprodurre lentamente le ultime due frasi fino a raggiungere la pausa tra *It didn't make the movie* e *It was really important*.



In questa pausa andrete a inserire la nuova clip. Potrebbe essere più facile trovare il punto esatto aumentando il livello di zoom della timeline.

- 4 Trascinate verso destro lo slider dello zoom nella toolbar per ingrandire la clip dell'intervista e vedere la forma d'onda audio in dettaglio.



- 5 Premete **J+K** e **K+L** per riposizionare la playhead accuratamente tra le frasi *It didn't make the movie* e *It was really important*.

Lasciate la playhead in questa posizione e impostate i punti In e Out sulla clip sorgente.

- 6 Nello Smart Bin B-Roll fate doppio clic sulla clip **06_MILKYWAY** per aprirla nel source viewer.



- 7 Andate all'inizio della clip, premete la barra spaziatrice per riprodurla e fermatevi all'incirca a metà.

Per questo edit useremo l'intera clip. Se non impostate nessun punto In o Out sulla clip sorgente, DaVinci Resolve usa l'intera clip.

Invece di utilizzare il menù in sovrapposizione per scegliere l'opzione Insert, questa volta eseguiremo l'inserimento con l'apposito pulsante nella toolbar. Scegliere un metodo piuttosto che un altro sta a voi.

- 8 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Insert** o premete il tasto **F9**.



TIP Per usare i tasti funzione su macOS, andate su Preferenze di sistema > Tastiera > e abilitate i tasti F1, F2 etc. come tasti funzione standard.

La funzione Insert divide in due la clip nella timeline alla posizione della playhead e li inserisce la nuova clip. Diminuite il livello di zoom della timeline per una panoramica completa.

- 9 Scegliete **View > Zoom > Zoom to Fit** o premete **shift-Z** per visualizzare la timeline nella sua interezza.



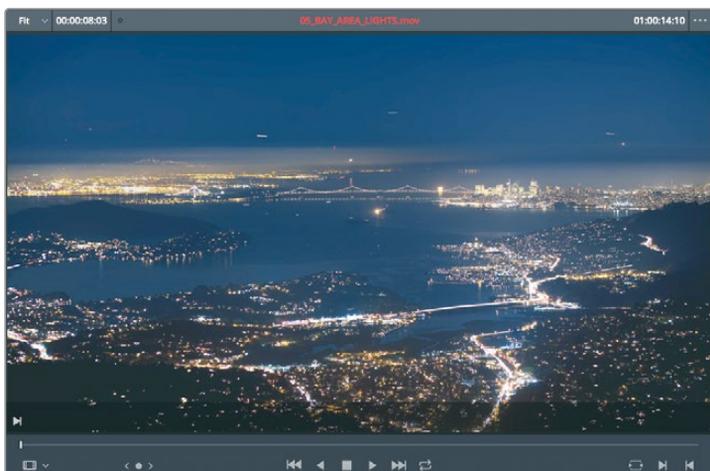
- 10 Posizionate la playhead all'inizio della seconda clip dell'intervista nella timeline e premete la barra spaziatrice per vedere la seconda parte del montaggio.

Insert è una delle funzioni più basilari. È importante capire che una volta inserita una clip nella timeline, tutte le altre già presenti vengono spinte in avanti per farle spazio e la durata complessiva della timeline aumenta.

Usare il timecode

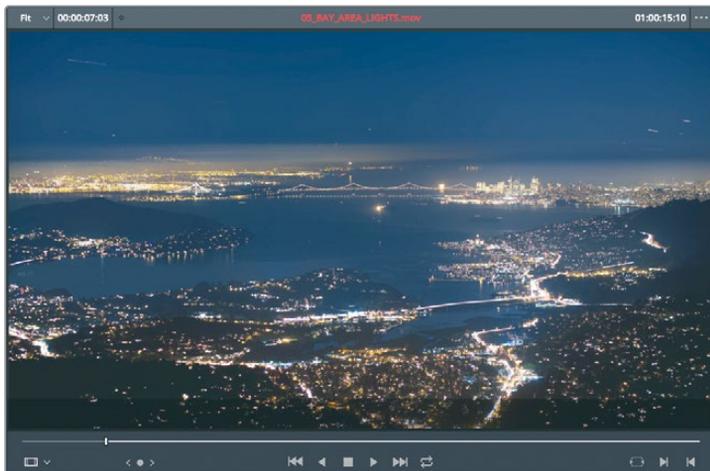
Fino ad ora abbiamo inserito le clip nella timeline usando audio e video come riferimento. Un altro elemento che potete usare come guida è il timecode, che vi permette di specificare la durata esatta di una clip prima di editarla nella timeline.

- 1 Nello Smart Bin B-Roll, fate doppio clic sulla clip **05_BAY_AREA_LIGHTS** per aprirla nel source viewer.



Per spostare avanti o indietro la jog bar del source viewer o la playhead della timeline di una quantità specifica di secondi e fotogrammi, potete digitare un numero approssimativo. Per andare in avanti dovrete premere il tasto + sul tastierino numerico.

- 2 Spostatevi all'inizio della clip e digitate **+100**. Premete **return** o **Enter** per spostare la playhead in avanti di un secondo.



TIP Se la vostra tastiera non ha un tastierino numerico, premete shift - = (segno uguale).

Userete questo fotogramma come punto In.

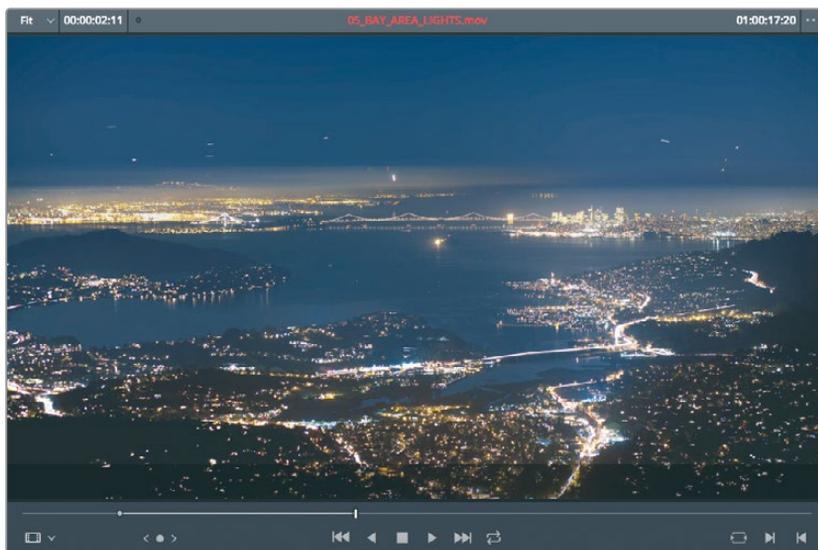
- 3 Premete **I** per impostare il punto In.

Se conoscete il valore preciso, usatelo per spostare la playhead al secondo e al fotogramma esatto. Spostatevi in avanti sulla clip di 4 secondi e 10 fotogrammi.

- 4 Digitate **+410** e premete **return** o **Enter**.

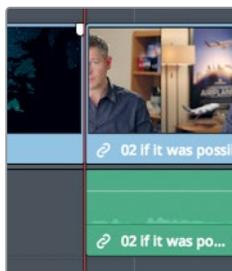
La playhead si sposta in avanti di 4 secondi e 10 fotogrammi. Impostate qui un Out point.

- 5 Premete **O** per impostare il punto Out.



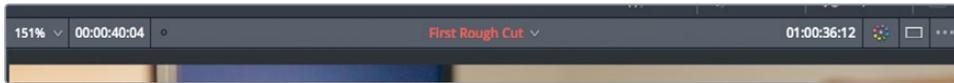
Adesso posizionate la playhead della timeline nel punto in cui volete inserire la clip.

- 6 Posizionate la playhead della timeline alla fine della clip **06_MILKYWAY**.



- 7 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Insert** o premete **F9** per inserire la clip.
- 8 Premete **shift-Z** per vedere tutta la timeline. Posizionate la playhead all'inizio della seconda clip dell'intervista e premete la barra spaziatrice per riprodurla.

Quando iniziate a lavorare con i tasti di scelta rapida sempre più spesso, è importante capire qual è il viewer attivo. Se non spostate la playhead e non impostate i punti In e Out nel viewer corretto prima di digitare i numeri sulla tastiera, vi ritroverete nel posto sbagliato. Il modo migliore per sapere qual è il viewer attivo è controllare il nome della clip o della timeline sopra il viewer. Quello attivo mostra il nome in rosso.



- 9 Premete **Q** per attivare il source viewer.

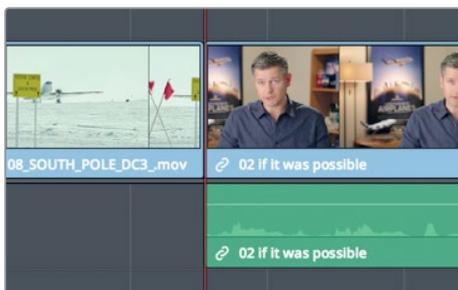
Il tasto Q attiva alternativamente il timeline viewer o il source viewer.

Insert e Overwrite sono due tra le più comuni funzioni di montaggio utilizzate per molti progetti. Fino ad ora ci siamo soffermati sull'utilizzo dell'edit Insert, adesso faremo pratica con l'edit Overwrite.

Sovrascrivere solo il video

A questo punto del nostro rough cut sostituiremo la ripresa principale dell'intervista con alcune sequenze B-roll, ovvero riprese secondarie che mostrano ciò che l'intervistato sta descrivendo. Questo accorgimento è utile per rifocalizzare l'attenzione dello spettatore, nascondere eventuali problemi della ripresa principale o enfatizzare il racconto dell'intervista. Si tratta del cosiddetto cutaway, che distoglie momentaneamente l'attenzione dell'azione principale. Per creare un cutaway nella pagina Edit potete usare la funzione Place on Top, come avete fatto nella pagina Cut, oppure la funzione Overwrite.

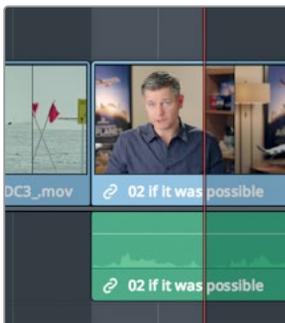
- 1 Nella timeline, posizionate la playhead tra la clip **08_SOUTH_POLE_DC3** e quella della seconda intervista **02_if it was possibile**.



- 2 Premete la barra spaziatrice per riprodurre l'intervista.

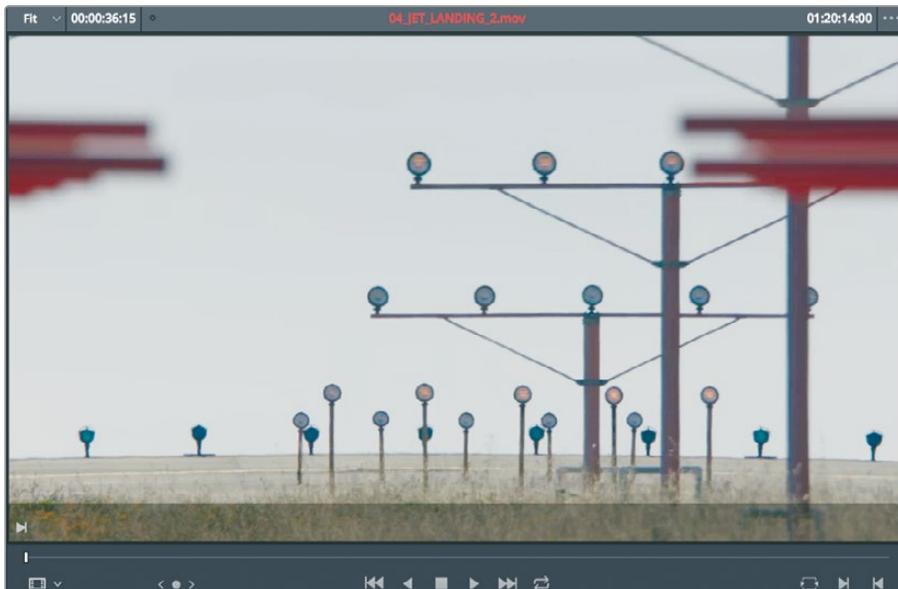
La prima frase è *If it was possible to shoot it you wanted to go shoot it*. Al posto dell'intervistato, in questa sezione potremmo usare una di quelle riprese che lui stesso definisce "impossibili da girare". Questa volta imposterete i punti In e Out nella timeline per far sì che la durata della nuova clip corrisponda esattamente alla durata della frase.

- 3 Nella timeline, posizionate la playhead tra la clip **08_SOUTH_POLE_DC3** e quella della seconda intervista **02_if it was possible**.
- 4 Premete **I** per impostare il punto In.
- 5 Premete la barra spaziatrice per riprodurre l'intervista e fermatevi alla fine della frase *If it was possible to shoot it you wanted to go shoot it*.
- 6 Premete **O** per impostare il punto Out.



Ora andiamo a cercare una clip da editare in quella posizione.

- 7 Nel bin B-Roll, fate doppio clic sulla clip **04_JET_LANDING_2** per aprirla nel source viewer.



- 8 Spostatevi all'inizio della clip e premete la barra spaziarice per riprodurla.

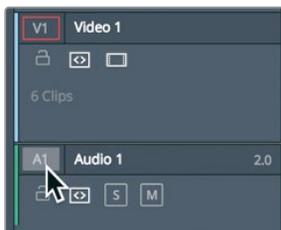
È una valida inquadratura dell'atterraggio di un grosso jet. Impostiamo il punto In non appena vediamo le ruote del jet nella parte superiore dell'inquadratura.

- 9 Trascinate la jog bar del source viewer dall'inizio della clip fino all'entrata delle ruote nell'inquadratura.



Nella clip sorgente dovreste impostare solo un punto In perché il punto Out lo avete già definito nella timeline.

- 10 Premete **I** per impostare il punto In. Useremo la funzione **Overwrite** per sostituire la porzione marcata nella timeline; l'obiettivo è lasciare invariata la traccia audio principale per continuare a sentire il racconto dell'intervista mentre vediamo atterrare il jet della nuova clip **04_JET_LANDING_**. Andremo quindi a sostituire solo il contenuto video della timeline, lasciando attivo l'audio della clip originale. I controlli di destinazione della timeline mostrano quali tracce video e audio della clip sorgente state editando nella timeline. Di default, i controlli di destinazione sono abilitati sia per la traccia video sorgente V1 (Video 1) sia per la traccia audio sorgente A1 (Audio 1), come indicato dal rettangolo arancione intorno al numero della traccia.
- 11 Nell'intestazione delle tracce della timeline, cliccate sul controllo **A1** per disabilitarlo.



Quando disabilitato, il rettangolo intorno al controllo di destinazione non è arancione e l'audio del materiale sorgente su A1 nella timeline rimarrà intatto.

- 12 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Overwrite** o premete il tasto **F10**.



La funzione Overwrite sovrascriverà qualche secondo della seconda clip dell'intervista con la nuova clip **04_JET_LANDING_2**. L'audio dell'intervista invece resterà intatto e udibile mentre viene riprodotto il cutaway.

- 13 Nella timeline, posizionate la playhead tra le clip **08_SOUTH_POLE_DC3** e **04_JET_LANDING_2**.
- 14 Premete la barra spaziatrice per avviare la riproduzione.

Avete scoperto alcune delle più comuni funzioni di montaggio. Altre funzioni della pagina Edit, ad esempio Append at End e Place on Top, funzionano come nella pagina Cut. Ad ogni modo, le due pagine consentono tecniche di montaggio diverse. Vediamone alcune in dettaglio.

Montare da un bin

Se le clip con cui state lavorando non contengono audio degno di nota, ma volete comunque aggiungerle nella timeline, potete impostare i punti In e Out direttamente sulle thumbnail nel Media Pool, evitando di caricarle tutte nel source viewer. Useremo questa tecnica per le tre clip finali che aggiungeremo per il programma.

- 1 Nella parte superiore del Media Pool, trascinate lo slider per ingrandire le thumbnail.



Ingrandendo le icone nel bin, potrete destreggiarvi meglio tra il materiale.

- 2 Selezionate lo Smart Bin B-Roll e passate il mouse sopra la clip **01_A380_TAXI**.



- 3 Spostate il mouse avanti e indietro sulla thumbnail per visualizzarne il contenuto nel viewer. È un modo rapido per visionare le clip e impostare i punti In e Out senza doverle caricare nel viewer.
- 4 Posizionate il mouse completamente a sinistra sulla thumbnail e impostate il punto In con il tasto **I**.



Sulla thumbnail comparirà una sottile linea bianca verticale che indica la presenza di un punto In.

- 5 Scorrete verso destra finché la fusoliera dell'aereo non punta verso l'alto nel fotogramma e premete **O** per impostare il punto Out.



Un'altra linea bianca compare a tre quarti della thumbnail a indicare la durata definita dai punti In e Out rispetto alla durata dell'intera clip. Usiamo la stessa tecnica per impostare i punti In e Out su altre due clip.

- 6 Passate il mouse sopra la clip **02_A380_TAKEOFF**.



- 7 Posizionate il mouse completamente a sinistra della thumbnail e impostate il punto In con il tasto **I**.

- 8 Scorrete verso destra finché la scritta Lufthansa non è più visibile e premete **O** per impostare il punto Out.



- 9 Passate il mouse sopra la clip **09_HAWAIIAN_LANDING**.



- 10 Impostate il punto In all'inizio della clip e il punto Out verso la metà.



Per collocare queste tre clip sulla timeline, come avete imparato nella Lezione 1, potete trascinarle direttamente dal bin. Questo metodo però si limita ad eseguire l'edit Overwrite. Un metodo più flessibile consiste nel trascinare le clip dal bin al menù degli edit in sovraimpressione nel viewer della timeline.

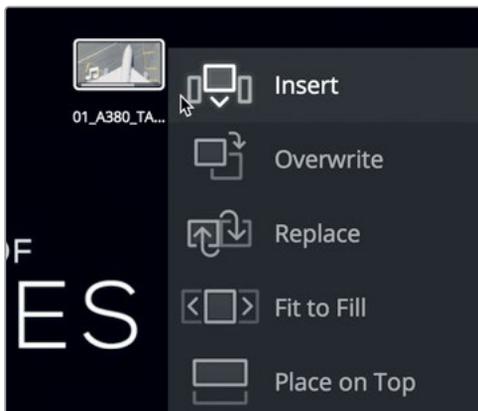
- 11 Posizionate la playhead della timeline all'inizio della clip **LAST INTERVIEW**.

- 12 Nel Media Pool, fate clic sulla clip **01_A380_TAXI** e poi, tenendo premuto **command** (macOS) o **Ctrl** (Windows), sulle clip **02_A380_TAKEOFF** e **09_HAWAIIAN_LANDING**.



Le tre clip assumeranno un contorno rosso a indicare che sono state selezionate.

- 13 Trascinate le clip nel viewer della timeline e, quando compare il menù degli edit in sovrapposizione, spostatevi sull'opzione **Insert** e rilasciate il pulsante del mouse.



Le tre clip verranno inserite nella timeline nell'ordine in cui compaiono nel bin. Adesso cambiamo il livello di zoom per visualizzare l'intera timeline e riproduciamola.

- 14 Scegliete **View > Zoom > Zoom to Fit**, o premete **shift-Z**, per adattare la timeline allo schermo.
- 15 Andate all'inizio della timeline e cliccate su **Workspace > Viewer Mode > Cinema Viewer**, o premete **command-F** (macOS) o **Ctrl-F** (Windows) per riprodurre l'intero progetto a schermo intero.

Impostando i punti In e Out all'interno del bin e sfruttando il menù degli edit in sovrapposizione, potete contare su una modalità di montaggio di tipo drag-and-drop molto più flessibile e avanzata.

Sostituire una ripresa

Durante la revisione del rough cut, spesso vi accorgete che la prima selezione di riprese non è soddisfacente. Il montaggio è fatto anche di errori e tentativi. Disporrete le immagini in un certo ordine e darete un ritmo allo svolgimento della storia, per poi rendervi conto di avere una soluzione migliore. Inizierete quindi a sostituire le riprese nella timeline con altre che riterrete migliori. La funzione Replace della pagina Edit semplifica questo procedimento.

- 1 Nella timeline, trascinate la playhead sulla clip **04_JET_LANDING_2**.



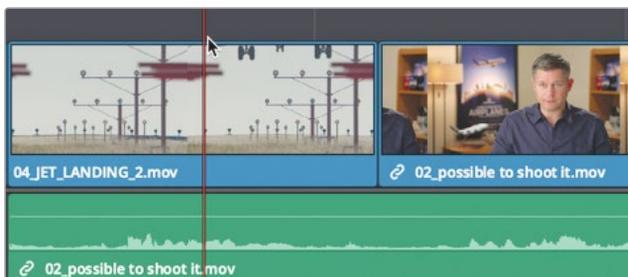
Anche se si tratta di una buona ripresa, in questo punto del trailer ci serve una ripresa più spettacolare. Fortunatamente ne abbiamo una nello Smart Bin B-Roll.

- 2 Nello Smart Bin B-Roll, fate doppio clic sulla clip **10_MALDIVES** e premete la barra spaziatrice per riprodurla nel source viewer.



Cerchiamo la scena dell'aereo che entra nell'inquadratura a circa un terzo della clip. Senza impostare i punti In e Out, la funzione Replace sostituisce una clip con un'altra allineando il fotogramma corrente nel source viewer con il fotogramma corrente nella timeline.

- 3 Nella timeline, spostate la playhead a metà della clip **04_JET_LANDING_2**.



Facendo uno zoom sulla timeline è più semplice posizionare con esattezza la playhead.

- 4 Nella toolbar, trascinate lo slider dello zoom verso destra per ingrandire la clip, o premete **command-=** (segno uguale) su macOS o **Ctrl-=** (segno uguale) su Windows.



TIP Lo zoom è sempre centrato sulla posizione della playhead, anche quando non è visibile a schermo.

- 5 Spostate la playhead a un terzo della clip **04_JET_LANDING_2**, quando compaiono nell'inquadratura i motori dell'aereo.



Questo è il punto esatto in cui vogliamo vedere l'aereo entrare nell'inquadratura nella clip **10_MALDIVES**.

- 6 Nel source viewer, trascinate la jog bar finché non vedete l'aereo entrare nell'inquadratura.



Con le playhead allineate, non resta che usare il pulsante Replace della toolbar.

- 7 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Replace Clip** oppure premete **F11**.



La funzione Replace ricava i punti In e Out necessari dalla clip che state sostituendo nella timeline.

- 8 Scegliete **View > Zoom > Zoom to Fit** o premete **shift-Z** per visualizzare tutta la timeline.
- 9 Trascinate la playhead all'inizio della timeline e rivedetela tutta.

Durante il montaggio è sempre una buona idea fare un passo indietro e riguardare tutto il progetto perché quando ci si concentra solo su sezioni specifiche è facile perdere di vista il quadro d'insieme.

Domande finali

- 1 Quale funzione serve per inserire una clip tra due clip esistenti?
- 2 Come si fa a capire quale viewer è attivo?
- 3 Vero o falso? Premendo insieme i tasti K e J, il progetto viene riprodotto al contrario a velocità dimezzata.
- 4 Come si possono spostare e inserire più clip alla volta dal bin alla timeline?
- 5 Vero o falso? Digitando un numero positivo (+), la playhead si sposta a sinistra verso l'inizio della timeline.

Risposte

- 1** La funzione Insert aggiunge una clip nella timeline dividendo due clip già presenti per farle spazio.
- 2** Il viewer attivo è quello che in alto mostra il nome in rosso della clip o della timeline.
- 3** Vero. Premendo J, la timeline viene riprodotta al contrario; premendo K+J, la timeline viene riprodotta al contrario a velocità dimezzata.
- 4** Trascinando le clip selezionate dal bin al timeline viewer e posizionando il cursore del mouse sull'opzione desiderata, tra cui Insert, nel menù degli edit in sovrapposizione.
- 5** Falso. Digitando un numero positivo, la playhead si sposta a destra verso la fine della timeline.

Lezione 5

Spostare le clip nella timeline

Come nella pagina Cut, la timeline è molto più di un semplice spazio in cui visualizzare gli edit che realizzate. Mentre assemblete il progetto, la timeline diventa il centro di tutte le attività. È il posto in cui spostate o eliminate i segmenti, dividete le clip. Gestire la timeline in modo consapevole significa accrescere le proprie abilità di editor video.

Tempo

Questa lezione richiede circa 30 minuti.

Obiettivi

Importare i progetti e riconnettere i file multimediali	116
Contrassegnare le clip con un colore	118
Eliminare clip senza lasciare spazi vuoti	120
Dividere le clip	125
Tagliare e incollare le clip	128
Domande finali	131

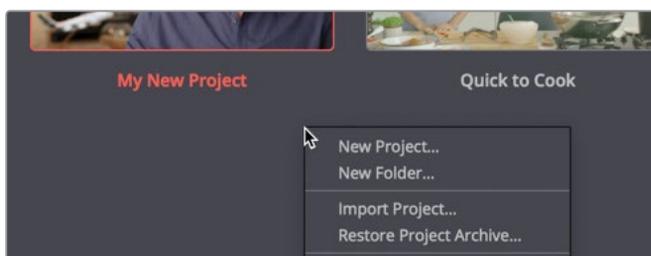
Importare i progetti e riconnettere i file multimediali

Quando ricevete un progetto creato in DaVinci Resolve 16 su un altro computer, o volete spostare un progetto da una workstation a un'altra, è necessario importare il file del progetto e riconnettere tutti i file multimediali.

Per esempio, se volete passare da un computer desktop a un portatile, dovete esportare il progetto dal primo e importarlo sul secondo.

In questa lezione importerete un progetto composto da timeline già assemblate che differiscono di poco da quella che avete creato nella lezione precedente. La timeline di questa lezione è impostata in modo tale che possiate imparare a spostare, eliminare e dividere le clip.

- 1 Aprite DaVinci Resolve 16 e scegliete **File > Project Manager**.
- 2 Nel Project Manager, cliccate con il tasto destro su un'area vuota e scegliete **Import Project** dal menù contestuale.



NOTA Per esportare un progetto, andate nel Project Manager, cliccate con il tasto destro sul progetto e scegliete Export, oppure File > Export Project mentre il progetto è aperto.

- 3 Nella finestra di dialogo che si apre, selezionate la cartella R16 Intro Lessons > Lesson 05 > Age of Airplanes.drp e cliccate su **Open**. Il progetto verrà importato ma non sarà connesso alle clip; conterrà solo i metadati delle clip e delle timeline ma non sarà associato a nessun file multimediale. La connessione tra i metadati delle clip e delle timeline e i file multimediali potrebbe non andare a buon fine se non copiate o spostate questi ultimi da un computer a un altro, o se i nomi delle cartelle sono stati cambiati. Potete riconnettere i file multimediali alle clip e alle timeline del progetto in qualsiasi momento.
- 4 Cliccate due volte sul progetto Age of Airplanes per aprirlo.

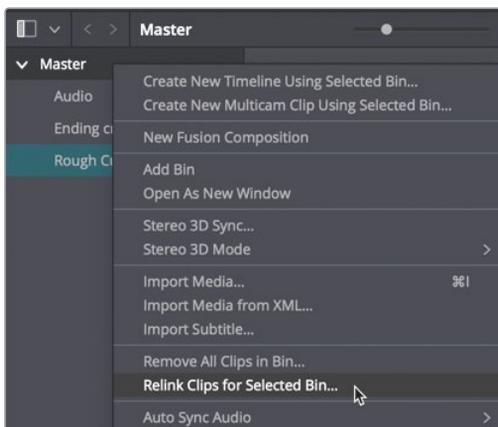
- 5 Nella barra laterale del Media Pool, selezionate il Master Bin e fate doppio clic su una clip qualsiasi per aprirla nel source viewer.



Le clip sono offline, per cui bisogna indicare a DaVinci Resolve la posizione dei file multimediali di modo che possa riconnetterli al progetto. Vi basterà selezionare i bin che contengono le clip offline, in questo caso tutti i bin del progetto.

Dal momento che il Master Bin contiene tutti i bin e tutte le clip del progetto, vi conviene riconnettere i file direttamente da lì.

- 6 Fate **control-clic** (macOS) o cliccate con il tasto destro (Windows) sul Master Bin, e dal menù contestuale scegliete **Relink Clips for Selected Bins**.



- 7 Nella finestra di dialogo che si apre, scegliete la cartella Documenti > R16 Intro Lessons e cliccate su **OK**.

Riconnettendo il Master Bin, si riconnettono automaticamente tutte le clip e le timeline all'interno di ogni bin.

- 8 Nel bin Rough Cuts, fate doppio clic sulla timeline **01 Cut Copy Paste** per caricarla nel timeline viewer.
- 9 Riproducete la timeline per familiarizzarvi con le clip che userete durante la lezione.

Questa timeline è una versione più snella di quella che avete creato nella Lezione 4 e include una nuova traccia musicale che, come vedrete, potrebbe ostacolarvi quando inizierete a tagliare, copiare e incollare le clip nella timeline.

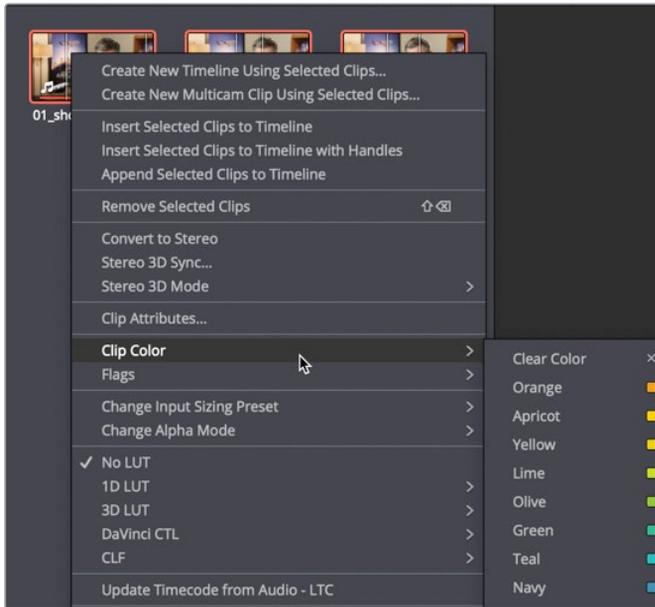
Contrassegnare le clip con un colore

Individuare una ripresa in particolare da aggiungere nella timeline potrebbe richiedere tempo. Per trovare velocemente le riprese, potete assegnare un colore diverso ai vari gruppi di clip. Il colore sarà visibile nella timeline quando inserite una clip di quel gruppo.

- 1 Selezionate lo Smart Bin Interview dall'elenco dei bin.
- 2 Cliccate su una clip qualsiasi e scegliete **Edit > Select All**, o premete **command-A** (macOS) o **Ctrl-A** (Windows) per selezionare tutte le clip del bin.



- Fate un clic destro su una delle clip selezionate e dal menù contestuale scegliete **Clip Color > Navy**.



Adesso assegniamo un codice colore a tutte le clip B-Roll.

- Nell'elenco dei bin, selezionate lo Smart Bin B-Roll.
- Cliccate su una clip qualsiasi nel Media Pool e scegliete **Edit > Select All** o premete **command-A** (macOS) o **Ctrl-A** (Windows) per selezionare tutte le clip del bin.



- Cliccate con il tasto destro su una delle clip selezionate e dal menù contestuale scegliete **Clip Color > Brown**.

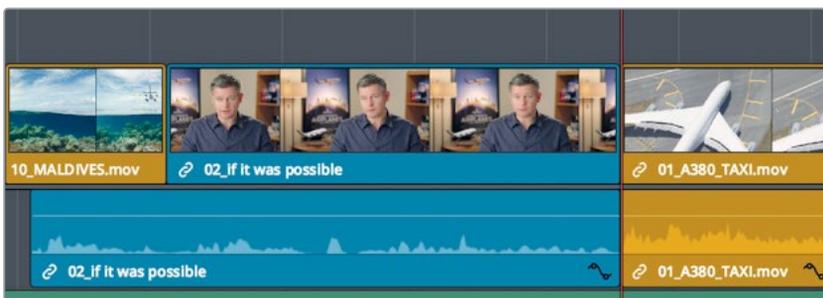


Tutte le clip dei bin Interview e B-Roll saranno contrassegnate dai colori navy e marrone. Durante il montaggio, la differenziazione per colore vi aiuterà a trovare più facilmente queste categorie di clip.

Eliminare clip senza lasciare spazi vuoti

Sapere quando e come eliminare le clip è tanto importante quanto sapere dove posizionarle nella timeline. Le clip si possono eliminare lasciando uno spazio vuoto o chiudendolo automaticamente. Nella timeline, se provate ad allineare le immagini alla musica, noterete che ci sono troppe clip, per cui dovrete eliminarne una o più di una.

- Posizionate la playhead nella timeline alla fine della clip centrale dell'intervista.



- Premete la barra spaziatrice per riprodurre il video fino alla fine.

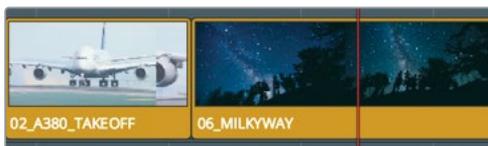
Dal momento che la sequenza contiene tre clip simili con aeroplani, possiamo eliminarne una. Elimineremo la clip in slow motion dell'atterraggio alle Hawaii. Nella pagina Edit, premendo il tasto **delete**, si elimina la clip selezionata nella timeline, lasciando uno spazio vuoto. Per eliminarla senza lasciare uno spazio vuoto (come accade nella pagina Cut), c'è la funzione Ripple Delete, che provvede a eliminare la clip selezionata, facendo slittare tutte le clip successive verso sinistra e chiudendo automaticamente lo spazio creato.

- Nella timeline, selezionate la clip **09_HAWAIIAN_LANDING**.



Siccome le tracce audio e video fanno parte della stessa clip, verranno selezionate entrambe.

- 10 Scegliete **Edit > Ripple Delete**, o premete **shift-delete** o **shift-Backspace**.



Le tracce audio e video della clip verranno rimosse, o estratte, dalla timeline, ma non eliminate dal bin o dall'hard disk. Inoltre, lo spazio prima occupato dalla clip eliminata si chiuderà perché tutte quelle che la seguono slitteranno verso sinistra.

Eliminare audio o video separatamente

Durante la riproduzione delle tre clip con gli aeroplani, avrete sentito in sottofondo le voci dell'equipaggio. Come eliminare da una clip nella timeline solo il contenuto audio, lasciando intatto quello video?

- 1 Nella timeline, posizionate la playhead a metà della clip dell'intervista.
- 2 Avviate la riproduzione e ascoltate con attenzione l'audio della clip **01_A380_TAXI**.

Sentirete qualcuno dare indicazioni e il rumore di un elicottero. Il nostro obiettivo è mantenere il video della clip nella timeline e rimuoverne l'audio. Nell'esercizio precedente avete visto che quando selezionate una clip, DaVinci Resolve seleziona automaticamente le sue tracce audio e video. Per rimuovere la traccia del parlato dell'equipaggio ma lasciare la traccia video della clip nella timeline, occorre dissociare le due tracce per poterle selezionare separatamente.

- 3 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Linked Selection** o premete **command-shift-L** (macOS) oppure **Ctrl-Shift-L** (Windows).



Il pulsante non sarà più evidenziato a indicare che le tracce non sono più associate tra loro. A questo punto potete muoverle ed eliminarle singolarmente.

TIP Per disabilitare momentaneamente la funzione di interconnessione delle tracce, cliccate sulla clip interessata tenendo premuto option (macOS) o Alt (Windows).

- 4 Nella timeline, selezionate la traccia audio della clip **01_A380_TAXI**.



La traccia audio verrà contornata di rosso.

- 5 Premete **delete** o **Backspace** per rimuovere la traccia audio.
L'audio verrà rimosso dalla timeline mentre la traccia video resterà al suo posto.
- 6 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Linked Selection** o premete **command-shift-L** (macOS) oppure **Ctrl-Shift-L** (Windows) per riabilitare la funzione di interconnessione.
È consigliabile mantenere attiva la funzione Linked Selection per evitare di separare per errore le clip contenenti audio e video in sincrono.

Eliminare una parte di una clip

Spesso, nelle interviste, le cosiddette talking heads, non è necessario eliminare una clip intera bensì parti specifiche con frasi ripetitive o parole poco comprensibili. In questo nostro caso, elimineremo solo determinate porzioni di audio all'interno delle clip.

- 1 Nella timeline, posizionate la playhead all'inizio della clip **10_MALDIVES**.



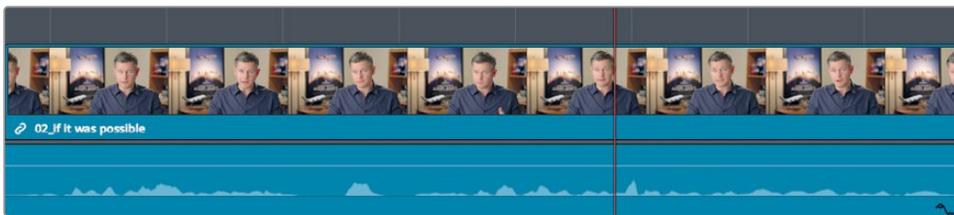
- 2 Avviate la riproduzione ascoltando attentamente l'audio dell'intervista. Potremo accorciarla rimuovendo la frase di troppo *Stay at that location longer*. Per eliminare piccole parti all'interno di una clip è opportuno ingrandire l'area della timeline in cui andrete a intervenire.

- 3 Nella toolbar, trascinate lo slider dello zoom verso destra finché la clip **02_If it was possible** non occupa quasi l'intera finestra della timeline.

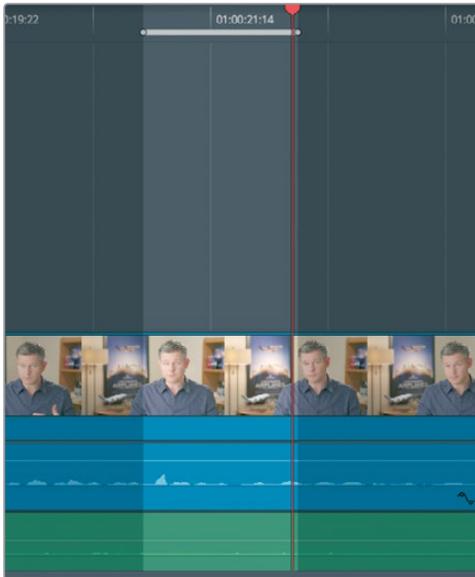


Facendo uno zoom è più facile identificare la frase perché la forma d'onda audio si ingrandisce. Userete la forma d'onda audio come guida per demarcare la parte da eliminare impostando i punti In e Out.

- 4 Usate i tasti **JKL** per muovervi lentamente avanti e indietro nella clip dell'intervista fino all'inizio della frase *stay at that location longer*.

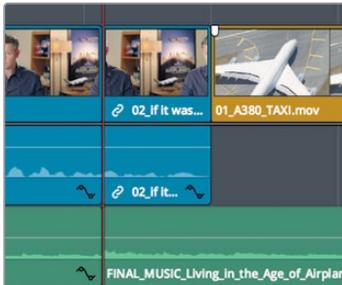


- 5 Con la playhead prima della parola *stay*, premete **I** per impostare il punto In, ovvero il punto di attacco della parte che eliminerete. Ora andiamo a cercare il punto di stacco.
- 6 Usate i tasti **JKL** per muovervi lentamente avanti e indietro nella clip dell'intervista fino alla fine della frase *stay at that location longer*.
- 7 Con la playhead dopo la parola *longer*, premete **O** per impostare il punto Out.



Ora che avete demarcato una parte, potete eliminarla usando la funzione Ripple Delete per non lasciare spazi vuoti nella timeline. Tuttavia, questa operazione causerà un problema. Per capire di cosa si tratti, elimineremo la parte demarcata e poi scopriremo come risolvere il problema.

- 8 Premete **shift-delete/Backspace** per eliminare la porzione di fotogrammi selezionata.



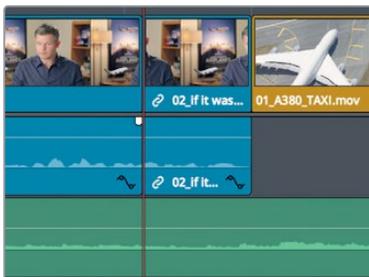
La porzione tra i punti In e Out verrà rimossa non solo dall'intervista ma anche dalla traccia musicale. Per questo motivo, oltre a demarcare la parte da eliminare, è necessario identificare le singole tracce da cui eliminarla. Per facilitarvi in questo compito, DaVinci Resolve offre comodi pulsanti di autoselezione per ogni traccia.

- 9 Scegliete **Edit > Undo**, o premete **command-Z** (macOS) oppure **Ctrl-Z** (Windows) per annullare l'ultima operazione.
- 10 Nell'intestazione della traccia Audio 2, cliccate sul pulsante **auto-select** per disabilitare la traccia.



Questi pulsanti sono molto importanti perché svolgono funzioni diverse in fase di montaggio nella timeline. In questo caso, servono per definire su quali tracce l'operazione che stiamo per svolgere avrà effetto (se abilitati) o meno (se disabilitati).

- 11 Premete **shift-delete/Backspace** per eliminare la parte demarcata dalle tracce V1 e A1.



Diamo un'occhiata al risultato.

- 12 Spostate la playhead all'inizio della clip **10_MALDIVES** e avviate la riproduzione sull'area eliminata.

Non preoccupatevi del jump cut che si è venuto a creare, potrete sistemarlo facilmente con la funzione Place On top o con la transizione Smooth Cut che avete appreso lavorando nella pagina Cut. Spesso, durante il montaggio, prima ci si concentra sulla creazione dell'audio desiderato e poi si va a sistemare gli eventuali jump cut.

- 13 Nell'intestazione della traccia A2, cliccate sul pulsante di **auto-select** per riabilitarlo.

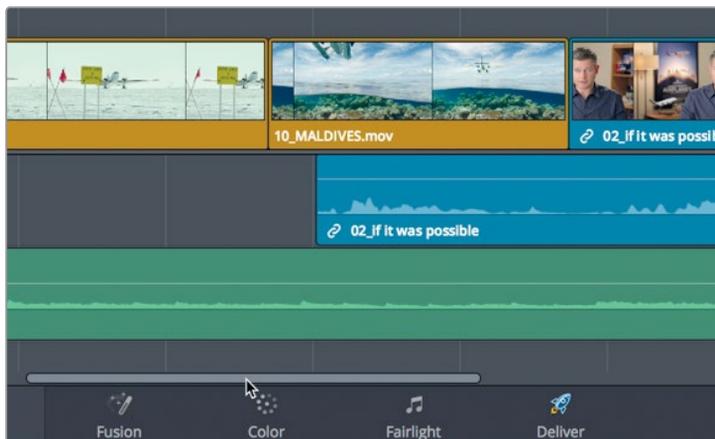


Anche se per questo progetto dimostrativo non è necessario creare un backup, quando iniziate ad effettuare modifiche sostanziali al rough cut, per esempio se eliminate tante clip, è consigliabile duplicare la timeline per poter tornare a una sua versione precedente.

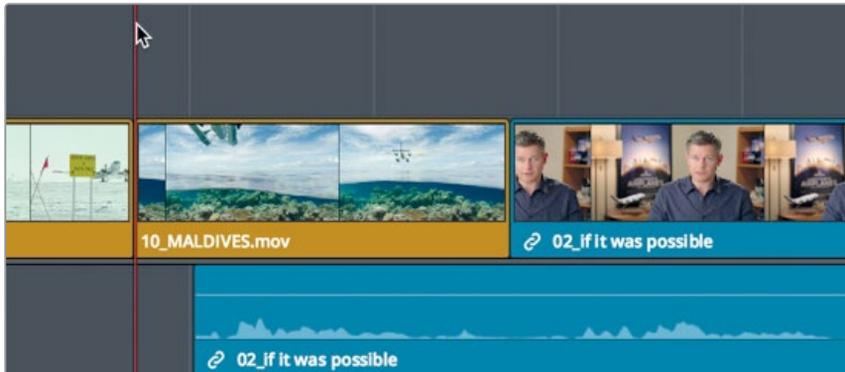
Dividere le clip

Per rendere piacevole il ritmo della storia potrebbe essere utile spaziare le frasi. Nell'esempio che segue, invece di eliminare una parte della clip, identificherete il punto in cui dividere in due la frase. Il modo più semplice per farlo è usare lo strumento Razor.

- 1 Nella parte inferiore della timeline, trascinate la scroll bar per centrare a schermo il punto di edit tra le clip **10_MALDIVES** e **02_If it was possible**.



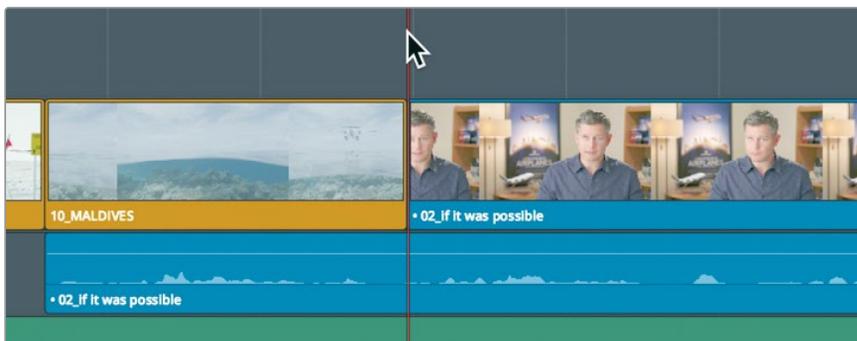
- 2 Trascinate la playhead della timeline all'inizio della clip **10_Maldives**.



- 3 Premete la barra spaziatrice per riprodurre la timeline e fermatevi quando sentite la frase *If the weather wasn't right*.

Potremmo creare una pausa dopo la prima frase - *If it was possibile to shoot it, you wanted to go shoot it* - dato che si tratta di un pensiero completo ed è meglio non interromperlo per gli spettatori. Andiamo a dividere questa frase dal resto della clip.

- 4 Posizionate la playhead sul punto di edit tra **10_MALDIVES** e **02_if it was possible**, ovvero dove finisce la frase.



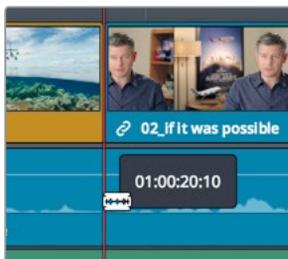
Usando lo strumento Razor potete dividere la clip in sezioni. Funziona proprio come lo strumento Split (l'icona delle forbici) nella pagina Cut, con la differenza che è necessario cliccare sulla clip da dividere. In questo caso andremo a tagliare solo la traccia audio.

- 5 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Razor Edit Mode** o premete il tasto **B**.



Quando lo strumento Razor è selezionato, un clic sulla timeline divide la clip nella posizione prescelta.

- 6 Posizionate il bordo sinistro dello strumento Razor al di sopra della playhead sulla traccia audio e cliccate per dividere la clip.



La clip verrà divisa in base alla posizione del bordo sinistro dello strumento al momento del clic. Ora la clip è divisa e possiamo riposizionarla.

TIP Per dividere tutte le clip al di sotto della playhead, per le cui tracce è abilitata la funzione di auto-select, scegliete Timeline > Split Clip o premete command-\ (backslash) su macOS oppure Ctrl-\ (backslash) su Windows.

- 7 Cliccate sul pulsante di selezione **Selection Mode** o premete il tasto **A**.



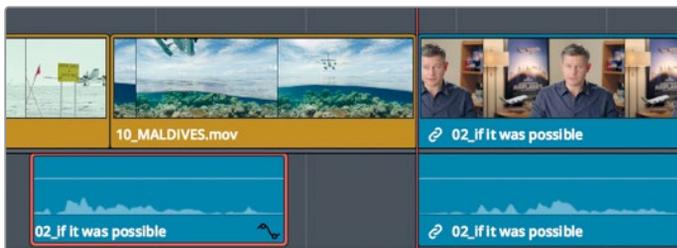
Ora che la clip è divisa, separiamola dall'intervista che segue.

- 8 Nella timeline, selezionate la traccia audio che avete diviso.



Per creare un secondo di silenzio potete ricorrere alla stessa tecnica che avete usato per inserire valori di timecode per spostare la playhead nel source viewer.

- 9 Per spostare la clip un secondo prima nella timeline, digitate **-1.** (meno, 1, punto) e premete **Invio**.



TIP Spostate la clip selezionata di un fotogramma alla volta verso sinistra premendo il tasto della virgola, e di un fotogramma alla volta verso destra premendo il tasto del punto. Premendo shift-, (virgola) o shift-. (punto), la playhead si sposta rispettivamente verso sinistra o destra di 5 fotogrammi.

L'audio si sposterà di un secondo verso sinistra sulla timeline.

- 10 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Linked Selection**, o premete **command-shift-L** (Mac) o **Ctrl-Shift-L** (Windows) per abilitarlo.
- 11 Per vedere l'intera timeline, cliccate **View > Zoom > Zoom to Fit** o premete **shift-Z**.

TIP La combinazione di tasti shift-Z funziona come un interruttore di volta in volta: o visualizza l'intera timeline o riporta lo zoom al livello precedente.

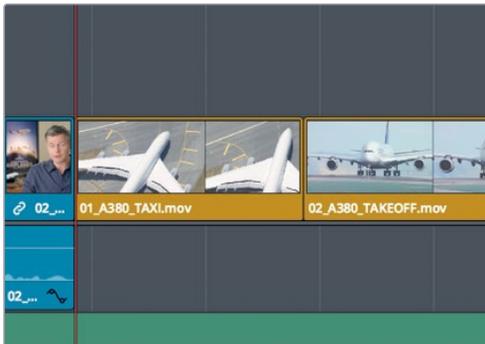
- 12 Posizionate la playhead alla fine della prima clip con l'intervista e premete la barra spaziatrice per avviare la riproduzione fino a vedere nel viewer la clip **01_A380_TAXI**.

Il risultato ottenuto con la divisione della clip potrebbe essere soddisfacente o necessitare di modifiche. L'efficacia dell'operazione dipende dalla precisione del punto di taglio. La Lezione 6 illustra ulteriori opzioni di taglio per apportare modifiche con facilità e precisione.

Tagliare e incollare le clip

Trascinare le clip o inserire valori di tempo per spostarle sono metodi efficaci se nella timeline non ci sono altre clip. In caso contrario, dovrete decidere come volete che si comportino sia la clip che intendete spostare sia il resto delle clip presenti. A meno che non vogliate sovrascrivere le altre clip quando ne trascinate o spostate una, ricorrerete alla funzione Ripple.

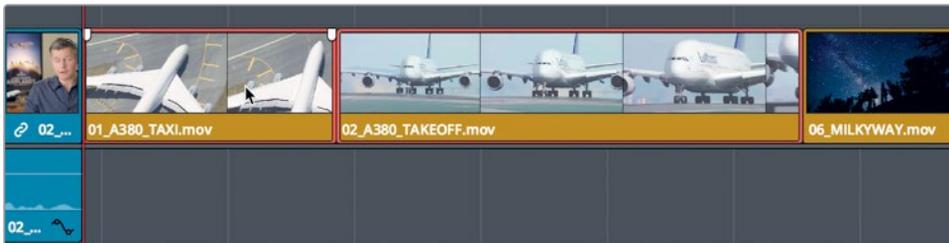
- 1 Posizionate la playhead all'inizio della clip **01_A380_TAXI**.



- 2 Premete la barra spaziatrice per riprodurre la timeline fino alla fine.

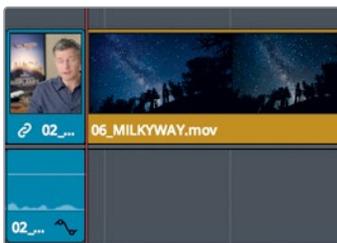
DaVinci Resolve offre comode funzioni di taglia/copia/incolla per le clip che selezionate nella timeline. Sono utilissime quando spostate clip da un'estremità all'altra della timeline, come nel caso delle due clip degli aerei A380 situate alla fine della timeline.

- 3 Nella timeline, cliccate sulla clip **01_A380_TAXI** e poi fate **command-clic** (macOS) o **Ctrl-Clic** (Windows) sulla clip **02_A380_TAKEOFF** per selezionare entrambe.



Per rimuovere le clip dalla posizione corrente e riposizionarle useremo la funzione Ripple Cut.

- 4 Cliccate su **Edit > Ripple Cut** o premete **command-shift-X** (macOS) o **Ctrl-Shift-X** (Windows).



Ripple Cut estrae le clip dalla timeline e chiude lo spazio che si viene a formare. A differenza di Ripple Delete, le clip vengono conservate in memoria per poterle incollare in un'altra posizione.

- 5 Nella timeline, posizionate la playhead alla fine della prima clip dell'intervista.



- 6 Nell'interfaccia della timeline, deselezionate il pulsante di **auto-select** della traccia Audio 2, dato che vogliamo incollare le clip solo sulle tracce Video 1 e Audio 1.



- 7 Selezionate **Edit > Paste Insert** o premete **command-shift-V** (macOS) o **Ctrl-Shift-V** (Windows)



Le clip verranno inserite nella posizione della playhead. Paste Insert svolge la stessa funzione del pulsante Insert nella toolbar o dell'omonima opzione nel menù degli edit in sovrapposizione.

Invertire l'ordine delle clip

Per spostare una clip non oltre due o tre clip nella timeline, potete semplicemente scambiarle di posto.

- 1 Nella timeline, selezionate la clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**.



- 2 Trascinate la clip verso destra. Mentre lo fate, tenete premuto **command-shift** (macOS) o **Ctrl-Shift** (Windows) fino a raggiungere l'inizio della clip **11_MOVIE_CREDITS**.



La clip **05_BAY_AREA_LIGHTS** e l'ultima clip dell'intervista scambieranno posizione.

Avendo fatto numerosi cambiamenti alla timeline, è il momento di fermarsi per rivedere il video.

- 3 Trascinate la playhead all'inizio della timeline e premete **command-F** (macOS) o **Ctrl-F** (Windows) per avviare la riproduzione e visionare i cambiamenti.

Il montaggio è carino ma la musica non è del tutto allineata e alcune clip sono troppo lunghe. Questi problemi temporali non si risolvono semplicemente spostando le clip, bensì usando le funzioni di trimming per estenderle e accorciarle descritte nella prossima lezione.

Domande finali

- 1 Qual è il vantaggio di riconnettere i file multimediali dal Master Bin?
- 2 Dove si trova il pulsante Linked Selection per poter selezionare solo il video o solo l'audio nella timeline?
- 3 Cosa è possibile fare nella timeline cliccando sul pulsante Razor nella toolbar?
- 4 Cosa succede premendo insieme i tasti shift-Z?
- 5 Vero o falso? Per spostare una clip nella timeline della pagina Edit occorre tenere premuto il tasto shift.

Risposte

- 1 Poter riconnettere tutte le clip di tutti i bin.
- 2 Nella toolbar della pagina Edit.
- 3 È possibile dividere in sezioni una clip nella timeline.
- 4 L'interfaccia visualizza l'intera timeline o ritorna al livello di zoom precedente.
- 5 Falso. Per spostare una clip nella timeline è sufficiente che lo strumento di selezione Selection Mode nella toolbar sia attivo.

Lezione 6

Perfezionare la timeline

L'abilità artistica del montaggio sta anche nel ritmo della timeline, definito accorciando o estendendo le clip di qualche secondo o persino di qualche fotogramma.

Oltre agli strumenti di trimming che avete imparato a conoscere nella Cut page, la pagina Edit consente di impiegare altre tecniche particolari in favore della creatività. In questa lezione imparerete a usare i diversi tipi di trimming per dare al video il ritmo perfetto.

Tempo

Questa lezione richiede circa 50 minuti.

Obiettivi

Personalizzare l'interfaccia per il trimming	134
Trimming in base alla playhead	135
Ripple Trim	139
Selezionare le tracce per il trimming	143
Roll Trim	147
Slipping	148
Trimming con lo strumento Selection	151
Domande finali	155

Personalizzare l'interfaccia per il trimming

DaVinci Resolve permette di personalizzare e salvare i layout dell'interfaccia per poter lavorare con quello più adatto in base al workflow. Ad esempio, ora l'interfaccia visualizza due viewer, ma siccome non è un layout adatto al trimming, ci conviene cambiarlo.

- 1 Aprite il progetto Age of Airplanes.
- 2 Nel bin Rough Cuts, fate doppio clic sulla timeline **02 Trim Rough Cut** per aprirla nel timeline viewer.

Questa timeline differisce lievemente da quella su cui avete lavorato nella lezione precedente per consentirvi di svolgere il prossimo esercizio.

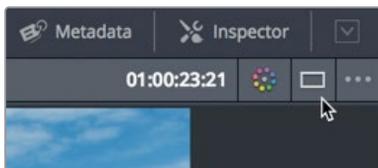
Poiché durante le operazioni di trimming lavorerete solo sulle clip nella timeline, ottimizzeremo lo spazio nascondendo il Media Pool e il source viewer. Così facendo avrete più spazio a disposizione per la timeline e il timeline viewer.

- 3 In alto a sinistra nella toolbar dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Media Pool** per nascondere l'archivio.



Ora i viewer e la timeline hanno già molto più spazio.

- 4 In alto a destra dell'interfaccia, cliccate sul pulsante del rettangolino per nascondere il source viewer.



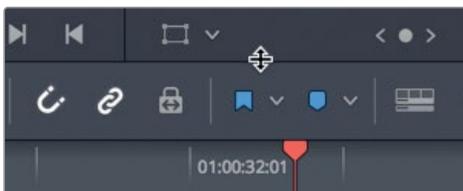
In questo modo il timeline viewer si sposta al centro dello schermo. Avendo a disposizione molto più spazio, potete incrementare la dimensione del viewer togliendone un po' alla timeline.

Quest'ultima ha un divisorio orizzontale tra la toolbar e i viewer. Trascinatelo verso il basso per ingrandire il viewer e ridurre lo spazio dedicato alle tracce delle timeline. Non avendo bisogno di tanto spazio in verticale per la timeline, questa modalità di visualizzazione fa al caso nostro per il trimming.

- 5 Posizionate il cursore del mouse tra la toolbar e i controlli di trasporto.



- 6 Quando il cursore del mouse si trasforma in cursore di ridimensionamento, trascinatelo verso il basso, lasciando solo un piccolo spazio sopra le tracce della timeline.



Ora potete salvare questo layout con un nome riconoscibile e usarlo per altri progetti.

- 7 Selezionate **Workspace > Layout Presets > Save Layout as Preset**.
- 8 Nella finestra di dialogo, assegnate al layout il nome Big Trim e cliccate su **OK**.

Ora che il layout dell'interfaccia è adatto al trimming, iniziamo a perfezionare il montaggio.

Trimming in base alla playhead

Uno dei modi più rapidi per rimuovere fotogrammi all'inizio o alla fine di una clip è anche noto come "trimming di teste e code". Questo tipo di trimming viene usato largamente per i notiziari televisivi ma è utile anche per programmi di altra natura. Consiste nell'inserire più materiale di quello che servirà, per poi eliminare i fotogrammi dalla "testa" o dalla "coda" della clip collocando la playhead nella posizione che intendete usare come inizio o fine. Cominciamo dall'inizio della timeline. Non è necessario riprodurla tutta ma è meglio rivedere la prima clip per capire come migliorarla.

- 1 Scegliete **View > Zoom > Zoom to Fit** o premete **shift-Z** per visualizzare l'intera timeline.
- 2 Posizionate la playhead all'inizio della timeline e riproducete le prime due clip.
La prima clip funziona abbastanza bene ma si può ottimizzare accorciandone l'inizio e la fine. Innanzitutto, possiamo eliminare parte del silenzio all'inizio della clip.
- 3 Posizionate la playhead all'inizio della timeline
- 4 Nella toolbar, trascinate lo slider dello zoom verso destra fino a occupare metà della finestra della timeline con la prima clip.

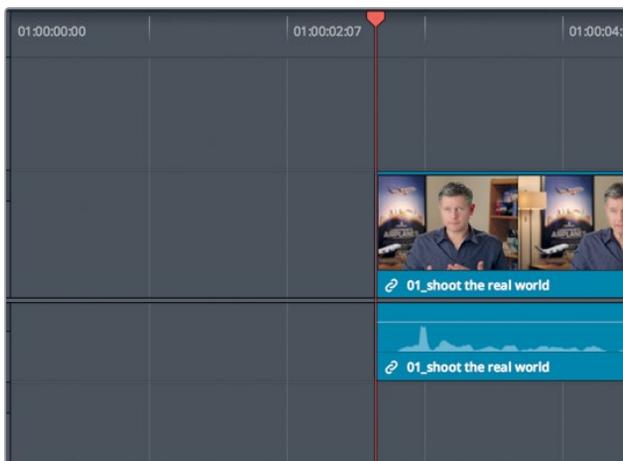


- 5 Posizionate la playhead tra le parole *so* e *in this film*, usando come guida la forma d'onda audio.



La posizione della playhead corrisponde al punto in cui vogliamo che la clip inizi. Per eseguire il trimming in base alla posizione della playhead ci sono modi diversi. Partiamo dallo strumento Selection Mode che avete già usato in precedenza.

- 6 Scegliete **Trim > Trim Start** o premete **shift-[** (parentesi quadra aperta).



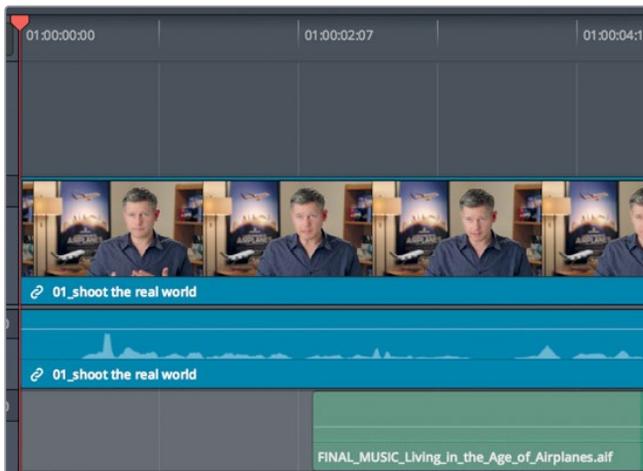
L'inizio della clip verrà tagliato in corrispondenza della posizione della playhead. Rivediamo il risultato.

- 7 Posizionate la playhead all'inizio della timeline e premete la barra spaziatrice per ascoltare la clip.
- 8 La clip comincia con la parola corretta ma non più all'inizio della timeline. Si è creato uno spazio vuoto tra l'inizio della timeline e la prima clip: annulliamo il trimming effettuato e proviamo con un altro strumento.
- 9 Scegliete **Edit > Undo** o premete **command -Z** (macOS) o **Ctrl-Z** (Windows).
- 10 Nella toolbar, selezionate lo strumento **Trim Edit Mode** o premete il tasto **T**.



Questo è lo strumento più flessibile per accorciare o allungare le clip nella timeline. La differenza principale tra le modalità di edit Trim e Selection sta nel fatto che la prima fa slittare la timeline (Ripple) senza lasciare spazi vuoti. Vediamola in azione.

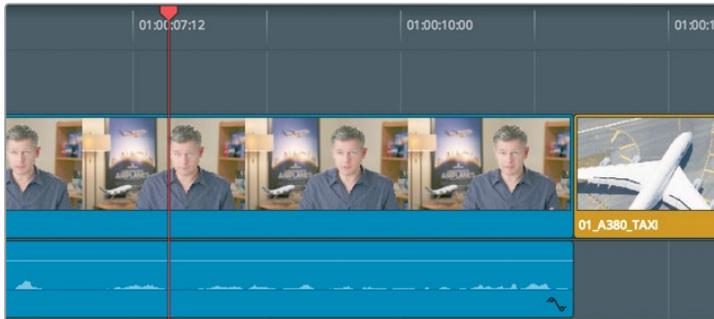
- 11 Posizionate nuovamente la playhead tra le parole *so* e *in this film*.
- 12 Scegliete **Trim > Trim Start** o premete **shift-[** (parentesi quadra aperta).



Verranno eliminati gli stessi fotogrammi iniziali ma ora la clip parte dall'inizio della timeline. Questo accade perché la timeline ha subito l'effetto Ripple, ovvero tutte le clip successive sono slittate verso sinistra, accorciando così la durata complessiva del progetto. Spostiamoci alla fine della clip.

- 13 Posizionate la playhead all'inizio della timeline e riproducete la prima clip. Un finale più interessante si potrebbe ottenere dopo la frase *Shoot the real world*.

- 14 Posizionate la playhead alla fine della frase *Shoot the real world*, assicurandovi di non includere parte della frase successiva.



TIP Premete i tasti freccia sinistra e destra per spostare la playhead con maggiore precisione avanti e indietro.

Invece della funzione Trim Start, useremo Trim End per rimuovere i fotogrammi dalla fine della clip.

Dal momento che la modalità Trim Edit Mode è selezionata, la rimozione dei fotogrammi in base alla posizione della playhead alla fine della clip causerà l'effetto Ripple, lo stesso generato dalla funzione Ripple Delete che avete testato nella lezione precedente. In quel caso però avevamo disabilitato l'auto-select per la traccia musicale in modo da non eliminare parte della musica. Per lo stesso motivo, anche in questo caso dobbiamo disabilitare l'auto-select per non tagliare la parte finale della musica.

- 15 Cliccate sul pulsante di **auto-select** per disabilitarlo sulla traccia Audio 2.

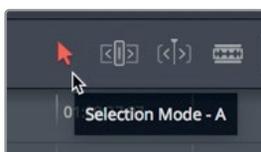


- 16 Scegliete **Trim > Trim End** o premete **shift-]** (parentesi quadra chiusa).



La fine delle clip su Video 1 e Audio 1 verrà tagliata in corrispondenza della posizione della playhead ma la traccia della musica resterà intatta. Le clip rimanenti nella timeline slitteranno verso sinistra della quantità di fotogrammi che avete appena rimosso.

- 17 Nella toolbar, cliccate su **Selection Mode** o premete il tasto **A**.



- 18 Posizionate la playhead all'inizio della timeline e avviate la riproduzione per controllare il risultato del trimming all'inizio e alla fine della clip.

Nel corso di questo esercizio avete imparato due cose importanti. La prima è che il trimming a inizio e fine clip è una soluzione rapidissima per perfezionare gli edit lungo la timeline. La seconda, importantissima, è che durante il trimming, la modalità Selection Mode lascia spazi vuoti nella timeline, e la modalità Trim Edit Mode genera l'effetto Ripple.

Ripple Trim

Lo strumento Trim Edit Mode è veloce, preciso e flessibile perché si può usare in vari modi. Diamo un'occhiata a un'altra clip per capire come migliorarla con il trimming.

- 1 Posizionate la playhead alla fine della clip dell'intervista che avete appena tagliato.
- 2 Avviate la riproduzione per vedere le tre clip successive finché non vedrete ricomparire il soggetto dell'intervista.

La ripresa delle Maldive parte decisamente troppo tardi. L'idrovolante è già in alto quando la clip inizia. Per far sì che la clip parta senza l'idrovolante nell'inquadratura occorre aggiungere dei fotogrammi all'inizio. Usiamo lo zoom per centrare la clip nella finestra della timeline.

- 3 Posizionate la playhead all'inizio della clip **10_MALDIVES**.



- 4 Al di sotto della timeline, trascinate la scroll bar verso destra per centrare la playhead.



- 5 Nella toolbar, trascinate lo slider dello zoom verso destra per ingrandire la clip **10_MALDIVES** nella timeline.



Adesso avete due opzioni: usare lo strumento Selection Mode per aggiungere fotogrammi all'inizio della clip Maldives, sovrascrivendo alcuni fotogrammi finali della clip A380 che la precede; usare lo strumento Trim Edit Mode, ottenendo l'effetto Ripple nella timeline e quindi lasciando intatta la clip A380.

Dal momento che la clip A380 sta bene così com'è, scegliamo la seconda opzione.

- 6 Nella toolbar, cliccate **Trim Edit Mode** o premete il tasto **T**.

In questa modalità, il cursore non consente più di selezionare le clip e spostarle nella timeline. Ora la sua funzione primaria è quella di selezionare un punto di taglio e il lato su cui volete effettuare il trimming.

- 7 Posizionate il cursore del Trim Edit Mode alla fine della clip **02_A380_TAKEOFF**.



Il cursore assumerà la forma corrispondente allo strumento Ripple Trim usato per estendere o accorciare la durata di una clip. Quando il cursore è alla sinistra del punto di taglio, il trimming ha luogo nella parte finale della clip.

- 8 Posizionate il cursore del Trim Edit Mode all'inizio della clip **10_MALDIVES**.



Quando il cursore è alla destra del punto di taglio, il trimming ha luogo nella parte iniziale della clip, quello che andremo a fare ora.

- 9 Trascinate di poco il cursore verso sinistra e tenetelo fermo per un momento.



Mentre trascinate, il viewer della timeline si divide in due parti, mostrando sulla sinistra l'ultimo fotogramma della clip uscente e sulla destra il primo fotogramma della clip entrante. Questo tipo di visualizzazione vi aiuta a capire se l'azione e l'inquadratura ai lati del punto di taglio combaciano oppure no.

- 10 Continuate a trascinare verso sinistra finché l'aereo della clip **10_MALDIVES** non scompare.



TIP Quando trascinate per effettuare un trimming, il punto di taglio potrebbe scattare verso la playhead e complicare l'operazione. In questi casi, premete il tasto N per disabilitare la funzione di snapping.

Quando eliminate dei fotogrammi, il taglio Ripple Trim tira indietro tutte le clip che seguono il punto di taglio per chiudere gli spazi vuoti, modificando la durata complessiva della timeline.

- 11 Per rivedere il punto di taglio, scegliete **Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame** o premete / (slash).

TIP Il numero di secondi riprodotti prima e dopo ogni comando di Play Around è determinato dalle impostazioni Pre-roll time e Post-roll time, che potete modificare in DaVinci Resolve > Preferences > Editing > User.

Le operazioni di trimming nelle pagine Edit e Cut sono simili ma c'è una differenza fondamentale. Nella pagina Cut, il Ripple Trim ha effetto solo sulla traccia V1. Nella pagina Edit invece, se Trim Edit Mode è abilitato, qualsiasi operazione di trimming genera l'effetto Ripple sull'intera timeline, indipendentemente dalla traccia su cui state lavorando.

Trimming usando i numeri

Per fare il trimming di un numero specifico di fotogrammi, invece di trascinare il punto di taglio seguendo il viewer come riferimento, è più semplice usare la tastiera. In questo modo potrete inserire il numero esatto di fotogrammi di cui volete spostarvi, o muovere il cursore di Trim un fotogramma alla volta in avanti o indietro.

- 1 Assicuratevi che l'inizio della clip **10_MALDIVES** sia ancora selezionato con lo strumento Trim Edit Mode. Abbiamo già notato che l'aereo entra nell'inquadratura troppo bruscamente, quindi andremo ad aggiungere un secondo all'inizio della clip digitando il numero esatto con il tastierino numerico, invece di trascinare il cursore.
- 2 Digitate **-1.** (meno, uno, punto) e premete **return** (macOS) o **Enter** (Windows). Ora all'inizio della clip **10_MALDIVES** c'è un secondo in più. Può sembrare controintuitivo usare un numero negativo per aggiungere fotogrammi, ma i valori positivi e negativi si riferiscono alla direzione nella timeline. Spostare una clip o punto di taglio verso sinistra richiede un valore negativo; verso destra, un valore positivo.



- 3 Per rivedere il taglio, scegliete **Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame** o premete / (slash).

Potete continuare così per aggiungere secondi e fotogrammi e ridefinire il punto di partenza della clip Maldives, oppure spostare il punto di edit un fotogramma alla volta premendo i tasti , (virgola) e . (punto).

- 4 Per rimuovere tre fotogrammi dall'inizio della clip Maldives, premete tre volte il tasto . (punto).

TIP Premendo shift-, (virgola) o shift-. (punto) il trimming incrementa di cinque fotogrammi alla volta.

- 5 Per rivedere il taglio, scegliete **Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame** o premete / (slash).
- 6 Per tornare un fotogramma all'inizio delle clip Maldives, premete una volta il tasto , (virgola).

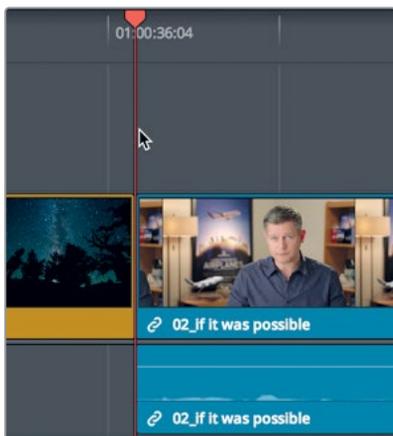
TIP Selezionando Playback > Loop e poi Play Around Current Frame, potete usare i tasti . (punto) e , (virgola) in tempo reale mentre rivedete la transizione.

Stia a voi la scelta di usare il tastierino numerico o di trascinare per effettuare il trimming. Il tastierino è una soluzione veloce ma non dà un riscontro visivo. Invece trascinando il cursore Trim avete il vantaggio di poter seguire quello che state facendo, anche se richiede più tempo. Scegliete il metodo più adatto in base alla situazione.

Selezionare le tracce per il trimming

Fino ad ora in questa lezione abbiamo adoperato il trimming solo sulle clip video, ma cosa succede se selezioniamo una clip contenente una traccia audio? In questi casi, il trimming nella pagina Edit offre una maggiore flessibilità rispetto a quello nella pagina Cut.

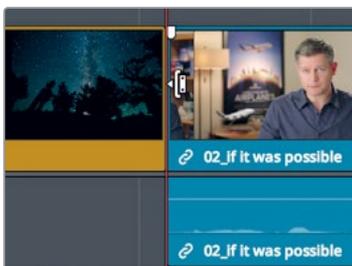
- 1 Premete **shift-Z** per visualizzare l'intera timeline e posizionate la playhead tra le clip **06_MILKWAY** e **02_ If it was possible**.



- 2 Nella toolbar, trascinate lo slider dello zoom per ingrandire le due clip.

TIP Per aumentare o diminuire il livello di zoom della timeline, premete **command- +** (segno più) o **command- -** (segno meno) su macOS, oppure **Ctrl- +** (segno più) o **Ctrl- -** (segno meno) su Windows.

- 3 Se necessario, cliccate **Trim Edit Mode** o premete il tasto **T**.
- 4 Posizionate il cursore al lato destro del punto di taglio, all'inizio della clip **02_If it was possible**.



- 5 Cliccate per selezionare l'inizio della clip **02_If it was possible** e fare un Ripple Trim.



Anche se avete selezionato solo la traccia video, verrà selezionata anche la traccia audio. Questo si verifica perché entrambe appartengono alla stessa clip e sono interconnesse, proprio come quando spostate le clip nella timeline quando il pulsante **Linked Selection** è abilitato.

- 6 Nell'area vuota della timeline sopra la traccia video, fate clic per deselegionare il punto di taglio.
- 7 Cliccate sul pulsante **Linked Selection** per disabilitarlo.



TIP Tenete premuto il tasto option (macOS) o Alt (Windows) per selezionare momentaneamente solo il video senza disabilitare il pulsante Linked Selection.

- 8 Ripselezionate l'inizio della clip **02_If it was possibile** per effettuare un Ripple Trim.



Con la funzione Linked Selection disabilitata, verrà selezionato solo il punto di edit del video.

- 9 Per rivedere la parte selezionata, scegliete **Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame** o premete / (slash).

Sfasare l'attacco di video e audio per vedere/sentire uno prima dell'altro è una tecnica usata nel montaggio per migliorare il ritmo del programma. Questi tipi di edit, anche noti come *J-cuts* e *L-cuts*, vengono spesso adoperati nelle scene di dialogo. Nel nostro caso invece ci aiuteranno ad accompagnare lo spettatore verso la ripresa successiva in modo gradevole. Facciamo partire la voce qualche secondo prima del video.

- 10 Trascinate il punto di taglio verso destra di circa un secondo, a metà tra le frasi *It was really important* e *Every shot was original*. Usate la forma d'onda nella traccia audio come guida per posizionare il punto di taglio del video nello spazio tra le due frasi.



TIP Abilitate Trim > Dynamic Trim per usare i tasti JKL per il trimming.

Prima di rivedere il risultato, cerchiamo di capire perché la traccia audio si è spostata sotto la clip **06_MILKYWAY** quando avete tagliato la traccia video. Questo effetto ha a che fare con il pulsante di auto-select che avete usato in precedenza.

Qui, la funzione di auto-select ha fatto in modo che la timeline rimanesse in sincrono durante il trimming. Per capire meglio il concetto, eseguiamo un altro taglio, ma questa volta disabilitando il pulsante di auto-select per la traccia audio.

- 11 Sulla traccia Audio 1, cliccate sul pulsante di **auto-select** per disabilitarlo.



- 12 Rileggete l'inizio della clip **02_If it was possibile** e trascinate verso destra di qualche fotogramma.



Avendo abilitato il pulsante di auto-select per la traccia Audio 1, il trimming effettuato sulla traccia video ha tralasciato la traccia audio. Di conseguenza, dopo aver accorciato il video, l'audio è andato fuori sincrono. L'etichetta rossa indica il numero di fotogrammi di differenza tra l'audio e il video. Se il funzionamento del pulsante di auto-select vi è chiaro, potete annullare l'ultima operazione e proseguire con il resto della lezione.

- 13 Scegliete **Edit > Undo**, o premete **command-Z** (macOS) o **Ctrl-Z** (Windows), per annullare il taglio precedente.
- 14 Sulla traccia Audio 1, abilitate il pulsante di **auto-select**.



- 15 Cliccate sul pulsante **Linked Selection** per abilitare la connessione tra tracce nelle clip.



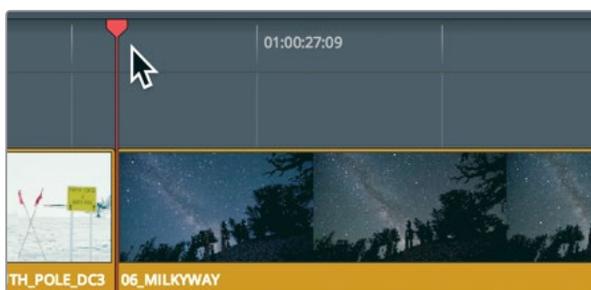
- 16 Nella toolbar, selezionate lo strumento **Selection Mode** o premete il tasto **A**. Controlliamo il risultato.
- 17 Posizionate la playhead all'inizio della clip **06_MILKWAY** per rivedere il J-cut.

La sincronizzazione video-audio preoccupa sempre i video editor. Per evitare che diventi un ostacolo, affidatevi al prezioso strumento Linked Selection per il montaggio a livello della clip, e ai comodissimi pulsanti di auto-select per il montaggio a livello della timeline. Anche se in alcuni casi è necessario disabilitarli entrambi, è buona norma tenerli abilitati.

Roll Trim

Mentre il Ripple Trim agisce su un lato solo del punto di taglio, il Roll Trim interviene contemporaneamente sulla fine della clip uscente e sull'inizio di quella entrante. Questa funzione è utile per non alterare la durata complessiva della timeline e la sincronizzazione.

- 1 Nella timeline, posizionate la playhead all'inizio della clip **06_MILKYWAY**.



- 2 Premete la barra spaziatrice per avviare la riproduzione fino alla fine della clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**. Per questo esercizio di trimming lavoreremo solo sulla traccia video, dato che l'audio dell'intervista termina già nel punto esatto, ovvero con la frase *Everything was real*. Le due riprese avrebbero un effetto più bello se la parola *real* si sentisse mentre la clip Bay Area Lights è ancora visibile. Tutto quello che ci serve è una piccola sovrapposizione.
- 3 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Linked Selection** per disabilitarlo.

La funzione Roll Trim si può eseguire sia con lo strumento Selection Mode sia con Trim Edit Mode. Il risultato sarà lo stesso indipendentemente dallo strumento usato. Usiamo il Selection Mode visto che è già selezionato.

- 4 Posizionate il cursore del mouse sul punto di taglio.



Quando il cursore è ben centrato, assume la forma utile per la funzione Roll Trim.

- 5 Sulla traccia video, cliccate sul punto di taglio per selezionare sia la fine della clip **02_If it was possibile** sia l'inizio della clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**.



TIP Quando selezionate un punto di taglio con il cursore Ripple Trim o Roll Trim, premete il tasto U per selezionare a turno un lato o l'altro.

Ora che entrambi i lati sono selezionati, ogni regolazione agirà in modo equo sull'uno e sull'altro. Ovvero, eliminando fotogrammi dalla fine della clip dell'intervista, verranno aggiunti fotogrammi all'inizio della clip Bay Area e viceversa.

- 6 Trascinate il punto di taglio verso sinistra di modo che la playhead si trovi prima delle parole *was real*. Usate come riferimento la forma d'onda della traccia audio per posizionare il taglio del video immediatamente prima di quelle parole.



Avviate il playback per vedere il risultato.

- 7 Per controllare l'edit, scegliete **Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame** o premete / (slash).

Premendo i tasti , (virgola) e . (punto) potete continuare a perfezionare questo edit, posizionando il taglio nel punto che desiderate.

Slipping

Fare il cosiddetto slipping di una clip significa cambiarne il contenuto, senza modificarne né la durata né la posizione nella timeline. A differenza della pagina Cut, nella pagina Edit lo slipping funziona solo in modalità Trim Edit Mode.

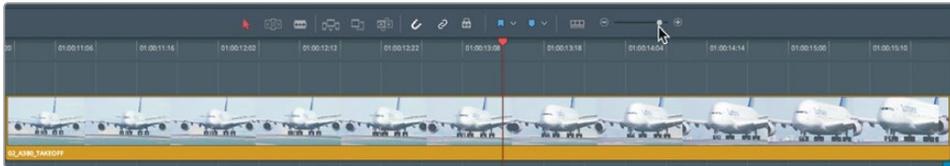
- 1 Scegliete **View > Zoom > Zoom to Fit** o premete **shift-Z** per visualizzare l'intera timeline.
- 2 Posizionate la playhead all'inizio della clip **01_A380_TAXI**.



- 3 Premete la barra spaziatrice per riprodurre la timeline fino alla clip **10_MALDIVES**.

La clip **02_A380_TAKEOFF** è un po' lenta all'inizio, e finisce prima che l'aereo esca dall'inquadratura. Potremmo risolvere il problema facendo un trimming alle due estremità della clip? Certo, ma con lo slipping fate prima.

- 4 Posizionate la playhead sopra la clip **02_A380_TAKEOFF** e nella toolbar trascinete lo slider dello zoom per ingrandire la clip con l'aereo A380 e le due clip adiacenti.



- 5 Cliccate sul pulsante **Trim Edit Mode** o premete il tasto **T**.

Così come quando dovevate scegliere tra le funzioni Ripple Trim e Roll Trim, anche in questo caso la posizione del cursore del mouse è fondamentale.

- 6 Posizionate il cursore del mouse nella parte centrale superiore della clip **02_A380_TAKEOFF**.



Il cursore assumerà la forma utile per lo slipping. Se il cursore è ben posizionato, procediamo con lo slipping della clip.

- 7 Trascinate verso sinistra finché l'aereo non esce dal riquadro in alto a destra del viewer.



Mentre trascinate, il viewer della pagina Edit si suddivide in riquadri, proprio come nella pagina Cut. Osservandoli, potete confrontare i fotogrammi uscenti e entranti. I due riquadri in alto mostrano i fotogrammi iniziali e finali della clip su cui state effettuando lo slipping. I riquadri in basso mostrano l'ultimo fotogramma della clip precedente (a sinistra) e il primo fotogramma della clip successiva (a destra), entrambi invariati.

NOTA In base al layout delle finestre e alla dimensione del vostro schermo, potrebbe essere necessario interrompere il trascinamento, riposizionare il mouse e continuare.

L'uscita dell'aereo dall'inquadratura completa l'azione del decollo, rendendo il video più gradevole.

- 8 Posizionate la playhead prima della clip su cui avete fatto lo slipping e riguardate l'edit.

Il risultato è buono ma potrebbe migliorare se la ripresa delle Maldive non fosse tagliata esattamente nel punto in cui l'aereo esce dall'inquadratura. Aggiungiamo cinque fotogrammi in cui l'aereo non si vede, prima di procedere con il taglio.

Dopo aver cliccato su una clip con lo strumento di slipping, potete usare i tasti di scelta rapida della tastiera per spostarvi verso destra o sinistra di uno o cinque fotogrammi alla volta.

- 9 Premete **shift-**, (virgola) per fare lo slipping della clip di altri cinque fotogrammi.
- 10 Posizionate la playhead prima della clip interessata e rivedete l'edit.

Se vi sembra buono, lasciatelo così com'è. Se invece pensate ci sia bisogno di ulteriori modifiche, usate i tasti di scelta rapida per effettuarle.

- 11 A operazione completata, cliccate su **Selection Mode** nella toolbar o premete **A**.

Di solito lo slipping si usa in quantità minore rispetto a quanto avete fatto in questo esercizio. Vi accorgete che pochi fotogrammi saranno sufficienti per far combaciare perfettamente la clip con quelle adiacenti.

Trimming con lo strumento Selection

Il trimming che abbiamo testato sulla traccia Video 2 nella pagina Cut nella Lezione 1 lasciava spazi vuoti nella timeline o sovrascriveva la clip successiva. Per fare lo stesso nella pagina Edit potete usare lo strumento Selection Mode al posto del Trim Edit Mode, con la differenza che produrrà lo stesso risultato indipendentemente dalla traccia su cui intervenite. Non genera l'effetto del Ripple Trim, bensì crea uno spazio se accorciate una clip, o sovrascrive la clip successiva se la estendete.

1 Scegliete **View > Zoom > Zoom to Fit** o premete **shift-Z** per visualizzare l'intera timeline.

2 Posizionate la playhead all'inizio della clip **08_SOUTH_POLE**.

Per correggere il jump cut venutosi a creare in precedenza potete aggiungere dei fotogrammi all'inizio della clip South Pole con il Selection Mode, che sovrascriverà quella precedente senza generare l'effetto Ripple nella timeline.

3 Posizionate il cursore del mouse all'inizio della clip South Pole.

Apparirà il cursore del Resize Trim. È simile a quello del Ripple Trim ma genera un risultato differente.

4 Trascinate verso sinistra fino a sovrascrivere il breve segmento dell'intervista.

Vediamo cosa accade quando accorciate una clip con lo strumento Selection Mode.

5 Riproducete la timeline fino alla clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**. La clip **06_MILKYWAY** è piuttosto lunga e sarebbe meglio accorciarla. Potremmo sovrascriverla in parte con un'altra clip, ma in molti casi non potrete farlo (se per esempio non avete ancora importato la nuova clip o deciso quale usare). Ad ogni modo, possiamo accorciare la clip, lasciando uno spazio vuoto come segnaposto. Qualunque sia la ragione, aprire uno spazio tra le clip è una funzione di trimming che potete applicare con lo strumento Selection Mode.

6 Posizionate la playhead al centro della clip **06_MILKYWAY**.



7 Nella toolbar, trascinate lo slider dello zoom per ingrandire la clip nella timeline.

- 8 Passate il cursore del mouse sopra l'inizio della clip **06_MILKYWAY**



- 9 Trascinate l'inizio della clip **06_MILKYWAY** verso destra fino a quando il piccolo indicatore segna **+4:00**.



A differenza del Ripple Trim usato con lo strumento Trim Edit Mode, regolando un lato di un punto di edit con lo strumento Selection Mode si viene a creare uno spazio vuoto.

Contrassegnare uno spazio vuoto

Lasciare uno spazio vuoto nel progetto è impensabile: bisogna riempirlo con una clip. Cerchiamone una all'interno del bin B-Roll.

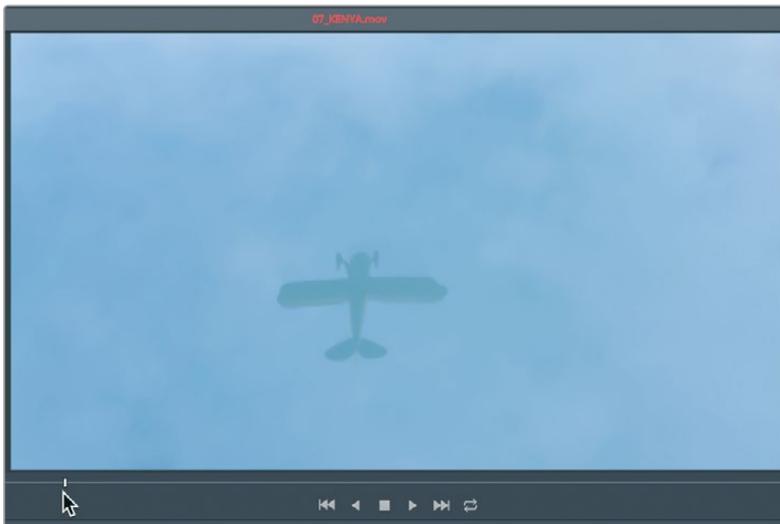
- 1 Cliccate **Workspace > Reset UI Layout** per visualizzare il Media Pool e il source viewer.

- 2 Nel bin B-Roll, cliccate due volte sulla clip **07_Kenya** per aprirla nel viewer e premete la barra spaziatrice per riprodurla.



La clip **07_Kenya** è l'unica nel bin a non essere stata usata, quindi una valida candidata per riempire lo spazio.

- 3 Nel viewer, trascinate la jog bar finché il riflesso dell'aereo sull'acqua punta verso l'alto.



Qui imposteremo un punto In.

- 4 Premete il tasto **I** per impostare il punto In nella clip sorgente.

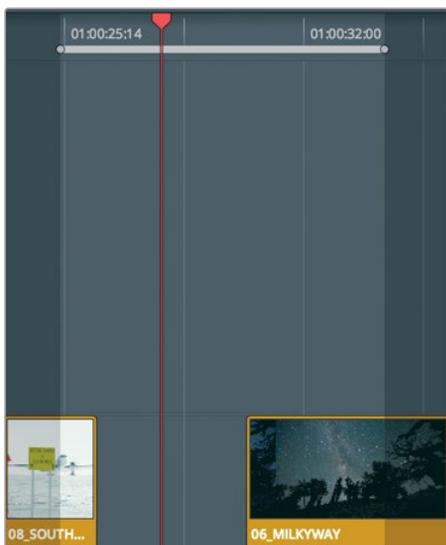
Lo spazio equivale all'intervallo di fotogrammi che dovrete riempire, per cui è inutile impostare anche il punto Out nella clip sorgente. Nella timeline invece, vanno impostati sia il punto In sia il punto Out in base alla durata dello spazio.

- 5 Trascinate la playhead della timeline al centro dello spazio vuoto.



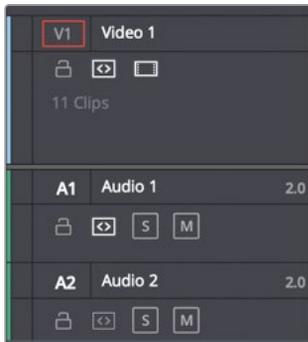
Invece di spostare la playhead, impostare il punto In, rispostarla e impostare il punto Out, potete usare il comando Mark Clip per contrassegnare la clip sotto la playhead.

- 6 Scegliete **Mark > Mark Clip** o premete il tasto **X**.



Il comando Mark Clip aggiunge i punti In e Out nella timeline basandosi sulla traccia audio A2. Noi invece vogliamo tralasciare la traccia audio e contrassegnare lo spazio. Ecco un altro esempio in cui il pulsante di auto-select torna utile, in quanto permette di mantenere le tracce in sync durante le operazioni di trimming e di identificarle quando eliminate un intervallo di fotogrammi (come avete fatto nella Lezione 4). In questo caso, la funzione di auto-select vi consentirà di selezionare la traccia su cui avrà effetto il comando Mark Clip nell'impostazione dei punti In e Out.

- 7 Nell'interfaccia della timeline, disabilitate il pulsante di **auto-select** per Audio 2, lasciando attivi quelli per Video 1 e Audio 1.



- 8 Scegliete **Mark > Mark Clip** o premete il tasto **X**.

TIP Quando più tracce video hanno il pulsante di auto-select abilitato, la traccia di destinazione sarà quella con il numero più basso.

Con il pulsante di auto-select abilitato su Video 1, il comando Mark Clip userà unicamente la durata dello spazio per impostare il punto In e Out. Non resta che effettuare l'edit.

- 9 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Overwrite** per inserire la clip **07_KENYA**.



Il risultato è lo stesso che avete ottenuto nel primo esercizio di questa lezione, quando avete usato la funzione Trim Start per aprire uno spazio tra l'inizio della timeline e la prima clip. È una soluzione fondamentale da tenere a mente.

Domande finali

- 1 Utilizzando i comandi Trim Start o Trim End, come si fa a escludere una traccia?
- 2 Dove si trova il comando per salvare un layout personalizzato dell'interfaccia?
- 3 Durante il trimming di una transizione, cosa mostrano i due riquadri nel timeline viewer?
- 4 Qual è la differenza tra il Roll Trim e il Ripple Trim?
- 5 Se cliccate due volte su una clip nella timeline e poi ridefinite i punti In e Out, la timeline cambia?

Risposte

- 1 Disabilitando il pulsante di auto-select della traccia nell'intestazione della timeline.
- 2 Nel menù Workspace.
- 3 Il riquadro di sinistra mostra l'ultimo fotogramma della clip uscente; il riquadro di destra mostra il primo fotogramma della clip entrante.
- 4 Il Roll Trim modifica la durata di entrambe le clip ai lati del punto di edit; il Ripple Trim estende o accorcia solo il lato selezionato del punto di edit.
- 5 Sì.

Lezione 7

Applicare transizioni ed effetti

Quando la struttura di base della scena è pronta, è il momento di intraprendere la strada della creatività inserendo grafiche ed effetti. Indipendentemente dal genere del vostro programma, potete decidere di aggiungere semplici transizioni Cross Dissolve così come effetti sofisticati. Molti sono appena percettibili, o addirittura nascosti, altri servono per attirare l'attenzione. In questa lezione lavorerete con alcuni degli strumenti creativi della pagina Edit di DaVinci Resolve 16 per rendere le immagini più interessanti, e soprattutto imparerete i concetti essenziali delle transizioni e degli effetti per lavorare in modo consapevole.

Tempo

Questa lezione richiede circa 50 minuti.

Obiettivi

Dissolvenze in entrata e in uscita	158
Aggiungere transizioni Cross Dissolve	160
Personalizzare le transizioni	162
Salvare predefiniti personalizzati	164
Applicare transizioni e filtri dalla Effects Library	165
Modificare il rapporto d'aspetto	169
Rendering e caching nel background	174
Creare cambi di velocità costanti	176
Domande finali	181

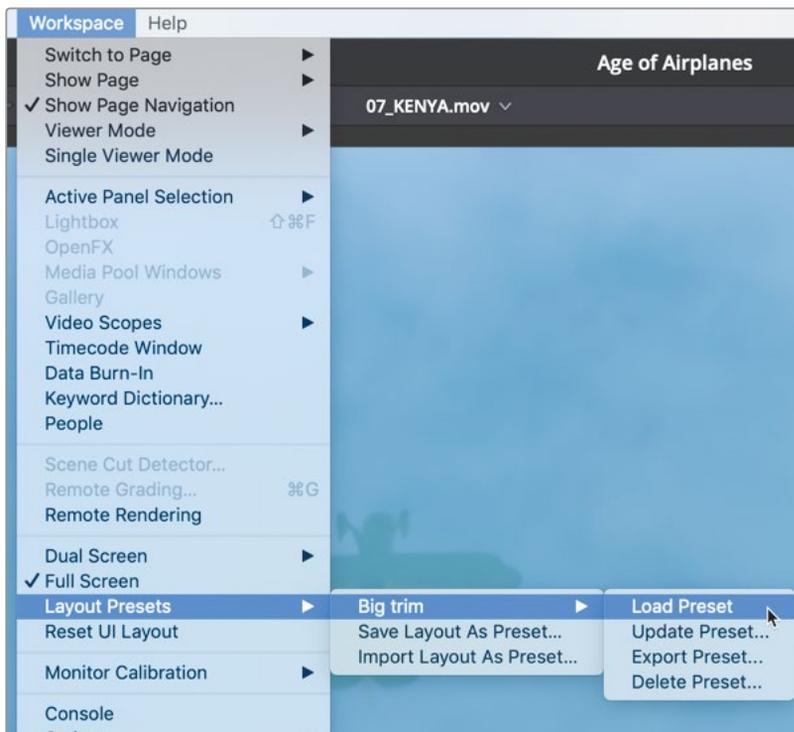
Dissolvenze in entrata e in uscita

Molti programmi si aprono con una dissolvenza in entrata (fade-in) e terminano con una dissolvenza in uscita (fade-out). La dissolvenza prevede due elementi: la clip video e un fotogramma completamente nero, che su DaVinci Resolve è una parte vuota della timeline.

- 1 Aprite il progetto Age of Airplanes.
- 2 Nel bin Rough Cuts, cliccate due volte su **03 transition and FX**.

In questa lezione modificheremo le tracce video, quindi ci conviene scegliere un layout dell'interfaccia più adatto.

- 3 Selezionate **Workspace > Layout Presets > Big Trim > Load Preset** per usare il layout che avete creato in precedenza.



Personalizziamo anche l'aspetto della timeline in modo da rendere le tracce audio più piccole e quelle video più grandi.

- 4 A sinistra della toolbar, cliccate sul pulsante **Timeline View Options**.

- 5 Trascinate lo slider **Audio** in **Track Height** tutto verso sinistra.



- 6 Posizionate lo slider **Video** in **Track Height** all'incirca a metà e ripremete **Timeline View Options** per nascondere le opzioni.
- 7 Posizionate la playhead all'inizio della timeline
- 8 Aggiungiamo un breve fade-in all'inizio del trailer.
- 9 Nella timeline, portate il cursore del mouse sopra la clip **01_shoot the real world**.



Come per le clip audio, compariranno due maniglie (handles) negli angoli in alto a sinistra e a destra della clip.

- 10 Trascinate la maniglia di sinistra verso il centro della clip fino a vedere **+00:10** nel piccolo indicatore.



Avete aggiunto un fade-in di 10 fotogrammi all'inizio della scena.

- 11 Riproducete la timeline dall'inizio per vedere il fade-in.

TIP Potete trascinare la playhead dall'inizio della clip fino al punto in cui volete che il fade-in termini, e dal menù Trim scegliere Fade In to Playhead.

Utilizzare le maniglie è un modo semplice e veloce per creare e rifinire dissolvenze in entrata e in uscita.

Aggiungere transizioni Cross Dissolve

Potete aggiungere le stesse transizioni che avete usato nella pagina Cut. La libreria Effects Library include tutte le stesse opzioni, ma il metodo per applicare una Cross Dissolve standard è diverso. Quello più veloce consiste nell'usare il menù o i tasti di scelta rapida.

- 1 Spostatevi sul terzo marcatore rosso nella timeline.



- 2 Riproducete la clip `08_SOUTH_POLE_DC3` e quella successiva `07_KENYA`.

Lo scopo è quello di miscelare gradevolmente le due clip l'una nell'altra, e per farlo ci serviremo della transizione Cross Dissolve di default.

- 3 Trascinate lo slider dello zoom per ingrandire la clip su cui state per intervenire.

TIP Potete tenere premuto il tasto centrale del mouse per spostare la timeline.

- 4 Posizionate il cursore del mouse direttamente sul punto di edit tra le clip **08_SOUTH_POLE_DC3** e **07_KENYA**, come fareste per un Roll Trim.



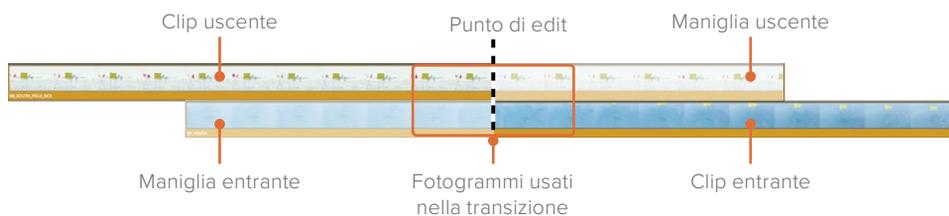
- 5 Quando il cursore assume la forma per il Roll Trim, cliccate per effettuare la selezione.
- 6 Cliccate **Timeline > Add Transition**, o premete **command-T** (macOS) o **Ctrl-T** (Windows).



Verrà aggiunta una dissolvenza della durata di un secondo sul punto di edit.

TIP Potete modificare la durata di default della transizione nella tab Editing all'interno della finestra Preferences > User.

In una transizione, i fotogrammi tra le due clip si sovrappongono. Una metà di questi fotogrammi corrisponde alla porzione non utilizzata della clip uscente, l'altra metà alla porzione non utilizzata della clip entrante. Le maniglie usate per il trimming video nella Lezione 6 ora servono per estendere la clip di modo che accolga la transizione.



- 7 Riproducete le due clip per rivedere la transizione.

TIP Per eliminare una transizione, ingranditela con lo zoom, selezionatela con lo strumento Selection Mode e premete Delete.

Accorciare e allungare le transizioni

La durata di una transizione si può modificare come nella pagina Cut, ovvero trascinandola direttamente nella timeline.

- 1 Posizionate il cursore del mouse sul bordo destro della dissolvenza tra le clip **08_SOUTH_POLE_DC3** e **07_KENYA**.



- 2 Trascinatelo verso il punto di edit finché il piccolo indicatore mostra **-00:06**.



La transizione verrà accorciata di 6 fotogrammi a entrambi i lati del punto di edit, per un totale di 12. La Cross Dissolve è allineata al centro del punto di taglio e rimuove lo stesso numero di fotogrammi da entrambi i lati, anche se la durata è molto breve. Quanto può essere lunga una transizione? Dipende dalla lunghezza delle due clip sorgenti nel bin.

- 3 Trascinate il bordo destro della transizione allontanandovi dal punto di edit fino a raggiungere il limite.

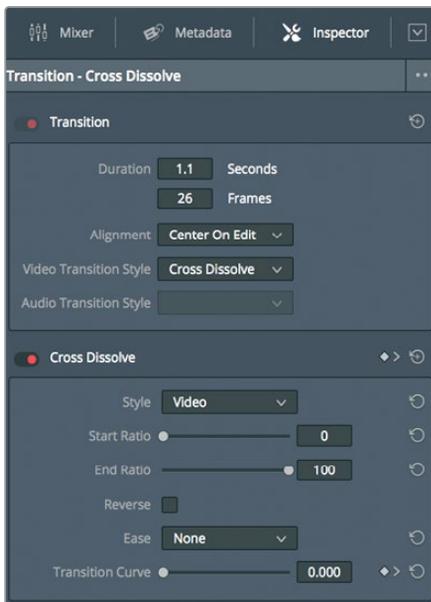
La transizione non si può estendere oltre quel limite, dove la maniglia chiude la clip, perché a seguire non c'è più materiale sorgente disponibile.

Personalizzare le transizioni

Ogni transizione ha diversi parametri che permettono di personalizzarla. Le transizioni più semplici, tra cui la Cross Dissolve, ne hanno di meno rispetto a quelle più complesse come la Wipe. Tutte le transizioni si personalizzano nell'Inspector.

- 1 Cliccate due volte sulla Cross Dissolve nella timeline per aprire l'Inspector.

TIP Se non riuscite a selezionare la transizione, ingrandite la timeline con lo zoom per essere sicuri di selezionare la transizione, e non il punto di taglio.



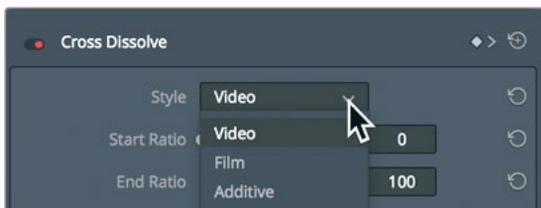
L'Inspector mostra i parametri della transizione. La metà superiore contiene quelli comuni a tutte le transizioni, tra cui durata, allineamento e stile. La metà inferiore contiene i parametri specifici della transizione corrente.

- 2 Nel menù a comparsa **Alignment**, scegliete **Start On Edit**.



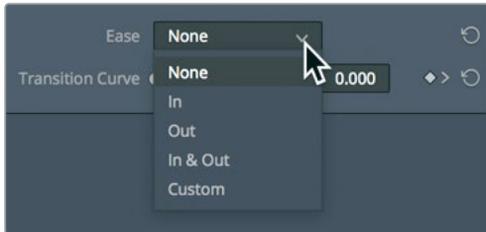
Prima di questa selezione, metà della durata della transizione iniziava prima del punto di edit, mentre ora inizierà in corrispondenza del punto di edit.

- 3 Nel menù a comparsa **Style**, scegliete **Film**.



Nel menu Style potete scegliere tra diversi stili di Cross Dissolve. L'opzione Film simula la luminosità e l'accelerazione di una dissolvenza creata otticamente per la pellicola. È anche possibile incrementare la curva dell'accelerazione scegliendo un'impostazione alla voce Ease.

- 4 Nel menù a comparsa **Ease**, scegliete **In & Out** per creare una transizione più dolce.



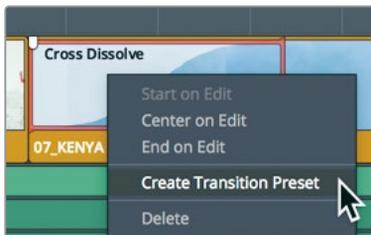
- 5 Riproducete la Cross Dissolve in stile Fim per vedere il nuovo effetto.

Ora che sapete personalizzare una transizione, scopriamo come salvarla per poterla riutilizzare in un secondo momento.

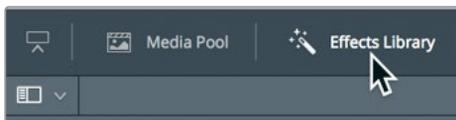
Salvare predefiniti personalizzati

Le transizioni che personalizzate si possono salvare nella Effects Library e riutilizzare in qualsiasi altro progetto.

- 1 Nella timeline, fate clic destro sulla Cross Dissolve personalizzata.
- 2 Scegliete **Create Transition Preset** dal menù.

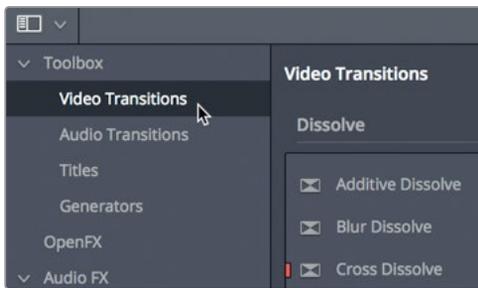


- 3 Nella finestra di dialogo, digitale il nome *Cinema Dissolve* e cliccate **OK**. Il predefinito verrà salvato nella Effects Library.
- 4 In alto a sinistra nell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Effects Library**.



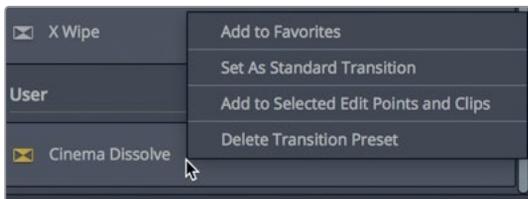
Questa libreria contiene tutte le transizioni, i titoli e gli effetti, suddivisi per categoria nella barra laterale a sinistra per facilitare la ricerca di quello che state cercando.

- 5 Selezionate la categoria **Video Transition** nella barra laterale.



Tutti i predefiniti personalizzati si trovano nella parte inferiore della Effects Library, nella sezione **User**. Le icone sono evidenziate in giallo per individuarle più facilmente.

- 6 Scorrete verso il basso nella Effects Library per trovare il vostro predefinito. Se intendete usarlo spesso nell'arco di tutto il programma, vi conviene salvarlo come transizione standard. Così facendo potrete utilizzarla semplicemente cliccando il menù **Timeline > Add Transition** o premendo i relativi tasti di scelta rapida.
- 7 Fate clic destro sul predefinito che avete creato nella Effects Library e selezionate **Set As Standard Transition**.



Nell'elenco, la nuova transizione standard sarà affiancata da un'etichetta rossa.

Applicare transizioni e filtri dalla Effects Library

Come la pagina Cut, anche la pagina Edit offre molti tipi di transizione, ognuno caratterizzato da parametri specifici. Alcuni tipi di transizione, a differenza della Cross Dissolve, potrebbero non essere indicati per raccontare una storia, ma tornare utili in determinati casi. Dato che le altre transizioni non si usano con la stessa frequenza, per aggiungerle nella timeline vanno trascinate dalla Effects Library, non usando i tasti di scelta rapida.

- 1 Scorrete fino alla parte superiore della Effects Library.
- 2 Trascinate la transizione **Blur Dissolve** sulla Cross Dissolve già presente nella timeline.

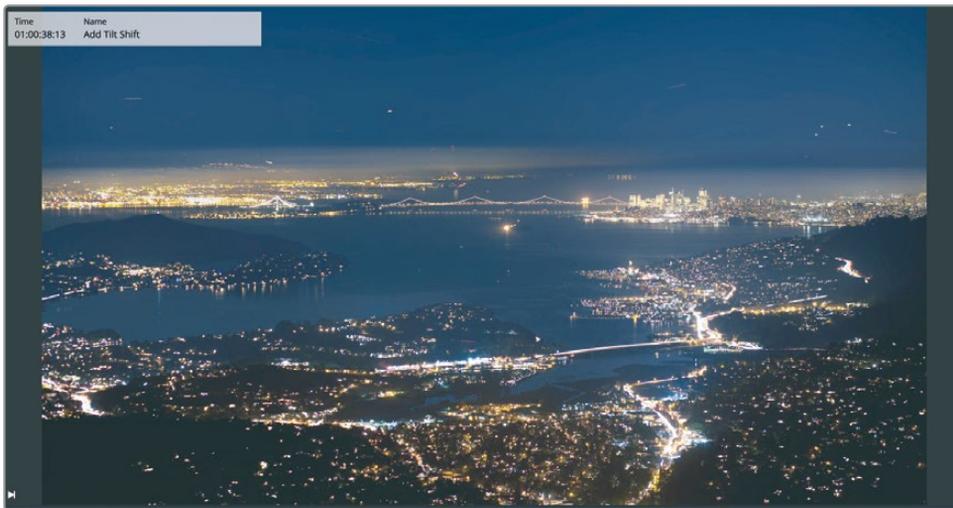


- 3 Rilasciate il pulsante del mouse per sostituire la Cross Dissolve con la Blur Dissolve. Questa transizione combina una Cross Dissolve con una Blur orizzontale o verticale.
- 4 Riproducete la timeline per vedere la dissolvenza aggiunta.
L'Inspector visualizza controlli specifici in base alla transizione applicata.

Applicare filtri di effetti

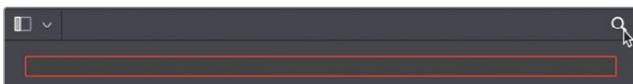
La Effects Library contiene anche una serie di filtri utili per creare effetti visivi particolari o per rimediare ai comuni problemi di look.

- 1 Premete **shif-Z** per visualizzare l'intera timeline.
- 2 Premete **shift-freccia in giù** fino a raggiungere l'ultimo marcatore rosso sulla clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**.

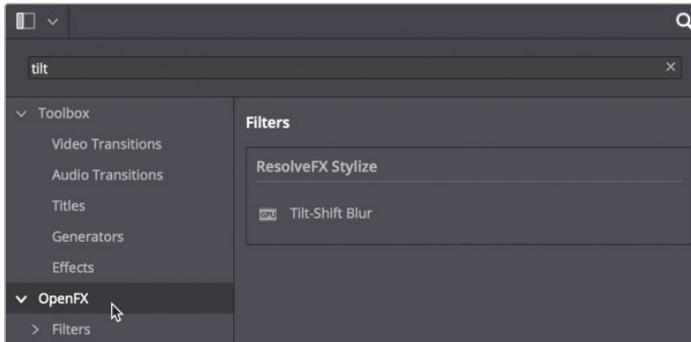


Questa clip sarebbe di certo più interessante se fosse stata girata con un obiettivo tilt shift. Il filtro Tilt-Shift Blur di DaVinci Resolve simula proprio questo effetto.

- 3 In alto nella Effects Library, cliccate sul pulsante di ricerca.



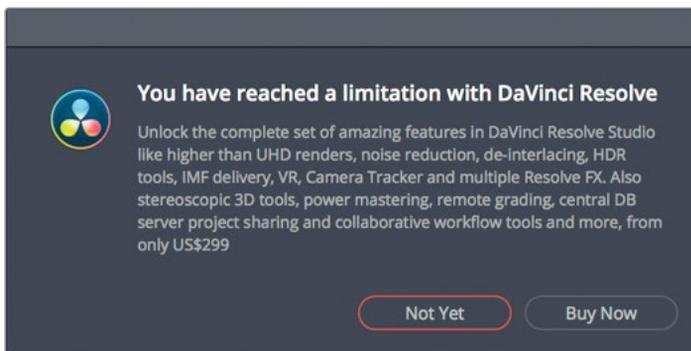
- 4 Nell'elenco delle categorie nella barra laterale, selezionate **Open FX**, e nel campo di ricerca scrivete *Tilt*.



- 5 Trascinate il filtro **Tilt-Shift Blur** sulla clip **05_BAY_AREA_LIGHTS** nella timeline.



Se state usando la versione gratuita di DaVinci Resolve, una finestra di dialogo vi avverte che questo effetto è disponibile solo nella versione Studio del software.



L'effetto verrà inserito comunque, però con un watermark.

- 6 Cliccate **Not Yet** per continuare se non volete acquistare ora la versione Studio. Nell'Inspector ci sono tanti parametri per personalizzare il filtro.
- 7 Selezionate la clip **05_BAY_AREA_LIGHTS** nella timeline e cliccate sul pulsante **Inspector** nell'angolo in alto a destra dell'interfaccia.

Quando applicate un effetto a una clip, l'Inspector mostra anche il pannello OpenFX accanto al pannello Video di default.

- 8 Nella parte superiore dell'Inspector, aprite il pannello **OpenFX**.

TIP Per resettare un solo parametro o l'effetto intero, cliccate sull'icona della freccia circolare a destra nell'Inspector.

Per confrontare la clip con e senza l'effetto, basta disabilitare l'effetto nell'Inspector.

- 9 In alto nell'Inspector, cliccate sul piccolo interruttore a sinistra del nome dell'effetto per disabilitarlo; ricliccatelo per abilitarlo.



Se state usando la versione gratuita di DaVinci Resolve, rimuovete questo effetto dalla timeline.

- 10 Cliccate sull'icona a forma di cestino in alto nell'Inspector.

La scelta di quali e quanti effetti usare non è mai giusta o sbagliata, ma dipende solo da quanto pensate che la storia possa beneficiarne. Il verdetto finale sta nel risultato ottenuto. Chiedetevi sempre se l'effetto contribuirà a dare alla storia la giusta atmosfera o se indirizzerà l'attenzione dello spettatore nella giusta direzione. Se la risposta è sì, aggiungetelo, anche perché alla fin fine è solo una questione di gusto personale.

Usare plug-in di effetti di terzi

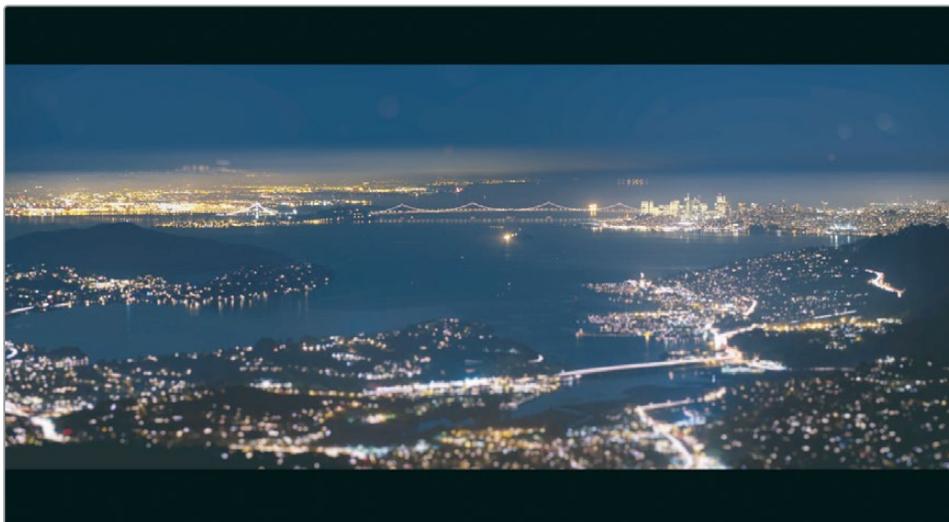
OpenFX è uno standard multiplatforma di plug-in di effetti visivi adottato da DaVinci Resolve e Fusion, e da altre applicazioni. DaVinci Resolve consente di aggiungere comuni pacchetti di plug-in, tra cui Boris FX Continuum, Red Giant Universe e Reel Smart Motion Blur di Re:Vision Effects, per effettuare operazioni stilistiche troppo complicate o impossibili con i soli strumenti a disposizione nel software. Questi plug-in si possono applicare alle immagini proprio come gli altri elementi della Effects Library.

L'installazione e la licenza dei plug-in sono gestite dall'installer del produttore. I plug-in OpenFX si trovano nella Effects Library alla categoria OpenFX.

Modificare il rapporto d'aspetto

Il più delle volte monterete progetti HD (alta definizione) o UHD (ultra alta definizione) con un rapporto d'aspetto di 16x9. Se invece vi capiterà di dover (o voler) montare e visualizzare il programma con un rapporto d'aspetto diverso, potete usare la funzione Output Blanking.

- 1 Scegliete **Timeline > Output Blanking > 2.39**.



Il viewer adotterà il rapporto d'aspetto 2.39:1, lo stesso degli schermi cinematografici.

TIP I controlli del menù Output Blanking per creare la maschere si trovano nella Color page, nel pannello Sizing alla voce Output Sizing.

L'Output Blanking non rimuove la parte nascosta della clip, ma semplicemente la copre per consentire di reinquadrarla e riadattarla al nuovo rapporto d'aspetto.

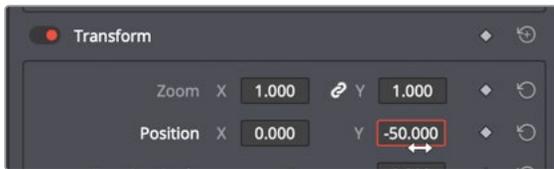
- 2 Sposate la playhead all'inizio della prima clip con l'intervista e selezionatela nella timeline. L'Inspector mostrerà il pannello Video con i controlli pertinenti, tra cui Zoom, Position, Rotation Angle e Crop (zoom, posizione, angolo di rotazione e ritaglio).

Se riposizionate il soggetto della clip verso il basso nel viewer, otterrete una composizione più gradevole.

- 3 Passate con il mouse sopra il campo numerico **Position Y**.

I campi numerici funzionano come gli slider: basta trascinare con il mouse al loro interno.

- 4 Nel campo numerico **Y Position**, trascinate verso sinistra fino al valore **-50.00**.

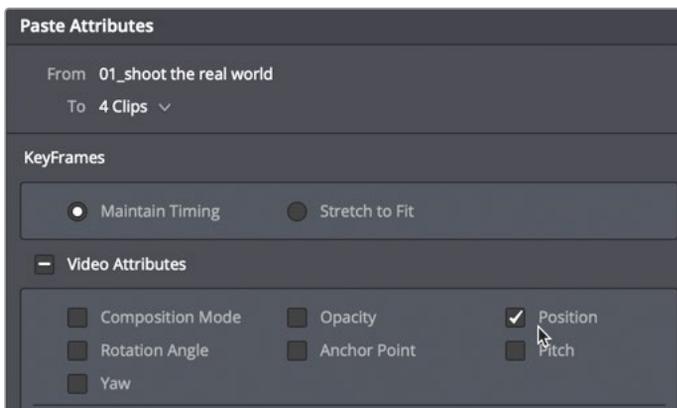


Ora che il soggetto è posizionato meglio, attribuiamo questo parametro anche alle altre clip dell'intervista.

- 5 Scegliete **Edit > Copy**, o premete **command-C** (macOS) oppure **Ctrl-C** (Windows).
- 6 Nel menù **Timeline**, scegliete **Select clips with Clip Color > Navy**. Verranno selezionate tutte le clip nella timeline perché nella Lezione 4 le avevamo contrassegnate con il colore navy.



- 7 Scegliete **Edit > Paste Attributes** o premete **option-V** (macOS) o **Alt-V** (Windows) per aprire la finestra di dialogo.
- 8 Nella categoria **Video Attributes**, spuntate la casella **Position** e cliccate su **Apply**.



Il valore di posizione scelto per la prima clip con l'intervista verrà attribuito a tutte le clip con intervista selezionate.

TIP Un'altra soluzione per copiare e incollare effetti è Adjustment Clip, situato nella Effects Library. Posizionate un Adjustment Clip su una clip in una nuova traccia nella timeline, aggiungete un effetto nell'Adjustment Clip e riutilzzatelo al di sopra di qualsiasi altra clip. Ogni effetto aggiunto nell'Adjustment Clip verrà applicato a tutte le clip al di sotto di esso nella timeline.

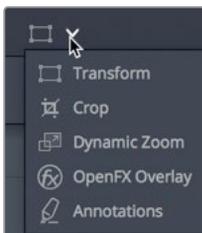
Usare i controlli a schermo

Le comuni operazioni di trasformazione, tra cui posizione, dimensione e rotazione si possono effettuare usando i controlli a schermo sul viewer invece degli slider nell'Inspector. Proviamo a cambiare l'inquadratura ridimensionando la clip nel viewer.

- 1 Premete **shift-freccia in giù** per spostarvi sull'ultimo marcatore rosso sulla clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**. Trattandosi dell'ultima clip prima dei titoli di coda, per far capire che il trailer sta per concludersi, simuliamo l'allontanamento della camera dalla scena. Iniziamo ingrandendo la clip con i controlli a schermo.
- 2 Nella timeline, selezionate la prima metà della clip **05_BAY_AREA_LIGHTS** e spostateci su la playhead per visualizzarla nel viewer.

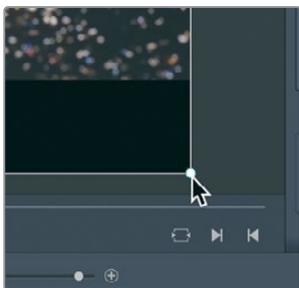


- 3 Nell'angolo in basso a sinistra del viewer, cliccate sul menù a comparsa e scegliete **Transform**.



Nel viewer comparirà un rettangolo bianco che indica la dimensione e la posizione del fotogramma.

- 4 Per ridimensionare la clip, trascinate la maniglia di un angolo qualsiasi del rettangolo verso l'esterno fino a raggiungere il valore di zoom di **1.200**.



Di default, i valori X e Y dello zoom sono legati tra loro per consentire di ridimensionare la clip equamente mantenendo inalterato il suo rapporto d'aspetto.

TIP Nel menù dell'ingrandimento (in alto a sinistra nel viewer) potete cambiare il modo in cui il fotogramma viene ridimensionato nel viewer.

- 5 Nell'angolo in basso a sinistra nel viewer, cliccate sull'icona del rettangolo **Transform** per nascondere i controlli a schermo.



Animare un ridimensionamento

Quasi ogni parametro nell'Inspector si può animare nel tempo impostando due fotogrammi chiave (keyframe). Adesso useremo il fotogramma appena ridimensionato come keyframe di partenza e imposteremo un nuovo keyframe alla fine della clip.

- 1 Spostate la playhead all'inizio della clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**.
- 2 Selezionate la clip per visualizzarne i controlli nell'Inspector.

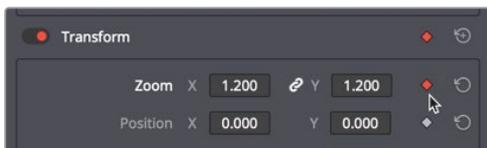
Per animare un parametro di un'immagine nel tempo sono necessari i keyframe. I keyframe permettono di assegnare diversi valori di un parametro a fotogrammi specifici. DaVinci Resolve provvede automaticamente all'interpolazione dei due valori per creare un'animazione omogenea.

Avete già ridimensionato la clip, così non resta che posizionare la playhead nel punto in cui volete rimpicciolirla.

- 3 Posizionate la playhead a un terzo della clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**.

Questo è il punto in cui vogliamo che l'immagine inizi a rimpicciolirsi, quindi dobbiamo aggiungere un keyframe.

- 4 Nell'Inspector, cliccate sul pulsante del keyframe alla voce **Zoom X / Y**.



Per animare un parametro bisogna impostare almeno due valori su fotogrammi distinti. Il primo keyframe, che rappresenta l'inizio dell'animazione, è già impostato, quindi ora dovrete impostare il secondo valore nel punto in cui volete che l'immagine smetta di ridimensionarsi.

- 5 Nella timeline, posizionate la playhead a circa un terzo dalla fine della clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**.

DaVinci Resolve si avvale del cosiddetto modello auto-keyframe. Ovvero, quando un parametro ha già un keyframe impostato, cambiando la posizione della playhead, e poi modificando il parametro, un secondo keyframe viene inserito automaticamente.

- 6 Posizionate il cursore sul campo numerico **Zoom X** e trascinate verso destra per riportare il valore su **1.0**

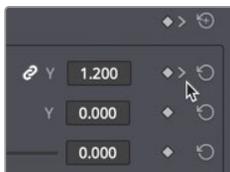
TIP Per riportare un parametro al valore di default, fate doppio clic sul nome.



- 7 Premete il tasto / (slash) per avviare la riproduzione in prossimità della clip correntemente selezionata.

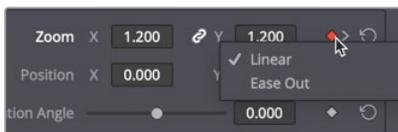
Per controllare ulteriormente la posizione dei keyframe e la fluidità del movimento potete usare i comandi Ease In / Ease Out e l'Editor dei keyframe.

- 8 Nell'Inspector, cliccate sulla freccetta **Go to Next Keyframe**.



Le icone Go to Next Keyframe (vai al keyframe successivo) o Go to Previous Keyframe (vai al keyframe precedente) compaiono quando aggiungete keyframe a un controllo. Cliccando sulla rispettiva icona, la playhead si sposta alla posizione del keyframe.

- 9 Fate clic destro sull'icona rossa a forma di rombo del keyframe e scegliete **Ease Out**.



Così facendo, l'animazione inizierà in modo più dolce.

- 10 Cliccate sull'icona **Go to Next Keyframe** per saltare all'ultimo keyframe.
11 Fate clic destro sull'icona rossa del keyframe a forma di rombo e scegliete **Ease In**.

Così facendo, l'animazione si concluderà in modo più dolce. Potete anche modificare la distribuzione dell'animazione nel tempo.

- 12 Ingrandite la timeline per vedere in dettaglio la clip **05_BAY_AREA_LIGHTS**.

- 13 Con la clip ancora selezionata, nell'angolo in basso a destra del segmento nella timeline, cliccate sul pulsante del keyframe a forma di rombo.

Le tracce dei keyframe includono piccoli punti bianchi che rappresentano ciascun keyframe. Trascinandoli, potrete cambiare la loro posizione.

- 14 Selezionate l'ultimo keyframe bianco nell'Editor di keyframe e trascinatelo di poco verso destra per estendere l'animazione.



- 15 Ricliccate sull'icona del keyframe per chiudere l'Editor.
16 Premete / (slash) per riprodurre la parte in prossimità della clip selezionata.

Rendering e caching nel background

A seconda della velocità del computer, degli hard disk e del tipo di file multimediali con cui lavorate, è probabile che il playback di alcuni effetti non sia perfetto. L'indicatore **fps** (fotogrammi al secondo) sopra al timeline viewer indica il frame rate del playback consentito dal computer. Se a lato del numero c'è un punto rosso, significa che il sistema sta riproducendo il progetto più lentamente rispetto al suo frame rate effettivo.

Per ottimizzare il playback di progetti ricchi di effetti complessi, DaVinci Resolve automaticamente è in grado di renderizzare e creare file di cache degli effetti sull'hard disk. DaVinci Resolve si avvale di tre sistemi di cache diversi per renderizzare i file. Il prossimo esercizio pone l'attenzione sul cosiddetto sistema di smart caching della pagina Edit.

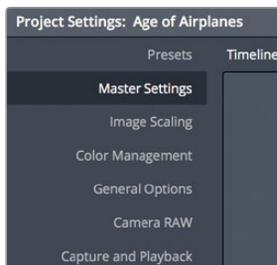
La prima cosa da fare è assicurarsi che la funzione di cache sia abilitata.

1 Scegliete **Playback > Render Cache > Smart**.

La smart cache opera a livello della timeline per effetti come transizioni, regolazioni di opacità e sovrapposizioni di tipo Composite. Le parti della timeline che richiedono la cache mostrano una barra rossa nella parte superiore; quelle già in cache mostrano una barra blu.

Questo sistema di cache è semplice, ma ci sono alcune impostazioni da regolare.

2 Scegliete **File > Project Settings > Master Settings**.



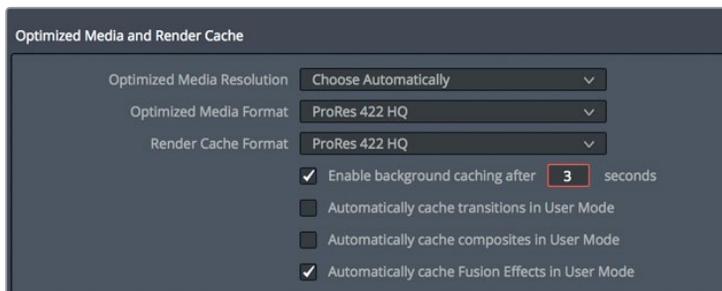
Questo pannello include impostazioni per ottimizzare i file multimediali per la cache. Il menù **Cache frames in** detta il formato di compressione che DaVinci Resolve userà per salvare i file di render. Di solito per macOS e Windows vanno bene i formati a 10 bit e a 8 bit non compressi, così come i formati Avid DNxHR. Per macOS, DaVinci Resolve offre anche il formato di compressione Apple ProRes.

L'impostazione di default crea file di alta qualità a 10 bit perfetti per il formato di uscita finale. Se lavorate su un portatile con un hard disk lento, è preferibile optare per formati a 8 bit di qualità leggermente inferiore, per esempio Avid DNxHR HQ o ProRes 422, per ottenere un'elaborazione più performante. Per adesso lasciamo l'impostazione di default e passiamo al caching nel background.

3 Spuntate la casella **Enable background caching after**.

Così facendo abilitate il caching nel background, per cui il rendering degli effetti entrerà in funzione dopo un determinato lasso di tempo in cui il computer è inattivo.

4 Nel campo numerico, digitate **3**.



Ora il caching nel background inizierà a renderizzare gli effetti dopo tre secondi di inattività del computer.

TIP Per eliminare tutti i file di cache renderizzati del progetto aperto, scegliete Playback > Delete Render Cache > All.

Con il sistema di smart caching abilitato, DaVinci Resolve renderizzerà tutti gli elementi necessari per ottimizzare il playback degli effetti. Quando riaprite un progetto, le clip in cache rimangono tali; se però modificate un effetto già in cache, dovrete ri-renderizzarlo.

Creare cambi di velocità costanti

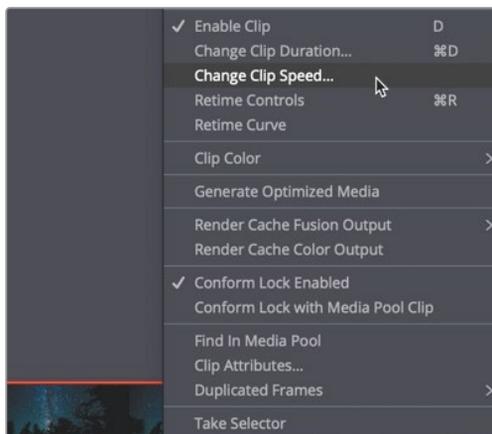
Cambiare la velocità di playback si fa per svariate ragioni, per esempio per accentuare l'impatto di una scena d'azione drammatica o per adattare una clip ai tempi della scena. In qualsiasi genere di produzione c'è bisogno di accelerare e rallentare le clip, e persino bloccare a schermo un fotogramma per qualche secondo.

Il cambio di velocità più comune è di tipo costante. Ha la caratteristica di alterare in modo uniforme il playback di una clip nella timeline per riprodurla in slow-motion o fast-motion rispetto a un determinato frame rate.

- 1 Nella timeline, posizionate la playhead all'inizio della clip **06_MILKYWAY**.
- 2 Riproducete la clip (sempre una buona idea prima di modificare la velocità).

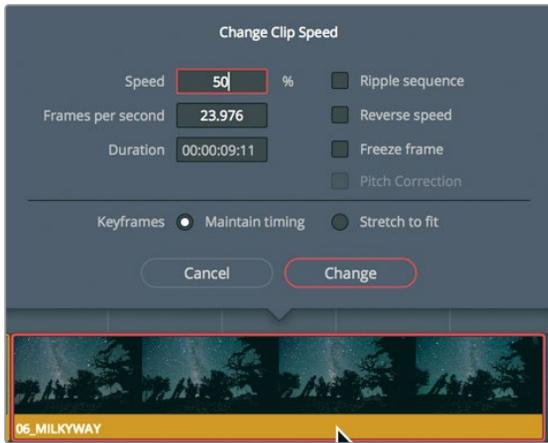
Questa clip risulta un po' troppo veloce per una ripresa del cielo notturno. Il nostro obiettivo è rallentare la velocità senza cambiarne la durata nella timeline.

- 3 Selezionate la clip **06_MILKYWAY**. Fate clic destro e dal menù pop-up scegliete **Change Clip Speed**.



Si aprirà la finestra di dialogo con i controlli per regolare il playback.

- 4 Nel campo numerico **Speed**, digitale **50** e cliccate su **Change** per chiudere la finestra.



Impostando il valore al 50%, la clip verrà riprodotta a metà del frame rate della timeline, in questo caso 12 fotogrammi al secondo. Per indicare che la velocità di playback è stata modificata, una piccola icona appare accanto al nome della clip nella timeline.

- 5 Riproducete la clip per valutare il cambio di velocità.

Quando create una clip in slow-motion, le impostazioni di default della finestra Change Clip Speed non cambiano la durata complessiva della clip o della timeline. Ad ogni modo, DaVinci Resolve offre anche strumenti che permettono di cambiare la velocità di una clip modificandone la durata.

Cambiare la velocità con gli strumenti Selection e Trim

Mentre nella finestra Change Clip Speed create cambi di velocità costanti, mantenendo inalterata la durata della clip, con i controlli di Retime potete estendere o ridurre la durata della clip rallentandola o accelerandola.

- 1 Fate clic destro sulla clip **06_MILKYWAY** e scegliete **Retime Controls** dal menù a comparsa, oppure premete **command-R** (macOS) o **Ctrl-R** (Windows).



Sulla clip compariranno due barre. La barra inferiore indica la velocità attuale; la barra superiore (Speed Change) serve per modificare la velocità con il trimming.

- 2 Nella toolbar, selezionate lo strumento **Trim Edit Mode** o premete il tasto **T**.

- 3 Portate il puntatore sul bordo destro della barra superiore.



Il cursore assumerà la forma di una doppia freccia.

- 4 Trascinate verso destra per allungare la clip fino a quando la barra inferiore indica **40%**.



Trascinando la barra superiore Speed Change verso sinistra, la durata della clip si estende e la velocità di playback rallenta. Il trimming con lo strumento Trim Edit Mode genera l'effetto Ripple sulle altre clip nella timeline. Ora annulliamo l'ultima operazione e la rifacciamo con un altro strumento della toolbar per capire come cambia l'effetto.

- 5 Premete **command-Z** (macOS) o **Ctrl-Z** (Windows) per annullare il cambio di velocità precedente.
- 6 Nella toolbar, cliccate sullo strumento **Selection Mode** o premete il tasto **A**.
- 7 Spostate il cursore del mouse sul lato destro della barra superiore Speed Change e trascinate verso destra fino a sovrascrivere completamente la clip intervista entrante.



- 8 Riproducete la timeline per vedere il risultato.

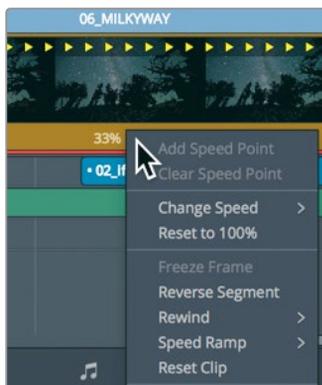
TIP Per riportare la clip alla velocità originale, cliccate sul menù a comparsa nella parte inferiore della clip e scegliete Reset to 100%.

Lo strumento Trim Edit Mode genera l'effetto Ripple nella timeline, facendo scivolare verso destra tutte le altre clip. La durata della clip e la durata complessiva della timeline si estendono.

Riprodurre una clip al contrario

Quando i controlli di Retime sono attivi, per cambiare la velocità potete usare le opzioni del menù a comparsa nella parte inferiore della clip, anziché fare il trimming nella barra superiore.

- 1 Nella parte inferiore della clip **06_MILKYWAY**, cliccate sul menù a comparsa.



Questo menu include opzioni per rallentare o accelerare la clip, e per impostare i punti per ottenere cambi di velocità variabili. Altre opzioni permettono di resettare o invertire il playback.

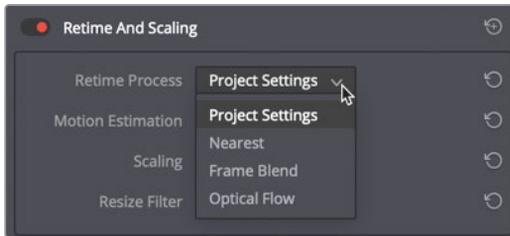
- 2 Scegliete **Reverse Segment** dal menù.
- 3 Riproducete la clip per valutare il risultato.

La clip verrà riprodotta nella direzione contraria alla stessa velocità.

Cambiare l'elaborazione dei cambi di velocità

Il modo in cui i cambi di velocità di una clip vengono elaborati si può cambiare, e di conseguenza il loro effetto. Le opzioni disponibili per i tipi di elaborazione nell'Inspector favoriscono la qualità o la velocità. La scelta di quella più adatta dipende dal tipo di movimento della ripresa e dal tempo di calcolo che siete disposti ad aspettare.

- 1 Selezionate la clip **06_MILKYWAY**.
- 2 Aprite l'**Inspector**.
- 3 Scorrete fino alla parte inferiore dell'Inspector.
- 4 Cliccate sul menù **Retime Process** per aprirlo.



Sono disponibili tre opzioni di elaborazione dei cambi di velocità: Nearest, Frame Blend e Optical Flow.

- **Nearest** è l'opzione di calcolo più veloce ma offre risultati di qualità inferiore. Questa semplice operazione duplica i fotogrammi per creare lo slow-motion, spesso generando artefatti anche nelle clip che hanno una quantità di movimento moderata. È l'opzione di default nel pannello Master Settings della finestra Project Settings.
- **Frame Blend** impegna maggiormente il processore ma offre risultati migliori. Anche questa opzione duplica i fotogrammi per creare lo slow-motion, ma poi li unisce per dare un risultato più fluido. È l'opzione più affidabile con cui solitamente si ottengono risultati accettabili.
- **Optical Flow** è più intensiva per il processore ma offre la migliore qualità. Si avvale di un sistema di stima di movimento e tecniche di warping per generare nuovi fotogrammi da quelli sorgente. Se il movimento nella clip è indisturbato, si ottengono risultati incredibilmente fluidi. Se invece due elementi in movimento si incrociano, spostandosi in direzioni diverse (per es. le gambe mentre si cammina), o il movimento della camera è irregolare, questa opzione può generare artefatti.

TIP Il menù a comparsa Motion Estimation include opzioni che potrebbero migliorare i piccoli artefatti causati dall'impostazione Optical Flow.

5 Scegliete **Optical Flow** dal menù.

Selezionando Optical Flow, al di sopra della clip compare una barra rossa a indicare che questo processo richiede il caching. Se la funzione di smart caching è abilitata, il rendering verrà eseguito nel background e ne vedrete i risultati in pochi secondi.

6 Una volta completato il caching, riproducete la clip per valutare il movimento.

È preferibile prima testare l'opzione di elaborazione Optical Flow e vedere se i risultati sono accettabili e, se necessario, scegliere l'opzione Frame Blend. A differenza delle altre opzioni di Retime, il risultato ottenuto con Optical Flow richiede sempre il caching.

Domande finali

- 1 Quando è impossibile trascinare una transizione per estenderne la durata nella timeline della pagina Edit?
- 2 Come si fa a salvare una transizione personalizzata come predefinito?
- 3 Vero o falso? Il caching nel background va impostato e abilitato nell'Inspector.
- 4 Qual è il numero minimo di keyframe necessario per animare il parametro di posizione?
- 5 Per cambiare la velocità di una clip, qual è la differenza tra i controlli Change Clip Speed e Retime?

Risposte

- 1 Quando non c'è più materiale sorgente disponibile a entrambi i lati della transizione.
- 2 Facendo clic destro sulla transizione nella timeline e poi su Create Transition Preset.
- 3 Falso. Il caching nel background va impostato e abilitato nella finestra Project Settings.
- 4 Due keyframe di valori diversi in due posizioni differenti della clip.
- 5 Change Clip Speed apre una finestra di dialogo in cui impostare valori specifici di velocità. Dopodiché, la durata della clip nella timeline rimane invariata e la riproduzione va a una velocità diversa. I controlli Retime coincidono con una barra della velocità in alto alla clip nella timeline. Trascinando la barra, la clip accelera o rallenta, e la sua durata cambia.

Introduzione alla post-produzione audio e al design del suono

Conoscerete sicuramente i proverbi “vedere è credere” e “un’immagine vale mille parole”. Nel mondo delle immagini in movimento però, la componente sonora è tanto importante quanto la componente visiva. Infatti, una bella colonna sonora crea illusione, manipola le emozioni, trascina lo spettatore nella scena e affascina la sua immaginazione. Al contrario, una colonna sonora scadente allontana lo spettatore, distraendolo dalla storia e portandolo a notare difetti di produzione, recitazione e trama.

La post-produzione audio è molto più della semplice modifica dei livelli di volume o del mix delle tracce audio. Per trasformare il suono in una colonna sonora coinvolgente ci vogliono tempo, abilità tecniche, visione creativa e di esecuzione, oltre a un set completo di strumenti professionali. La buona notizia è che DaVinci Resolve 16 include gli strumenti per creare colonne sonore mozzafiato dall’inizio alla fine. Prima di approfondire l’audio nelle prossime lezioni, ci soffermeremo sui processi e sui flussi di lavoro della post-produzione.

Occorre tenere a mente che molti elementi influiscono sul workflow che adatterete: il tipo di progetto, il budget, il formato, la durata e i metodi di distribuzione spesso dettano la grandezza della squadra di post-produzione, la quantità di tempo e gli strumenti disponibili per eseguire il lavoro. Questa introduzione focalizza l’attenzione sui processi fondamentali di post-produzione audio sia per i progetti narrativi che per quelli documentaristici. Le fasi e le operazioni sono molteplici, ma grazie alla Fairlight page di DaVinci Resolve potrete completarle tutte senza ingrandire la squadra di lavoro o gonfiare il budget.

Cosa è la post-produzione audio?

Incominciamo con i concetti di base. La **post-produzione audio** corrisponde al processo di creazione di una colonna sonora per immagini in movimento. L’espressione “immagini in movimento” abbraccia tutti i tipi di progetti grandi e piccoli, dalle produzioni cinematografiche ai video in streaming, ma anche tutto il resto. La **colonna sonora** è l’audio che accompagna un progetto compiuto.

-La colonna sonora influenza notevolmente la percezione che lo spettatore ha del progetto. Una colonna sonora creata con cura potrebbe passare inosservata per ore mentre lo spettatore è concentrato sul contenuto. Al contrario, pochi secondi di una colonna sonora amatoriale, o poco curata, portano lo spettatore a distogliere l'attenzione dalla storia, e nel peggiore dei casi a cambiare canale o andarsene dal cinema.

Se vi è capitato di filmare o guardare un video fai da te, soprattutto quelli girati su spiagge o parchi divertimento, allora conoscete già le difficoltà della registrazione e dell'ascolto del suono ambientale. Suoni ambientali eccessivi e altri rumori necessitano della post-produzione audio per dare spazio a dialoghi comprensibili, effetti realistici e paesaggi sonori all'interno di una una colonna sonora emotivamente forte.

In cosa consiste il workflow della post-produzione audio?

Dall'avvento della sincronizzazione del suono nelle immagini in movimento, la prima regola della post-produzione audio è: mai lavorare all'audio se la versione del video non è finale, ovvero se richiede altre modifiche al montaggio.

Nel mondo del lavoro reale però, continuare ad apportare modifiche è la prassi. Ma perché è importante parlare di questo? Perché le colonne sonore e le immagini devono combaciare con un'accuratezza al fotogramma per restare sincronizzate. Anche uno o due fotogrammi soltanto bastano a compromettere la sincronizzazione, e questo diventa indice di scarsa professionalità nonché fonte di distrazione e disinteresse per lo spettatore.

In un tipico workflow di post-produzione, le modifiche al montaggio video hanno un effetto valanga sulla post audio. Lavorando su DaVinci Resolve, l'unico software professionale di editing a includere una digital audio workstation (DAW) completa, potete cambiare il montaggio come desiderate e aggiornare il progetto all'istante in modo efficiente. Questo sistema regala un'enorme flessibilità creativa, soprattutto se lavorate da soli, perché potete spostarvi tra montaggio video, post audio e correzione colore quando e come volete.

Per le produzioni più grandi, DaVinci Resolve è in grado di gestire le modifiche, il trasferimento di file ad altri sistemi, la conformazione, il montaggio e la post audio all'interno dello stesso progetto, senza richiedere software aggiuntivi. Il grosso vantaggio sta nel fatto che la post-produzione audio si possa fare nella stessa timeline usata dai montatori video, eliminando il rischio di perdere fotogrammi o alterare la sincronizzazione. Dopo aver avviato il lavoro di post audio, l'editor può usare un duplicato della timeline per apportare qualsiasi tipo di modifica e poi integrare i cambiamenti sfruttando il potente strumento di timeline a confronto di DaVinci Resolve.

DaVinci Resolve offre gli strumenti audio necessari per una post-produzione audio di altissima qualità, ideale per i piccoli progetti così come per i grandi studi hollywoodiani e la telediffusione. Inoltre, traslare i progetti in studi più sofisticati è davvero facile, per consentire a designer e ingegneri del suono di mixare e finalizzare la colonna sonora.

Di seguito identificheremo le fasi di un tipico flusso di lavoro di post-produzione audio. DaVinci Resolve permette di completare tutti i passaggi necessari per il progetto, sia che lavoriate da soli sia che collaboriate con un team di professionisti.

Spotting della colonna sonora

La cosiddetta **spotting session** comincia quando l'editor del suono e il designer del suono (spesso la stessa persona) si siedono con il regista, l'editor e il compositore per decidere quali elementi aggiungere alla colonna sonora, sistemare o registrare nuovamente.

Gli appunti della spotting session vengono raccolti in una lista dettagliata di indicazioni, effetti sonori importanti, correzioni dei dialoghi e altri commenti inerenti all'audio.

DaVinci Resolve semplifica le spotting session grazie ai marcatori della timeline, utilizzabili in entrambe le pagine Edit e Fairlight. L'indice dei marcatori nella Fairlight page funge da spotting session interattiva: contiene le informazioni e le thumbnail di ciascun marcatore, e sposta la playhead nella timeline nella posizione del marcatore selezionato.

Montaggio dei dialoghi

La fase di **montaggio dei dialoghi** coincide con le tediose operazioni di suddivisione dei dialoghi in tracce separate, rimozione di suoni indesiderati, sostituzione di parole o frasi, e bilanciamento dei livelli delle clip per ottenere uniformità sonora. Perché vanno fatte?

Perché le parole in una colonna sonora sono importanti quanto la voce solista in una canzone. Gli editor dei dialoghi sono responsabili di tutte le parole, le narrazioni e i voice over.

Dopo aver creato tracce separate per ciascun personaggio si procede spostando tutte le clip contenenti dialoghi su una traccia specifica. Si tratta di un passaggio cruciale e indispensabile poiché ogni voce è differente e va elaborata singolarmente in termini di normalizzazione del volume, equalizzazione ed effetti.

A questo punto l'editor del dialogo pulisce i dialoghi e rimuove i suoni umani indesiderati, per esempio quelli emessi dalla lingua e dalle labbra. Se un suono distrae, è in questa fase che viene eliminato. I plug-in e gli effetti possono tornare utili per eliminare in modo automatico i suoni fastidiosi, ma ricordate che potrebbero incidere sulla voce.

Dopo la pulizia dei dialoghi, è il momento di bilanciare i livelli del volume in modo uniforme per ogni traccia. Se un dialogo risulta inutilizzabile perché è danneggiato, ha rumore di fondo o è poco chiaro, bisogna sostituirlo con un'altra registrazione o registrarlo di nuovo. La ri-registrazione di un dialogo si chiama **automatic dialog replacement (ADR)** o **looping**.

Il montaggio dei dialoghi può essere lungo e laborioso, ma gli strumenti di navigazione, editing di precisione e le scorciatoie di DaVinci Resolve semplificano e velocizzano il processo.

Design del suono e montaggio degli effetti sonori

Dopo il montaggio dei dialoghi ha inizio la fase creativa. L'impatto del designer del suono sulla colonna sonora è simile a quello del direttore della fotografia sulle immagini. Il designer del suono è responsabile della complessiva esperienza acustica dello spettatore, oltre a controllare le singole tracce di suoni e musica presenti nella colonna sonora. Le tracce possono includere dialoghi, suoni ambientali, effetti sonori e foley.

Il designer del suono non solo determina l'illusione uditiva e l'atmosfera della colonna sonora, ma crea, registra ed enfatizza elementi audio che esistono solo nella sua immaginazione. Dopotutto, tanti progetti richiedono effetti sonori inesistenti nel mondo reale. Dove andreste a registrare draghi, alieni o zombie? Questi suoni vengono pensati e creati da zero combinando suoni reali e simulati con tanti tipi di elaborazione ed effetti.

Mentre il designer del suono conferisce spessore e dettagli alle tracce della colonna sonora, l'editor degli effetti sonori posiziona i singoli effetti nella traccia corrispondente. Gli effetti sonori si dividono in quattro categorie principali.

Natural sound: tutto ciò che viene registrato con un microfono sul set durante le riprese, tranne i dialoghi.

Ambient sound: l'insieme realistico dei suoni che identificano un luogo, ad esempio le onde che si infrangono e il verso dei gabbiani per una scena al mare.

Hard sound: gli effetti che vanno fisicamente sincronizzati alle immagini, necessari per la storia o la scena.

Foley sound: gli effetti sonori risultanti dall'interazione dei personaggi con l'ambiente in cui si muovono. Il termine Foley deriva da Jack Foley, lo straordinario editor del suono degli Universal Studios che sviluppò una tecnica innovativa di registrazione dal vivo dei suoni. In molti casi, i Foley sostituiscono l'audio originale della produzione, ad esempio i pugni di una rissa, i passi o il fruscio dei vestiti.

Gli strumenti per il montaggio audio della Fairlight page di DaVinci Resolve sono stati specificamente progettati per l'editing e il posizionamento di precisione degli effetti sonori. Inoltre, la funzione di cambio di velocità delle clip è perfetta per un design del suono avanzato e gli effetti di trasposizione.

Montaggio della musica

Il montaggio della musica prevede il posizionamento dei vari elementi musicali nella colonna sonora al fine di valorizzare l'atmosfera o la storia. La musica ricade in due categorie: **musica diegetica**, quella di scena che i personaggi possono sentire, e **musica extradiegetica**, quella aggiunta in post-produzione a beneficio dello spettatore, chiamata **background score**.

La musica diegetica richiede un'attenzione particolare per assicurarsi che i livelli del volume, il posizionamento, gli effetti e la presenza combacino con il contesto della scena.

La musica extradiegetica, emozionale o d’impatto, include la partitura musicale, brevi clip musicali (stinger) e staccati musicali (stab). Gli stinger sono singole note o accordi che creano tensione e suspense. Gli stab sono “esplosioni” musicali che fungono da punto esclamativo per attirare l’attenzione su qualcosa o qualcuno nella storia.

Migliorare e fare lo sweetening delle tracce

Dopo aver montato le tracce dei dialoghi e aggiunto gli effetti sonori e la musica, è il momento di migliorare il suono di ogni traccia di modo che entrino in armonia nel contesto del mix. Gli strumenti usati per migliorare il suono di una traccia sono simili a quelli usati dai coloristi per migliorare le riprese di una scena. Dal momento che state imparando a usare DaVinci Resolve, e la correzione colore è parte integrante del processo di post-produzione, vale la pena evidenziare le analogie tra audio e colore.

Potremmo infatti parlare di correzione audio. Per migliorare e fare lo sweetening delle tracce audio, affinché si integrino alla perfezione nel mix finale, bisogna manipolare quattro elementi fondamentali: volume, dinamica, equalizzazione (EQ) e panning. DaVinci Resolve gestisce questi elementi per ogni traccia, senza richiedere plug-in aggiuntivi o sistemi esterni.

Controlli del volume: regolano il loudness di una traccia secondo una scala in decibel. Come per la luminanza, il volume deve rispettare standard broadcast rigorosi ed è la prima cosa che lo spettatore nota in una scena. I livelli del volume si possono regolare per ogni clip, traccia e uscita principale, così come la luminanza (i livelli di bianco e nero) per ogni clip, scena e uscita. DaVinci Resolve permette di modificare il volume della clip all’interno della timeline o dell’Inspector, e il volume della traccia dai fader nel mixer. È anche possibile cambiare il livello del volume nel tempo usando le automazioni.

Controlli della dinamica: regolano l’intervallo dinamico, ovvero la differenza tra i picchi più forti e deboli del segnale di una traccia. L’intervallo dinamico di una traccia è molto simile al contrasto in una ripresa. Una traccia con un intervallo dinamico alto contiene elementi sonori molto forti e molto deboli; pensate a un personaggio che nella stessa scena sussurra e grida. Al contrario, un intervallo dinamico basso è alquanto piatto; pensate al voice over di una pubblicità in cui il volume dello speaker è pressoché identico dall’inizio alla fine. Se vi è capitato di usare i visualizzatori di segnale della forma d’onda o allineamento RGB nella Color page, possiamo dire che controllare l’intervallo dinamico di una traccia è come controllare i livelli di bianco e nero di una clip, dove il bianco corrisponde al picco più alto possibile (-3dB) e il nero al più basso.

Il mixer della Fairlight page offre i quattro controlli di dinamica più comuni. Il compressore serve per comprimere l’intervallo dinamico abbassando i picchi più alti per avvicinarli a quelli più bassi. L’espansore serve per espandere l’intervallo dinamico per incrementare la differenza tra i picchi più alti e quelli più bassi. Il limitatore e il gate fanno da “barriera” per evitare rispettivamente che il suono superi o scenda al di sotto di una determinata soglia.

Controlli del panning: posizionano il suono di una traccia all'interno di un panorama stereo. Questi controlli scolpiscono l'esperienza acustica allo stesso modo in cui un direttore della fotografia compone l'esperienza visiva di una ripresa. Le tracce si possono posizionare da sinistra a destra per creare la sensazione che derivino da una sorgente al di fuori dell'inquadratura o al suo interno. DaVinci Resolve include controlli del panning avanzati nelle pagine Edit e Fairlight, sia per il 2D (stereo) sia per il 3D (sistemi surround).

Controlli dell'equalizzazione: regolano frequenze specifiche per migliorare il suono complessivo. Sono paragonabili ai controlli del colore e della saturazione: la voce umana si aggira su una frequenza condivisa da milioni di persone e le frequenze aggiuntive la "colorano" rendendola unica e riconoscibile. La funzione principale dell'equalizzazione è abbassare le frequenze che sminuiscono la voce ed enfatizzare quelle che migliorano la qualità complessiva del suono. Il mixer Fairlight include un **equalizzatore parametrico** a sei bande per traccia, lo strumento perfetto per perfezionare e fare lo sweetening delle tracce.

Mixing e mastering

L'ultima fase della post-produzione audio prevede il mixing delle tracce e il mastering dell'uscita. Se le fasi precedenti sono state completate con successo, quest'ultima è piuttosto semplice. L'obiettivo del mixing e del mastering è bilanciare i livelli di ogni traccia di modo che il suono complessivo sia gradevole. Per riuscirci bisogna intervenire in piccole dosi sui livelli della traccia, o combinare tracce simili in un submix per controllarle facilmente da un unico fader. Il master finale deve essere impeccabile e rispettare le soglie standard del loudness. La Fairlight page include tutto il necessario per mixare le tracce e verificare che i livelli del loudness siano conformi per l'esportazione.

Dopo questa panoramica sulle fasi e sugli strumenti creativi essenziali per un flusso di lavoro di post-produzione audio, siete pronti per addentrarvi nelle prossime lezioni e mettere in pratica le nuove conoscenze nei vostri progetti!

Lezione 8

Lavorare all'audio nella pagina Edit

A seconda della dimensione del progetto, dovrete occuparvi delle tracce audio base o dell'intero design del suono. Anche se passerete il mix a un editor che possa completarlo, la vostra versione è comunque importante perché servirà al cliente per farsi un'idea del mix finale.

DaVinci Resolve 16 include strumenti di montaggio e mixaggio audio indispensabili alla realizzazione della colonna sonora nella pagina Edit, e offre tutte le caratteristiche di una workstation audio digitale (DAW) nella Fairlight page. In questa lezione lavorerete nella Edit page per imparare a creare tracce audio aggiuntive per gli effetti sonori e a sistemare i livelli audio per un mix bilanciato.

Tempo

Questa lezione richiede circa 45 minuti.

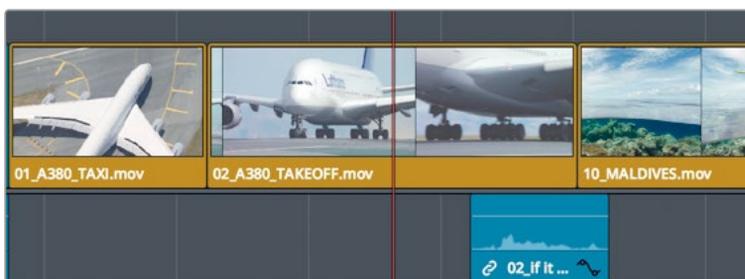
Obiettivi

Utilizzare i marcatori	190
Definire un intervallo di fotogrammi	193
Disegnare sulle clip	194
Personalizzare l'interfaccia per l'audio	201
Aggiungere e allineare le tracce	203
Contrassegnare le tracce con un colore	206
Cercare i marcatori in Edit Index	207
Visualizzare i marcatori nei bin	209
Interconnettere le clip	210
Monitorare, isolare e silenziare l'audio	212
Leggere i livelli e impostare le soglie	213
Creare cambi di volume in una clip	218
Aggiungere dissolvenze audio	220
Domande finali	221

Utilizzare i marcatori

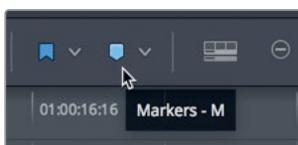
Per creare il mix useremo una versione della timeline simile a quella attuale. Dal momento che la narrazione e la musica sono già al posto giusto, inizieremo identificando le parti del progetto che potrebbero trarre beneficio dall'aggiunta di effetti sonori. Utilizzando i marcatori, potete aggiungere delle note nelle clip sorgenti, segnalare un momento specifico nella timeline o etichettare un intervallo temporale. Spesso i marcatori si utilizzano come promemoria per le operazioni da completare successivamente. Aggiungiamo dei marcatori per identificare le quattro aree in cui inserire altri effetti sonori.

- 1 Aprite il progetto Age of Airplanes e scegliete **Workspace > Reset UI Layout**.
- 2 Selezionate il bin Rough Cuts e cliccate due volte sulla timeline **04 Audio Rough Cut** per aprirla nel timeline viewer.
- 3 Nella timeline, posizionate la playhead a metà della clip **02_A380_TAKEOFF**.



Potremmo aggiungere il suono di un aereo che decolla. Per collocare un marcatore in questa posizione, occorre innanzitutto selezionare la clip.

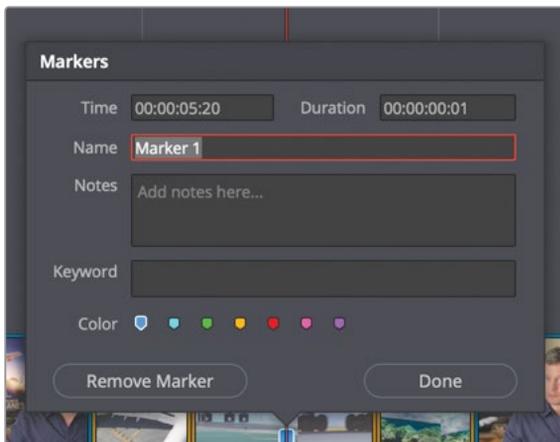
- 4 Cliccate sulla clip nella timeline usando lo strumento **Selection Mode**.
Potete aggiungere il marcatore anche usando l'apposito pulsante nella toolbar.
- 5 Cliccate sul pulsante **Markers**.



TIP Per mostrare o nascondere i marcatori nei viewer, usate il menù Option in alto a destra.

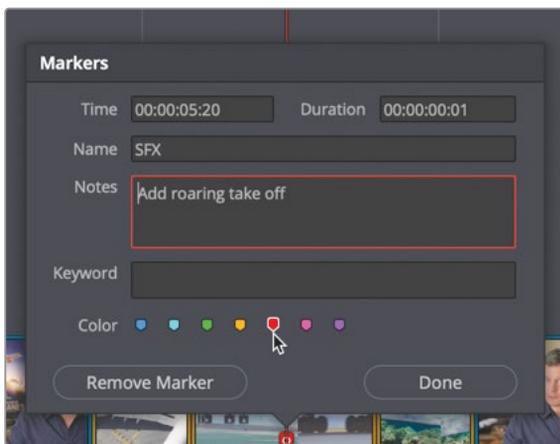
Avete collocato un marcatore di colore blu sulla clip selezionata nella timeline nella posizione della playhead.

- 6 Cliccate due volte sul marcatore blu oppure selezionatelo e premete **shift-M** per aprire la finestra di dialogo.



Per organizzare meglio il materiale potete cambiare il colore del marcatore: per esempio, il verde per le parti in cui bisogna aggiungere grafica, e il viola per gli effetti. Si possono anche inserire delle note per specificare quali modifiche eseguire.

- 7 Cliccate sull'etichetta del colore rosso e nel campo **Name** digitate **SFX**. Nel campo **Notes** digitate *Aggiungere rumore decollo*. Cliccate su **Done**.



Restano altre due parti della timeline da contrassegnare con marcatori e note.

- 8 Nella timeline, posizionate la playhead a metà della clip **10_MALDIVES** e selezionatela.



Qui useremo un metodo più veloce: un tasto di scelta rapida.

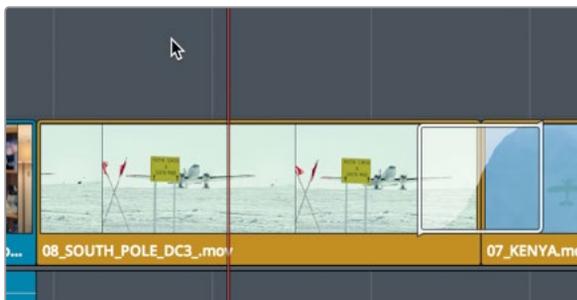
- 9 Premete il tasto **M** due volte.

Cliccando il tasto una volta, viene aggiunto un marcatore; cliccandolo due volte, si apre la finestra di dialogo.

- 10 Nel campo **Name** digitate *SFX*; nel campo **Notes** digitate *Aggiungere idrovolante*. Scegliete il colore rosso per il marcatore. Cliccate su **Done**.

TIP Per eliminare un marcatore, aprite la finestra di dialogo e selezionate *Remove Marker* oppure selezionate il marcatore e premete il tasto *Delete* o *Backspace*.

- 11 Posizionate la playhead a metà della clip **08_South_Pole_DC3** e cliccate nell'area grigia sopra la clip per assicurarvi che nella timeline non sia selezionato nient'altro.



Anche qui useremo il veloce metodo del tasto di scelta rapida.

- 12 Premete il tasto **M**.

Il marcatore comparirà sul righello della timeline nella posizione della playhead. A differenza degli altri marcatori applicati sulla clip, se trascinate o tagliate-incollate la clip *South Pole* in un'altra posizione della timeline, questo marcatore non si sposterà. A parte quest'eccezione, funziona esattamente come gli altri.

- 13 Premete **M** per aprire la finestra di dialogo e nel campo **Name** digitale *SFX*. Nel campo **Notes** digitate *Aggiungere rumore motore* e scegliete il colore rosso. Cliccate su **Done**.

TIP Spostando una clip nella timeline con la funzione Ripple Trim, il marcatore si sposta sul punto della nuova durata nel righello della timeline.

Ora abbiamo aggiunto tutti i marcatori rossi che ci servivano.

Definire un intervallo di fotogrammi

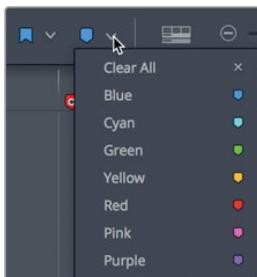
I marcatori non servono solo per contrassegnare un singolo fotogramma in una clip o nel righello della timeline, ma anche una sequenza di fotogrammi. Ora, all'interno della clip andremo a definire un intervallo e scrivere una nota che spieghi la modifica da apportare. Dato che non si tratta più di modifiche all'audio, al marcatore assegneremo un altro colore.

- 1 Nella toolbar, trascinate lo slider dello zoom per ingrandire l'area della clip **08_SOUTH_POLE_DC3** su cui avete appena aggiunto il marcatore rosso. Assicuratevi che nella timeline non sia selezionata nessuna clip.
- 2 Posizionate la playhead vicino all'inizio della clip South Pole.



Sceglieremo il colore giallo per le note riguardanti gli effetti visivi.

- 3 Nel menù dei marcatori della toolbar, scegliete il giallo.



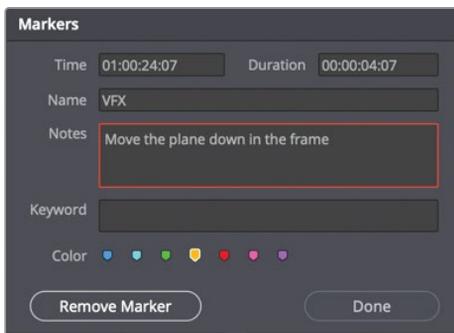
Il marcatore giallo comparirà nel righello della timeline.

- 4 Tenendo premuto **option** (macOS) o **Alt** (Windows), trascinate il marcatore fino all'altro capo della clip.



Il marcatore si allungherà per coprire l'intera durata della clip. Adesso possiamo scrivere qualcosa o persino disegnare direttamente sui fotogrammi.

- 5 Premete **shift-M** per aprire la finestra di dialogo.
- 6 Nel campo **Nome** digitale *VFX* e nel campo **Notes** digitate *Spostare aereo verso il basso*. Cliccate **Done** per chiudere la finestra.

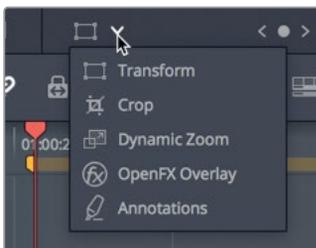


Anche se nella maggior parte dei casi una nota è sufficiente per descrivere le modifiche da apportare, a volte un piccolo disegno potrebbe essere più chiaro.

Disegnare sulle clip

Sulle note si possono aggiungere altri dettagli usando gli strumenti di disegno dei marcatori. Per esempio, invece di scrivere di *spostare aereo verso il basso* potete disegnare una freccia sul fotogramma.

- 1 In basso a sinistra nel viewer della timeline, selezionate **Annotations** dal menù a comparsa.



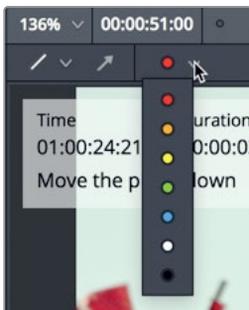
TIP L'opzione Annotations del menù a comparsa aggiunge automaticamente un marcatore, se manca, nella posizione corrente.

Abilitando i controlli a schermo per le annotazioni, in alto a sinistra nel viewer si apre una toolbar con tre opzioni: lo strumento disegno, lo strumento freccia e il menù a comparsa dei colori.

- 2 Cliccate sull'icona a forma di freccia e, partendo dalla cabina di pilotaggio, trascinate verso il basso.

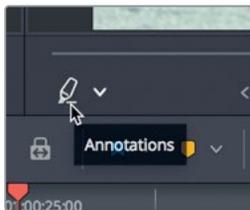


- 3 Dal menù a comparsa dei colori scegliete il giallo.



TIP Per eliminare una linea o una freccia, premete Delete o Backspace.

- 4 Dal menù a comparsa del timeline viewer, selezionate **Annotations** per nascondere la toolbar.



Torneremo ai marcatori rossi più avanti, mentre continueremo a lavorare all'audio, per trovare gli effetti sonori corrispondenti alle note dei marcatori.

Aggiungere marcatori nel source viewer

I marcatori sono strumenti preziosissimi anche per le clip sorgenti, e si aggiungono come quelli per la timeline. Potete persino usarli per contrassegnare le parti di una clip che intendete inserire nella timeline. In questo caso, fungono da segnaposto per molteplici punti In e Out.

- 1 Nel bin Audio, cliccate due volte sulla clip **Sound FX** per aprirla nel source viewer.



Si tratta di una tipica clip contenente tanti effetti sonori. Ascoltiamola per trovare un effetto sonoro da usare nella timeline.

NOTA Nelle immagini di questa guida, i bin sono organizzati in un determinato modo, ma siete liberi di disporli diversamente e visualizzarli come icone o in un elenco.

- 2 Riproducete i primi cinque secondi della clip **Sound FX**.



Il primo effetto sonoro della clip è proprio il rumore del motore di un aereo a elica. Per aggiungere un marcatore sulla clip sorgente nel viewer, userete la stessa scorciatoia imparata pocanzi.

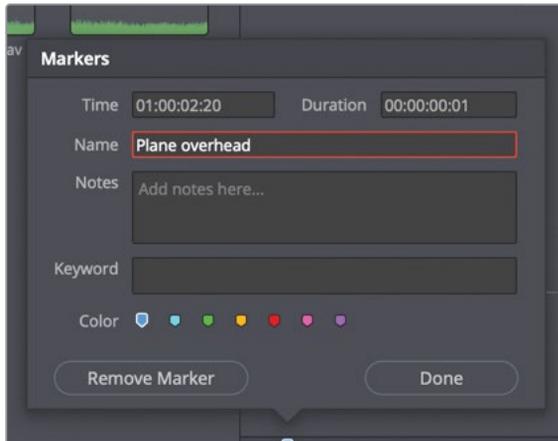
- 3 Posizionate la jog bar del source viewer al di sopra del picco dell'effetto sonoro (la parte più alta della forma d'onda).



- 4 Premete il tasto **M**.

Il marcatore verrà aggiunto sulla clip sorgente sotto la jog bar del source viewer. Se volete, scrivete delle note di accompagnamento.

- 5 Premete di nuovo il tasto **M** per aprire la finestra di dialogo, e nel campo **Name** digitate *Decollo aereo*. Cliccate su **Done**.



Avete identificato e contrassegnato il vostro primo effetto sonoro. Questo marcatore vi sarà utile per ritrovare l'effetto quando lavorerete al montaggio.

Definire un intervallo nel source viewer

Per definire un intervallo nel source viewer è richiesto qualche altro accorgimento. Trascinare il marcatore per estenderne la durata può risultare complicato perché nel source viewer non si può incrementare il livello di zoom. Ad ogni modo, i marcatori nel source viewer possono tornare utili per simulare molteplici punti In e Out. Per esempio potete aggiungerli sulle clip contenenti una serie di effetti sonori che intendete usare. Oltre al marcatore che avete da poco aggiunto nel source viewer, ora cercherete gli altri due effetti. Iniziamo dal rumore dell'aereo a elica per la clip South Pole.

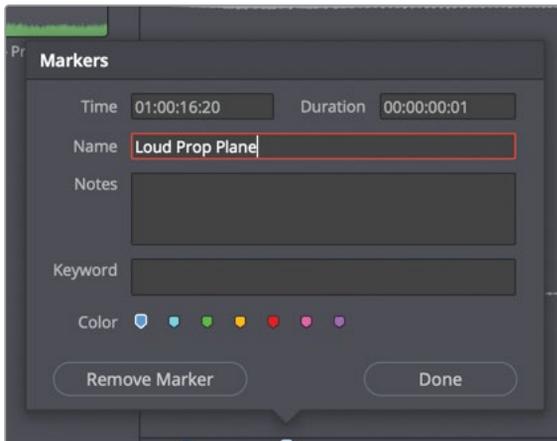
- 1 Nel source viewer, riproducete la clip **Sound FX** per circa 30 secondi, fino a sentire il rumore adatto al decollo dell'aereo. Prima di scegliere quest'effetto, potete usare i marcatori per definire un potenziale intervallo nella clip South Pole. Dopodiché, continuate ad ascoltare la clip sorgente per trovare delle alternative.

Nel source viewer, posizionate la jog bar dove inizia il rumore dell'elica dell'aereo.



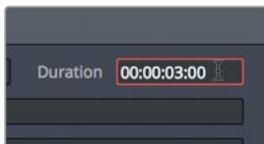
Il rumore iniziale del motore non si abbina alle immagini della clip South Pole. Spostiamoci un po' più avanti e inseriamo un marcatore dove il rumore del motore è più adatto alla scena.

- 2 Riproducete la clip fino al punto in cui sentirete il motore andare fuori giri.
- 3 Premete **M** per aggiungere un marcatore nel source viewer.
- 4 Premete di nuovo **M** per aprire la finestra di dialogo. Nel campo **Name** digitate *Rumore forte aereo*.



- 5 Per estendere la durata del marcatore, cliccate nel campo **Duration** e cancellate le ultime tre cifre.

- 6 Digitate **300** per impostare una durata di 3 secondi, premete **Invio** sulla tastiera e cliccate su **Done**.



TIP Invece di digitare la durata desiderata per il marcatore, potete anche trascinarlo tenendo premuto option (macOS) o Alt (Windows).

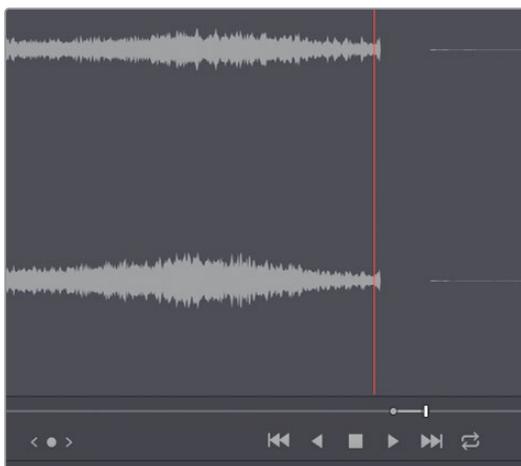
Ora aggiungiamo i punti In e Out nell'area di interesse e convertiamoli in marcatori. Useremo il suono del jet che decolla per la clip **A380 Takeoff**.

- 7 Trascinate la jog bar lentamente sulla clip fino a sentire il suono del decollo, circa a metà della clip. Il suggerimento è di individuare il picco di medie dimensioni nella forma d'onda dell'audio.

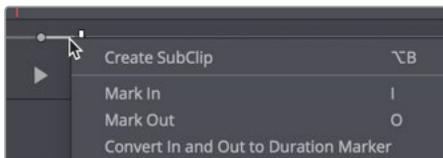


Dopo aver individuato l'inizio del suono del jet, imposteremo un punto In e un Out per delimitare l'intervallo.

- 8 Nel source viewer, posizionate la jog bar dove sentite che il jet inizia a decollare.
- 9 Impostate il punto In. Cercate il punto in cui il suono cessa e impostate il punto Out.



- 10 Cliccate con il tasto destro nella sezione tra i punti In e Out, e dal menù contestuale selezionate **Convert In and Out to Duration Marker**.



TIP Usate lo stesso menù contestuale per convertire i marcatori di durata in punti In e Out.

Avete creato un marcatore di durata che delimita lo stesso intervallo di fotogrammi dei punti In e Out. Usate lo stesso menù contestuale per aprire la finestra di dialogo.

- 11 Cliccate con il tasto destro sull'intervallo del marcatore e dal menù contestuale selezionate **Modify Marker**. Si aprirà una finestra di dialogo.
- 12 Nel campo **Name** digitate *Rumore decollo aereo* e cliccate su **Done**.

Avete identificato gli effetti sonori relativi ai marcatori nella timeline. Ora li monteremo nel progetto per valorizzare l'esperienza cinematografica.

Personalizzare l'interfaccia per l'audio

Poiché lavorerete con le tracce audio, è preferibile personalizzare la timeline ingrandendo le tracce audio per vedere meglio le forme d'onda. Così facendo sarà più facile localizzare suoni specifici e valutare l'audio. Le forme d'onda sono anche un ottimo riferimento visivo per il volume.

Per vedere meglio le tracce audio nella timeline potete espanderle verso l'alto, riducendo parte dello spazio sopra le tracce video.

- 1 Posizionate il cursore del mouse tra le tracce video e le tracce audio nella timeline.



La freccia assume la forma di un cursore di ridimensionamento. Trascinatelo verso l'alto e il basso per ridistribuire lo spazio destinato alle tracce audio e video.

- 2 Trascinate verso l'alto il divisore orizzontale che separa le tracce audio da quelle video fino a spingere le seconde nella parte alta della timeline.

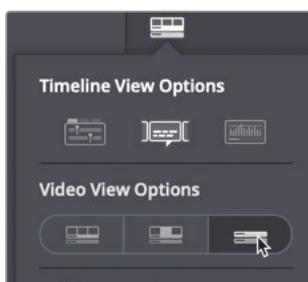
Come già avete fatto nella lezione precedente, potete cambiare l'aspetto delle tracce usando il menù delle opzioni della timeline.

- 3 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Timeline View Options** per aprire il menù a comparsa.



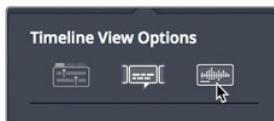
Potete cambiare l'altezza delle tracce video e audio in base alle operazioni che farete.

- 4 Nella sezione **Video View Options**, cliccate sul terzo pulsante a destra per minimizzare le tracce audio e video.



- 5 Nella sezione **Timeline View Options**, cliccate sul terzo pulsante a destra per mostrare le forme d'onda audio.
- 6 Trascinate lo slider **Video** tutto a destra per incrementare la dimensione della traccia video.
- 7 Trascinate lo slider **Audio** a metà verso destra per incrementare la dimensione della traccia audio.

- 8 Nella sezione **Timeline View Options**, cliccate sul pulsante delle forme d'onda audio per visualizzarle nelle tracce nella timeline.



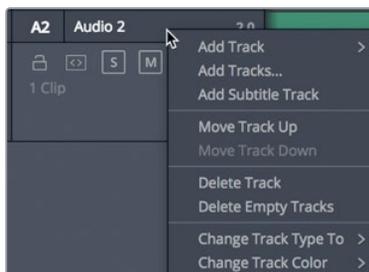
- 9 Cliccate sul pulsante **Timeline View Options** nella toolbar per chiudere il menù.

La nuova configurazione della timeline agevola montaggio e mixaggio audio. Più avanti aggiungerete altri elementi per facilitare anche la gestione e il monitoraggio dell'audio. Ora montiamo gli effetti sonori aiutandoci con le forme d'onda di grandi dimensioni.

Aggiungere e allineare le tracce

Data la poca quantità di audio, la timeline è piuttosto ben strutturata. La traccia Audio 1 contiene l'intervista; la traccia Audio 2, la musica. Per lasciarle inalterate, inseriamo una traccia audio vuota per i nuovi effetti sonori.

- 1 Nell'intestazione della timeline, fate un clic destro su **Audio 2** per aprire il menù contestuale.



Qui trovate le opzioni per aggiungere, spostare e eliminare le tracce. Gli effetti sonori stereo vanno inseriti in una nuova traccia audio stereo.

- 2 Dal menù, scegliete **Add Track > Stereo**.

TIP Nella timeline, le clip audio con diversi canali vengono visualizzate come una clip audio singola su una traccia singola. Quando create una nuova traccia audio, potete sceglierne il formato (mono, stereo, 5.1 surround o multi-canale). Il formato si può cambiare in qualsiasi momento.

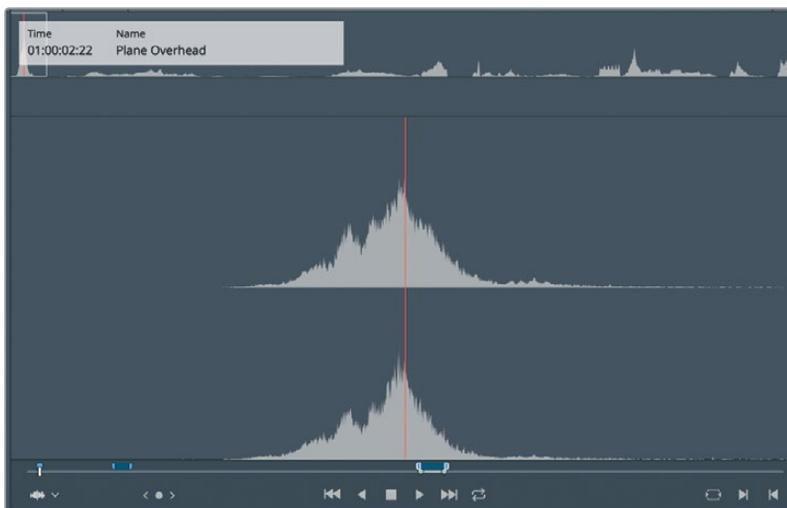
Avete aggiunto la traccia Audio 3 alla timeline. Ora occorre allinearla in modo che il contenuto audio della clip sorgente venga inserito al suo interno.

- Trascinate il controllo di destinazione **A1** su **Audio 3** per allineare la traccia A1 nel source viewer con la traccia audio A3 nella timeline.



Ora che le tracce sono allineate, potete montare il primo effetto sonoro nella timeline. Cerchiamolo.

- Nel source viewer, spostatevi sul primo marcatore della clip selezionando per tre volte **Playback > Previous Marker** o premendo tre volte **shift-freccia in su**.



Il source viewer deve trovarsi sul primo marcatore. L'overlay in alto a sinistra indica che si tratta del marcatore *Decollo aereo*, un effetto che potrebbe essere perfetto per la clip Maldives con l'aereo in volo nella parte superiore dell'inquadratura.

- Cliccate nel timeline viewer o premete il tasto **Q** per attivarlo.
- Raggiungete il marcatore della clip Maldives selezionando **Playback > Previous Marker** o premendo **shift-freccia in su**.

Uno dei modi migliori per montare un effetto sonoro consiste nell'utilizzo della funzione Replace Edit (già usata in precedenza). Per aggiungere un effetto sonoro solitamente si cerca di allineare un punto esatto di quest'ultimo con l'azione nel fotogramma di interesse. Poiché spesso il punto esatto non si trova all'inizio o alla fine della clip, bisogna ricorrere a un altro metodo di allineamento. La funzione Replace Edit permette di posizionare la jog bar sul punto esatto dell'effetto sonoro (punto di sync), e la playhead della timeline sul fotogramma in cui volete che l'effetto sonoro si senta. La clip sorgente già si trova nella parte in cui il rumore dell'aereo è molto forte. Quella parte va allineata con il punto in cui l'idrovolante entra nell'inquadratura.

- 7 Posizionate la playhead sul fotogramma in cui si intravedono la fusoliera dell'aereo e i galleggianti.



TIP Se non riuscite a spostare la playhead con esattezza, premete il tasto N oppure cliccate sul pulsante di Snapping nella toolbar per far sì che la playhead non scatti verso il marcatore.

A differenza di quando usate la funzione Replace Edit per sostituire una clip sulla stessa traccia, per sostituire una clip su una traccia vuota è necessario impostare i punti In e Out, proprio come farete adesso sulla traccia Audio 3.

- 8 Scegliete **Mark > Mark Clip** o premete **X** per impostare i punti In e Out per la durata della clip Maldives.



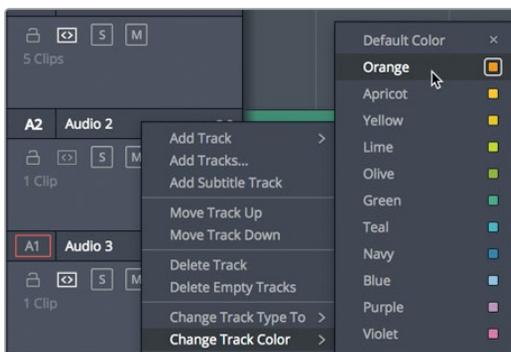
- 9 Cliccate sul pulsante **Replace** nella toolbar o premete **F11**.
- 10 Riproducete l'effetto sonoro per ascoltarlo in sincrono con le immagini.

Ora le tracce audio sono ben organizzate: la voce dell'intervistato su Audio 1, la musica su Audio 2 e gli effetti sonori su Audio 3. Organizzare i file multimediali durante il montaggio video è importante, e forse per il montaggio audio lo è ancora di più, visto che spesso bisogna gestire decine e decine di tracce contemporaneamente.

Contrassegnare le tracce con un colore

Per tenere in ordine le tracce potete servirvi anche dei colori. Come avete già fatto per le clip video, potete assegnare un colore anche alle tracce nella timeline. Per semplificare l'interpretazione della timeline, daremo il colore arancione alla traccia musicale e il colore verde agli effetti sonori.

- 1 Fate un clic destro sull'intestazione della traccia **Audio 2** nella timeline.
- 2 Dal menù contestuale, scegliete **Change Track Color > Orange**.



La clip musicale sulla traccia Audio 2 diventerà arancione.

- 3 Fate un clic destro sull'intestazione della traccia **Audio 3**.
- 4 Dal menù contestuale, scegliete **Change Track Color > Olive**.

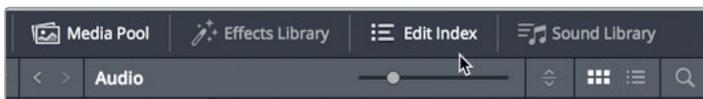


La clip dell'effetto sonoro diventerà verde oliva. Da ora in poi, qualsiasi effetto sonoro inserirete in questa traccia, assumerà lo stesso colore. Però, se avete dato un colore a una clip all'interno del bin, quel colore prevarrà su quello della traccia nella timeline.

Cercare i marcatori in Edit Index

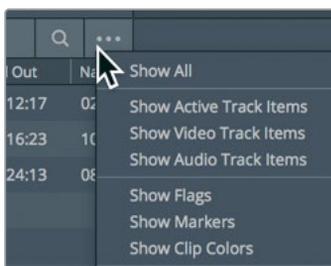
Sulle timeline brevi come la nostra, navigare i marcatori non è difficile. Nei progetti più ampi invece, serve un metodo più veloce per trovare marcatori specifici tra tanti. L'indice Edit Index elenca tutte le istanze di editing (clip e marcatori) della timeline corrente.

- 1 Cliccate sul pulsante **Edit Index** nella parte superiore dell'interfaccia.



L'indice si apre nella parte sottostante al Media Pool e mostra tutte le istanze di editing, affiancate dalle relative colonne dei metadati. Queste informazioni sono troppe anche per timeline brevi come la nostra.

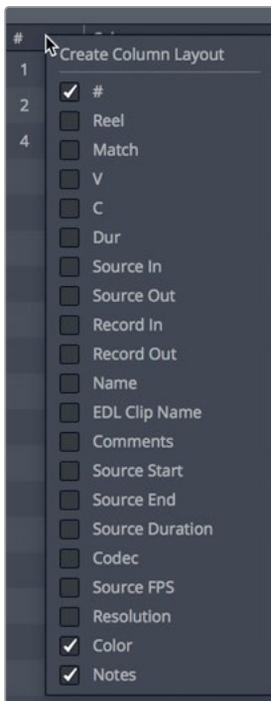
- 2 Nell'angolo in alto a destra dell'Edit Index, cliccate sul menù a comparsa delle opzioni.



- 3 Scelezionate **Show Markers > Red**.

Ora l'indice mostrerà solo i marcatori rossi nella timeline, facilitando la lettura dell'elenco. Così come per la vista a elenco dei bin, anche nell'Edit Index potete scegliere di visualizzare o nascondere determinate colonne di informazioni.

- 4 Fate clic destro sull'intestazione di una colonna per aprirne il menù.
- 5 Deselezionate ogni casella tranne **Number (#)**, **Color** e **Notes**.



Ora potrete identificare i marcatori in base al colore e alla nota corrispondenti.

- 6 Cliccate sul marcatore rosso contenente la nota *Aggiungere rumore decollo*.

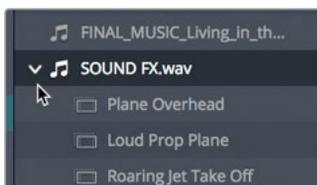


La timeline salterà alla posizione del suddetto marcatore nella clip **02_A380_TAKEOFF**. Questa è la prossima clip in cui andremo ad aggiungere un effetto sonoro. Invece di cercare il marcatore nel source viewer, scopriamo come fare con un metodo più semplice.

Visualizzare i marcatori nei bin

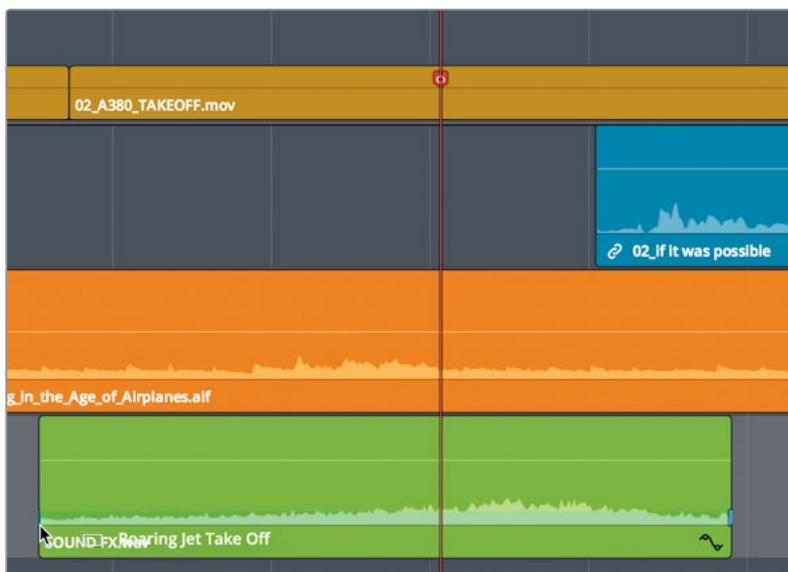
I marcatori aggiunti alle clip sorgenti si possono visualizzare nei bin con vista a elenco. Se i marcatori hanno una durata, potete usarli come punti In e Out, inserendoli direttamente nella timeline.

- 1 Sopra al Media Pool, cliccate sul pulsante che mostra il contenuto del bin come elenco. A sinistra del nome della clip con gli effetti sonori c'è una freccetta che dà accesso ai marcatori da voi aggiunti.
- 2 Cliccate sulla freccetta accanto alla clip **SOUND FX**.



Sotto il nome della clip vedrete tutti i marcatori della clip sorgente. Se i marcatori hanno una durata, potete trascinarli sulla timeline, dove verranno usati come punti In e Out della clip.

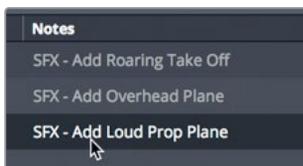
- 3 Dal bin Audio, trascinate il marcatore *Rumore decollo aereo* sulla traccia Audio 3 di modo che si allinei con l'inizio della clip **02_A380_TAKEOFF**.



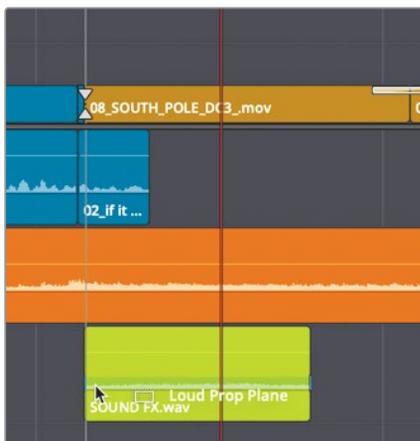
Ci resta un solo effetto sonoro da aggiungere.

TIP Cliccando due volte su un marcatore nell'elenco di un bin, la clip si apre nel source viewer, con la jog bar nella posizione del marcatore.

- 4 Nell'Edit Index, cliccate sulla nota *SFX Aggiungere rumore motore* per collocare la playhead nella posizione del marcatore.



- 5 Dal bin Audio, trascinate il marcatore *Rumore forte aereo* sulla traccia Audio 3 per allinearla con l'inizio della clip **08_SOUTH_POLE_DC3**.



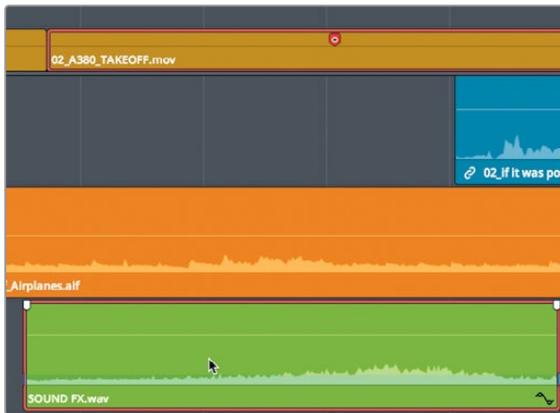
- 6 Spostate la playhead all'inizio della timeline e riprodudetela per ascoltare gli effetti sonori che avete aggiunto.

Ora tutte le tracce audio, la musica, la narrazione e gli effetti sonori sono al loro posto.

Interconnettere le clip

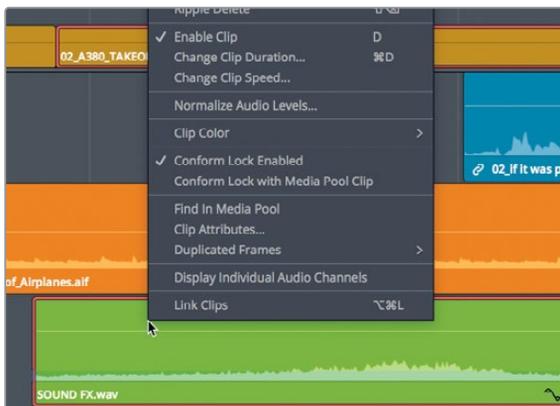
L'audio e il video, se registrati insieme, sono automaticamente connessi tra loro all'interno delle clip. Questo permette di spostarle o effettuare il trimming senza perderne la sincronizzazione. Al contrario, gli effetti sonori aggiunti in un secondo momento non sono connessi al video in cui sono stati inseriti. Tuttavia, è possibile creare tra loro una relazione di sincronizzazione di modo che spostando una clip video, il rispettivo effetto sonoro la segua.

- 1 Nella timeline, selezionate la clip **02_A380_TAKEOFF**.
- 2 Nella traccia Audio 3, temendo premuto **cmd** (macOS) o **Ctrl** (Windows), cliccate sull'effetto sonoro al di sotto della clip **02_A380_TAKEOFF**.



Queste due clip devono restare connesse tra loro (supponiamo che in un secondo momento decidiate di spostare o eliminare la clip A380). Interconnettiamole.

- 3 Fate un clic destro sulla clip **SOUND FX** selezionata e dal menù contestuale scegliete **Link Clips**.



Una piccola icona a forma di catena comparirà a lato del nome della clip nella timeline. L'icona indica che la clip audio è interconnessa a un'altra clip. Selezionando una delle due, selezionate automaticamente anche l'altra, come se fossero state registrate insieme.

- 4 Interconnettete i restanti tre effetti sonori alle rispettive clip video.

Il pulsante **Linked Selection** nella toolbar della timeline funzionerà per queste clip interconnesse esattamente come per quelle registrate insieme.

Monitorare, isolare e silenziare l'audio

La prima cosa da fare prima di cominciare il montaggio audio è ascoltare attentamente. Riproducete le tracce e valutatele in relazione alle immagini.

- 1 Premete il tasto **home** e poi la barra spaziatrice per riprodurre tutta la timeline.

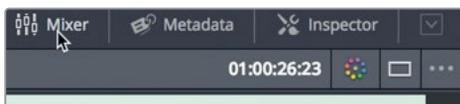
TIP Se la vostra tastiera Mac non ha i tasti home e end, premete fn-freccia sinistra per spostare la playhead all'inizio della timeline; fn-freccia destra per spostarla alla fine.

Per ascoltare le tracce audio separatamente potete isolarle usando la funzione Solo.

- 2 Premete il tasto **home** per spostarvi all'inizio della timeline.
- 3 Nella traccia **Audio 1**, cliccate sul pulsante di Solo **S** per silenziare momentaneamente le altre tracce.



- 4 Premete la barra spaziatrice per riprodurre la timeline. Dato che le altre tracce sono silenziate, verrà riprodotta solo la traccia dell'intervista.
- 5 Durante il playback, cliccate sul pulsante di Solo **S** della traccia **Audio 3** per ascoltare gli effetti sonori. Potete isolare diverse tracce per ascoltare solo quelle. Per monitorare con precisione l'audio potete leggere gli indicatori di livello.
- 6 Nell'angolo in alto a destra dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Mixer** per aprire il mixer audio.



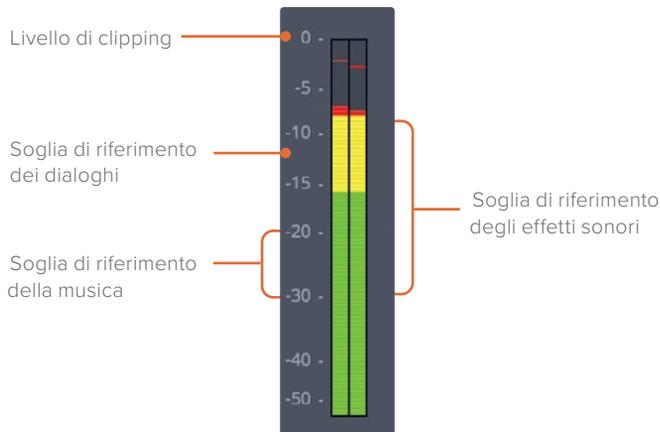
Nel mixer potete monitorare l'audio di ciascuna traccia osservando gli indicatori di livello, che offrono un riscontro visivo utile durante la regolazione del volume e delle diverse elaborazioni. Gli indicatori mostrano il livello medio del segnale con una sottile linea di un pixel a segnalare il picco. Qui nella pagina Edit, l'obiettivo è uniformare le clip nella stessa traccia in modo che l'intera narrazione abbia lo stesso livello e tutti gli effetti sonori siano costanti.

- 7 Riproducete la timeline per ascoltare le tracce isolate e tenete sotto controllo i livelli.

Osservate gli indicatori e impostate il livello di ciascuna traccia come necessario.

Leggere i livelli e impostare le soglie

Per modificare il volume delle clip è importante saper leggere l'indicatore di picco RMS (*root mean square*). Gli indicatori del mixer si basano su una scala di misurazione in decibel (dB) del volume delle clip audio. L'intervallo della scala spazia da 0dB a -50dB. L'audio che supera 0dB risulta distorto, per cui è importante che rimanga entro questa soglia. Anche se non è una regola assoluta, le tracce con dialoghi, effetti sonori e musica di solito rispettano determinati livelli di riferimento in dB.



La soglia di riferimento dei dialoghi si aggira su -12dB.

La soglia di riferimento degli effetti sonori ha un intervallo più ampio perché possono avere caratteristiche molto diverse, ma di solito ricade tra -10 e -30dB.

Anche la soglia di riferimento della musica è piuttosto ampia, tra -20 e -30dB.

Queste sono solo indicazioni generali di partenza che potete seguire per impostare i livelli. Lasciate pure il verdetto finale alla vostra esperienza di ascolto.

In questa prima fase del mix audio imposterete ogni clip su un livello appropriato per il tipo di suono che contiene. Poi collocherete tutte le clip con dialogo su un singola traccia e le imposterete all'incirca sullo stesso livello. Lavorare a una sola traccia e con un livello in dB comune è una strategia che vale sia per gli effetti sonori sia per la musica. A questo punto del nostro percorso non confronteremo i livelli del dialogo con quelli degli effetti sonori e della musica perché interverremo sul mix a livello della clip. Il mix a livello della traccia lo affronteremo più avanti, nella Fairlight page.

Iniziamo a lavorare al dialogo della traccia Audio 1.

Normalizzare l'audio

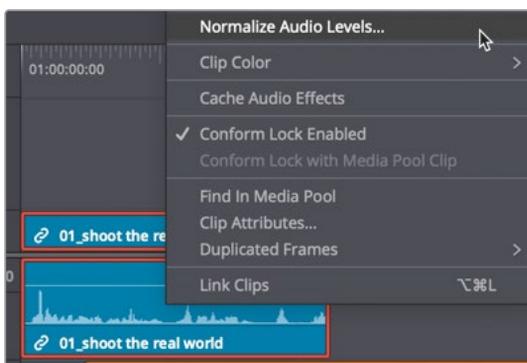
Ora che il video e l'audio sono al proprio posto nella timeline, potete impostare i livelli audio del progetto. Come prima cosa esaminerete le tracce dell'audio principale (in questo caso le clip dell'intervista sulla traccia Audio 1) e poi imposterete le clip che lo contengono sul livello di volume massimo.

- 1 Posizionate la playhead all'inizio della timeline.
- 2 Mettete in solo la traccia **Audio 1**.
- 3 Premete **shift-Z** per vedere tutte le clip sulla traccia Audio 1.
- 4 Trascinate sulle clip della traccia Audio 1 per selezionarle tutte in una volta, oppure selezionatele una a una tenendo premuto il tasto **cmd** (macOS) o **Ctrl** (Windows).



Per alzare al massimo il volume delle clip selezionate potete usare la funzione di normalizzazione.

- 5 Fate un clic destro su una delle clip audio selezionate e scegliete **Normalize Audio Levels**.

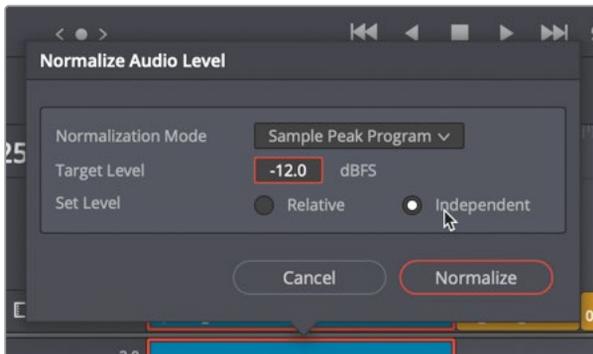


Nella finestra di dialogo potete amplificare l'audio impostando una soglia in dBFS per il picco. Il livello medio della maggior parte dei dialoghi e dei voiceover si aggira intorno ai -12dBFS, per cui potete scegliere una soglia leggermente più alta.

- 6 Nel campo **Target Level** digitate **-10**.

Le due opzioni sottostanti determinano se il picco più alto di tutte le clip verrà usato come soglia di riferimento, oppure se il picco di ogni clip verrà amplificato per raggiungere la soglia di riferimento. Dato che nella traccia Audio 1 c'è un'ampia gamma di livelli, è meglio scegliere l'opzione che incrementa il picco di ogni clip in modo indipendente.

- 7 Selezionate l'opzione **Independent**.

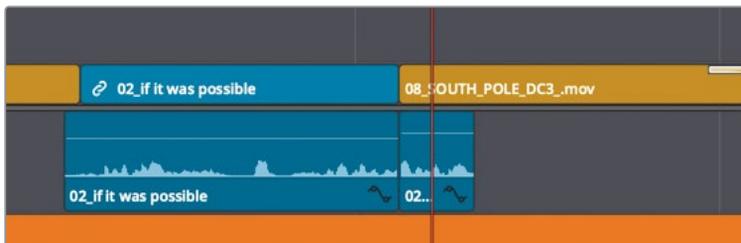


- 8 Cliccate sul pulsante **Normalize** e riproducete l'audio della traccia Audio 1. Ora il livello dovrebbe essere omogeneo. Durante il playback osservate gli indicatori di livello nel mixer: il livello medio deve aggirarsi sui -12dBFS, e il picco più alto non deve superare la soglia di riferimento di -10dBFS.

Impostare i livelli nell'Inspector

Riproducendo la traccia, avete notato che la penultima clip ha un volume decisamente più basso delle altre? Poiché le clip non sono identiche, occorre effettuare qualche altra modifica oltre alla normalizzazione automatica.

- 1 Posizionate la playhead a metà della timeline, sulla quarta clip dell'intervista.



- 2 Selezionate la clip audio e cliccate sul pulsante **Inspector** per aprirlo.



Quando nella timeline è selezionata una clip audio, l'Inspector visualizza i controlli di livello (Level), picco (Pitch) e EQ.

- 3 Trascinate lo slider **Volume** verso destra fino a un valore di **10** circa.



TIP Per aumentare o diminuire il volume della clip selezionata, premete cmd-option + (segno più) e cmd-option - (segno meno) su macOS, oppure Ctrl-Alt + (segno più) e Ctrl-Alt - (segno meno) su Windows.

- 4 Riproducete la clip e osservate gli indicatori per assicurarvi che i livelli rientrino tra -10 e -15dB. Se i livelli continuano a superare -10dB, trascinate lo slider del volume verso sinistra per ridurre il livello della clip.

È importante che il livello ottimale sia di circa -12dB perché altrimenti le clip principali potrebbero risultare troppo basse, perdendo il vantaggio dell'intervallo dinamico caratteristico delle registrazioni audio digitali.

Impostare i livelli nella timeline

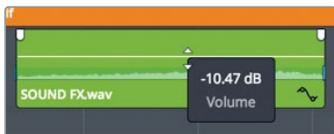
Per modificare rapidamente il livello audio di una clip nella timeline, potete sfruttare l'apposita curva del volume.

- 1 Nell'intestazione della traccia **A3**, cliccate sul pulsante di Solo **S** per riprodurre solo gli effetti sonori.
- 2 Posizionate la playhead della timeline all'inizio del primo effetto sonoro della stessa traccia.
- 3 Trascinate, se necessario, la barra di scorrimento nella parte inferiore della timeline fino a vedere a schermo tutti e tre gli effetti sonori nella finestra della timeline.
- 4 Avviate la riproduzione e controllate i livelli dei tre effetti sugli indicatori di A3. Tutti hanno un volume troppo alto. Per impostare un livello ottimale per gli effetti sonori potete usare come soglia di riferimento l'intervallo da -10 a -30dB.
- 5 Posizionate il cursore del mouse sulla sottile linea bianca nella clip del primo effetto sulla traccia A3.



La linea bianca è la curva del volume della clip audio e rappresenta il suo livello. Trascinandola verso il basso, il volume diminuisce (invece di trascinare verso sinistra lo slider del volume nell'Inspector).

- Quando il cursore si trasforma in due frecce su e giù, trascinate la curva verso il basso fino a raggiungere circa **-10dB**.



Avete abbassato il volume di 10dB.

TIP Il piccolo riquadro segnala la differenza di valore in relazione al livello corrente, e non il livello esatto in dB che l'audio raggiunge sugli indicatori. La voce dB Full Scale (dBFS) si riferisce al livello esatto sugli indicatori; la voce dB si riferisce alla differenza di valore.

Tutti gli effetti sonori presenti hanno probabilmente un volume troppo alto. Come avete appreso nella lezione precedente, potete copiare il livello più basso di una clip su un'altra usando il comando Paste Attributes.

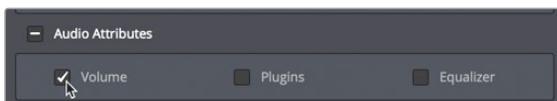
- Selezionate il primo effetto sonoro su **A3**.
- Scegliete **Edit > Copy** o premete **cmd-C** (macOS) o **Ctrl-C** (Windows).
- Selezionate il secondo effetto sonoro su **A3** e, tenendo premuto il tasto **cmd** (macOS) o **Ctrl** (Windows), cliccate sul terzo effetto sonoro per selezionare entrambe le clip.



- Scegliete **Edit > Paste Attributes** o premete **option-V** (macOS) o **Alt-V** (Windows).

La finestra di dialogo che si aprirà contiene le caratteristiche della clip che potete copiare e incollare su un'altra.

- Spuntate le caselle **Audio Attributes > Volume** e cliccate su **Apply**.



I valori del volume della prima intervista verranno applicati alle clip selezionate.

- Riproducete la timeline. Trascinate lo slider **Volume** per una regolazione ottimale.

Copiando e incollando le caratteristiche da una clip all'altra per uniformare i livelli si risparmia tempo, soprattutto nelle timeline complesse, ma non dimenticate di riascoltare il risultato finale per assicurarvi che i livelli siano corretti.

Creare cambi di volume in una clip

L'ultima traccia che integrerete nel mix è quella musicale. I livelli di questa traccia richiedono altri interventi perché occorre impostare due livelli diversi nella stessa clip: uno più basso durante l'intervista, e uno più alto al suo termine. Ci sono diversi modi per farlo. Adesso nella pagina Edit useremo i keyframe.

- 1 Nell'instestazione delle tracce, deselezionate il pulsante di Solo **S** delle tracce **A1** e **A2**. Ora tutte e tre le tracce audio sono udibili.

Iniziamo abbassando il volume della musica all'inizio dell'intervista. Il livello deve essere basso a sufficienza da non coprire le parole, ma allo stesso tempo ben percepibile per dare atmosfera alla scena. Sistemate il livello trascinando la linea del volume nella timeline, ricordando che l'intervallo di riferimento va da -20 a -30dBFS.

- 2 Nella clip musicale, trascinate la linea del volume fino a un valore di circa **-20dB**.



- 3 Riproducete la timeline e prestate attenzione alla modifica.

Trascinando tutta la curva del volume, cambia il livello dell'intera clip. Questo livello è adatto all'intervista, ma è troppo basso per la sequenza con l'aereo. Aggiungendo dei keyframe è possibile manipolare la curva del volume per cambiarne il livello nel tempo.

- 4 Posizionate la playhead alla fine della prima clip dell'intervista, dove vogliamo incrementare il volume. Proseguiamo aggiungendo un keyframe sulla clip musicale.
- 5 Sulla clip musicale, tenete premuto il tasto **option** (macOS) o **Alt** (Windows) e cliccate sulla linea del volume sotto la playhead per aggiungere un keyframe.



Un puntino bianco, ovvero il keyframe, verrà aggiunto sulla curva. Se non lo vedete, spostate un po' la playhead. Questo keyframe segna il punto in cui il volume della musica deve essere alto. Ora aggiungiamo un altro keyframe, prima dell'altro, per segnare il punto in cui la musica deve iniziare a incrementare.

- 6 Cliccate su un'area grigia della timeline per assicurarvi che non sia selezionata nessuna clip.
- 7 Digitate **-12** e premete **Invio** per spostare la playhead indietro di mezzo secondo.
- 8 Tenendo premuto il tasto **option** (macOS) o **Alt** (Windows), cliccate sulla linea del volume sotto la playhead per aggiungere un keyframe.



Questo è il punto in cui il volume varierà. Cambiando la posizione verticale del secondo keyframe, il volume aumenterà.

- 9 Posizionate il cursore del mouse sopra il secondo keyframe nella clip musicale. Il cursore cambierà forma.
- 10 Trascinate il keyframe verso l'alto fino a un valore approssimativo di **-10.00dB**.



- 11 Riproducete la prima parte della timeline per testare il cambio di volume.

Avete creato un cambio di volume per la musica durante la prima parte dell'intervista. Per il resto della timeline però, la musica è troppo alta e andrebbe rivisitata aggiungendo altri keyframe e modificandone i livelli. Di queste operazioni ci occuperemo nella prossima lezione, dedicata al montaggio audio nella Fairlight page.

Aggiungere dissolvenze audio

Spesso le dissolvenze audio servono per addolcire una clip in entrata o uscita, ma sono utili anche nelle narrazioni e nei dialoghi in cui le consonanti occlusive, soprattutto la [p] e la [b], risultano fastidiose. Per quanto riguarda la musica, si utilizzano i classici fade-in e fade-out.

- 1 Riproducete la timeline fino all'inizio della musica.
Anche se il volume della musica è già basso, l'attacco è sempre brusco. Dobbiamo fare in modo che la musica cresca gradualmente durante l'intervista e tocchi il picco quando si vede la prima immagine dell'aereo. Per ottenere questo risultato applicheremo un fade-in.
- 2 Premete **shift-Z** per visualizzare l'intera timeline.
- 3 Posizionate il cursore del mouse sopra la clip musicale nella timeline.



I controlli (handles) dei fade si trovano negli angoli in alto a sinistra e a destra della clip.

- 4 Trascinate la handle di sinistra verso il centro della clip fino al valore di **+2:00**.



TIP Invece di trascinare le handle, potete posizionare la playhead nel punto in cui volete che il fade-in termini e scegliere Trim > Fade In to Playhead.

Avete aggiunto un fade-in di due secondi all'inizio della clip.

- 5 Riproducete la timeline dall'inizio per ascoltare il fade-in appena aggiunto.

Per ottimizzare le tracce audio si possono usare in congiunzione le handle, le curve del volume e i controlli dell'Inspector, ma sono solo un punto di partenza. Nella prossima lezione userete la Fairlight page di DaVinci Resolve per creare un'autentica colonna sonora cinematografica a più tracce.

Domande finali

- 1 Cosa bisogna selezionare per aggiungere un marcatore sul righello della timeline?
- 2 Dove si trova l'elenco di tutti i marcatori nella timeline?
- 3 Come si aggiunge un keyframe nella linea del volume di una clip audio nella timeline?
- 4 Cosa consente di fare la finestra di dialogo Normalize Audio Levels?
- 5 Vero o falso? Sull'indicatore di livello RMS/Peak nella pagina Edit, un audio di circa -5dBFS è molto basso.

Risposte

- 1 Non bisogna selezionare niente per aggiungere un marcatore sul ruler della timeline.
- 2 L'elenco di alcuni o di tutti i marcatori nella timeline si trova nell'Edit Index.
- 3 Cliccando sulla linea del volume tenendo premuto option (macOS) o Alt (Windows).
- 4 La finestra di dialogo Normalize Audio Levels consente di impostare la soglia massima in dB del picco di una clip o di un gruppo di clip.
- 5 Falso. Sull'indicatore di livello RMS/Peak nella pagina Edit, il valore massimo del sistema corrisponde a 0, quindi -5dBFS è molto alto.

Lezione 9

Mixare l'audio su Fairlight: l'Interfaccia

Perché le produzioni professionali investono così tanto tempo, talento e (sì) denaro per creare la colonna sonora perfetta? Perché un audio di alta qualità è essenziale per raccontare una storia per immagini. Spesso fa la differenza tra una produzione amatoriale e una professionale.

La Fairlight page di DaVinci Resolve 16 è stata progettata appositamente per realizzare audio di qualità cinematografica. Per di più, essendo parte integrante del software, siete liberi di continuare a perfezionare il montaggio, gli effetti visivi, il colore e il mix audio senza limiti anche poco prima dell'esportazione finale. DaVinci Resolve è una svolta per i filmmaker.

In questa lezione scoprirete la Fairlight page, monterete dialoghi ed effetti sonori, registrerete un voiceover ed eliminerete il ronzio di sottofondo con i Fairlight FX.

Tempo

Questa lezione richiede circa 45 minuti.

Obiettivi

Panoramica dell'interfaccia	224
Dare un nome e un colore alle tracce	228
Visualizzare le liste di spotting	229
Cambiare il formato delle tracce	231
Fare il trimming delle clip	233
Allineare gli effetti sonori	235
Registrare audio in una timeline	238
Modificare le caratteristiche delle clip	242
Usare i Fairlight FX	245
Impostare i livelli delle tracce	249
Domande finali	251

Panoramica dell'interfaccia

Partiamo dal flusso di lavoro. Avete quasi finito il montaggio e il progetto è più o meno completo. È il momento di finalizzare l'audio. La post-produzione audio era un processo del tutto indipendente dal montaggio video e richiedeva software appositi. Per condividere la timeline del progetto con un'altra applicazione di post audio bisognava sempre convertire il materiale e duplicare il lavoro. Ora imparerete ad abbattere i tempi con DaVinci Resolve 16.

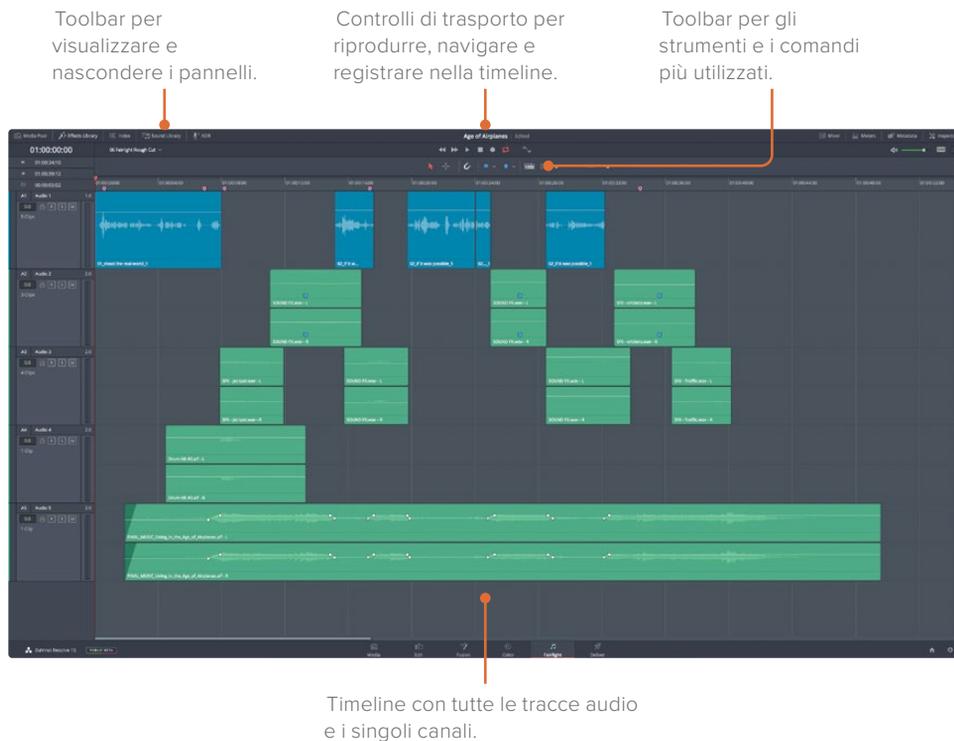
- 1 Aprite DaVinci Resolve. Nel **Project Manager** aprite il progetto Age of Airplanes.
- 2 Nel bin Rough Cuts fate doppio clic sulla timeline **05 Fairlight Rough Cut** per aprirla.

È una timeline leggermente diversa da quella della lezione precedente: oltre alle regolazioni apportate al volume, ai keyframe e ai fade sulla traccia musicale, contiene anche altri effetti sonori.

- 3 In basso nell'interfaccia del software, cliccate sul pulsante **Fairlight**.

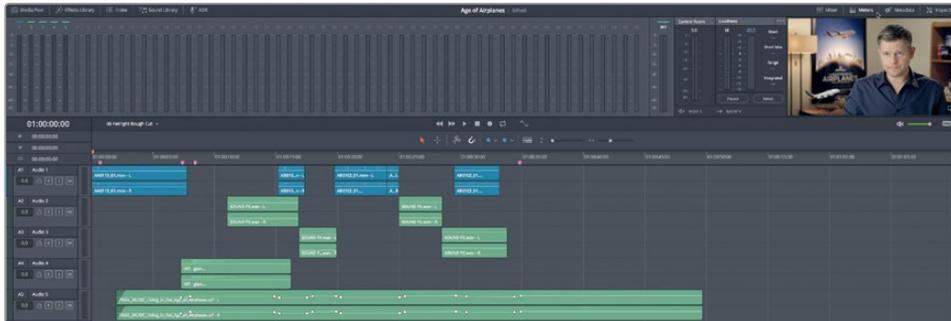
È tutto ciò che dovete fare per passare dal montaggio alla post-produzione audio!

Anche se l'interfaccia sembra un sola grande timeline, la Fairlight page è suddivisa in quattro aree principali.



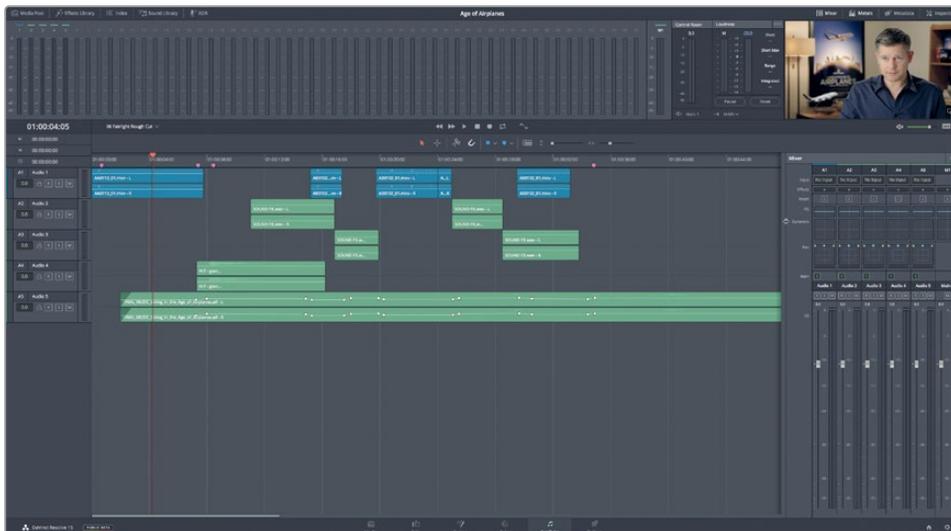
La timeline a cui avete lavorato nella pagina Edit, con le tracce etichettate per colore, i marcatori e livelli audio da voi impostati, la ritrovate qui nella Fairlight page. Sembra diversa perché questo spazio è pensato appositamente per le registrazioni, il montaggio, il mixing e lo sweetening audio. La visualizzazione di default mostra solo la timeline audio, ma dalla toolbar dell'interfaccia potete aprire i pannelli nascosti: il Media Pool, il viewer, gli indicatori di livello e il mixer.

- 4 In alto a destra nella toolbar dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Meters** per aprire il pannello di monitoraggio.



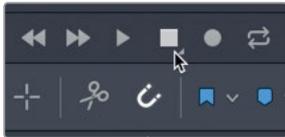
Questo pannello visualizza tutti i contenuti audio e video della timeline corrente. C'è anche un mixer espandibile, utile per bilanciare i livelli delle tracce.

- 5 Nella toolbar dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Mixer**.
- 6 Trascinate il bordo sinistro del mixer verso sinistra per espanderlo e vedere le strisce di canale di tutte e cinque le tracce audio.

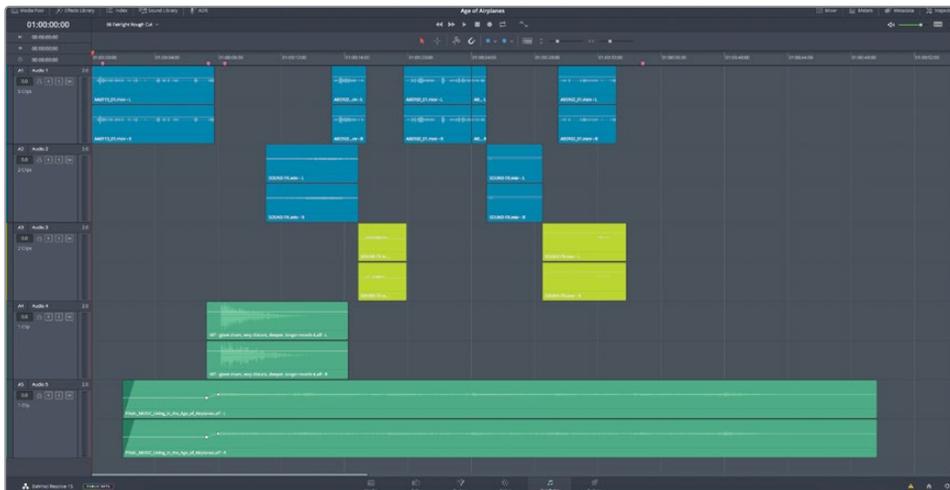


Il mixer della Fairlight page è pieno di controlli, soprattutto in alto, dove ci sono quelli per gli effetti, l'EQ, la dinamica e il panning. Approfondiremo il mixer più avanti. Ora invece riascoltiamo il progetto. Molte delle tecniche di playback che avete appreso usando la pagina Edit sono identiche anche per la Fairlight page.

- 7 Trascinate la playhead all'inizio della timeline o premete il tasto **home**.
- 8 Premete la barra spaziatrice per riprodurre il progetto.
- 9 Premete il tasto **K** per la pausa; due volte il tasto **L** per l'avanzamento veloce.
- 10 Premete il tasto **J** per la riproduzione al contrario.
- 11 Per interrompere la riproduzione, cliccate sul pulsante **Stop** tra i controlli di trasporto sopra la timeline, o premete di nuovo la barra spaziatrice.



- 12 Se necessario, premete **shift-Z** per visualizzare in orizzontale tutte le clip nella pagina. A differenza della pagina Edit, ogni traccia mostra il numero di canali che contiene. Ora espandiamo le tracce in verticale per vedere meglio i due canali della traccia Audio 1.
- 13 Espandete le tracce audio nella finestra della timeline usando contemporaneamente il tasto **shift** e la rotellina del mouse.



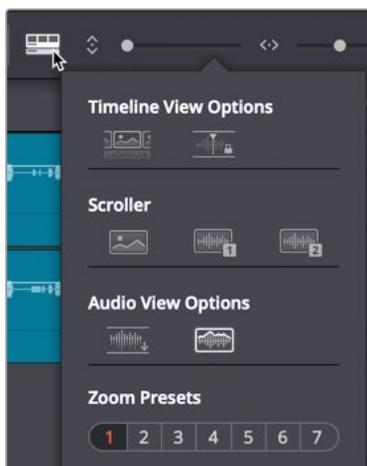
TIP Lo zoom agisce sulla playhead se espandete la timeline in orizzontale, o sulla traccia selezionata se espandete la timeline in verticale.

La barra di controlli di trasporto include i classici Play, Rewind (riavvolgimento) e Fast Forward (avanti veloce), e altri comandi destinati all'audio, come Loop e Record.

Anteprima del video

In un tipico flusso di lavoro di post-produzione, l'editor audio ha bisogno di un video di riferimento a parte mentre crea la colonna sonora. Su Resolve invece non serve, perché la Fairlight page ha un viewer che mostra il video della timeline, ma anche le clip montate su una traccia video nella timeline.

- 1 Premete la barra spaziatrice e guardate gli indicatori e il viewer durante il playback. Gli indicatori mostrano sia i livelli delle tracce sia i livelli di uscita.
- 2 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Timeline View Options**.
- 3 In cima al menù a comparsa, selezionate l'opzione **Video Tracks**.



Ora la traccia video, con tutti i suoi edit, è visibile al di sopra delle tracce audio nella timeline Fairlight. Se avete una scheda Blackmagic DeckLink o un dispositivo UltraStudio, potete usarli per riprodurre il video su un altro display.

Dare un nome e un colore alle tracce

Organizzare le tracce diventa estremamente importante quando sono tante. Così facendo è più facile navigarle e trovare quelle desiderate. Invece di provare a ricordare a memoria il numero delle tracce, basta dare a ciascuna un nome che ne descriva il contenuto. Di solito nella post-produzione audio i nomi delle tracce si scrivono in maiuscolo per identificarle a colpo d'occhio nell'intestazione della traccia stessa e nel mixer audio.

- 1 Cliccate sull'intestazione della traccia **A1** per selezionarla.



Lavorare con poche tracce è facile, però immaginate di dovere gestire più di cinquanta tracce all'interno di un progetto. In quel caso serve qualcosa in più di un semplice numero identificativo. DaVinci Resolve permette di rinominare le tracce audio nell'intestazione.

- 2 Cliccate due volte sul nome **Audio 1** nell'intestazione della traccia, digitate *SYNC* e premete **Invio**.

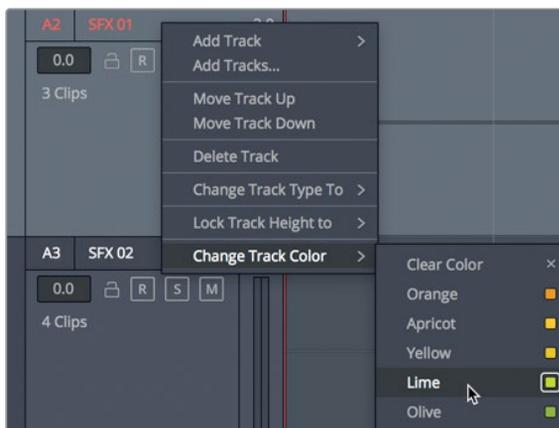


Questa è la traccia che contiene l'intervista sincronizzata. Le due tracce successive contengono effetti sonori; le ultime due, la musica.

- 3 Cambiate il nome delle tracce **Audio 2** e **Audio 3** rispettivamente in *SFX 01* e *SFX 02*.
- 4 Cliccate sulla traccia **Audio 4** e rinominatela *DRUM HITS*.
- 5 Cliccate sulla traccia **Audio 5** e rinominatela *MUSIC*.

Così come avete fatto nella pagina Edit, anche qui potete ordinare meglio le tracce assegnando loro un colore.

- Fate un clic destro sull'intestazione della traccia SFX 01 e scegliete **Change Track Color > Lime**.



- Fate lo stesso per la traccia SFX 02.
- Fate un clic destro sull'intestazione della traccia DRUM HITS e scegliete **Change Track Color > Yellow**.
- Fate lo stesso per la traccia MUSIC.

Adesso le tracce con contenuti simili hanno lo stesso colore, quindi sono più facili da distinguere nella timeline. Quando le tracce sono poche, dare loro un nome e un colore vi sembrerà superfluo, però man mano che aumentano sarete felici di averle ordinate con criterio.

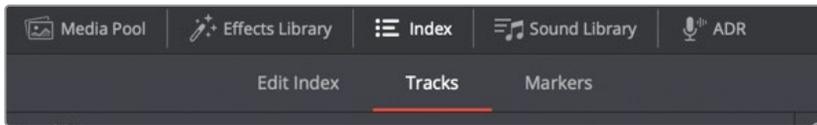
Visualizzare le liste di spotting

Nella post-produzione, raramente una sola persona si occupa di tutto. Per questo motivo è fondamentale stilare una lista di tutte le modifiche audio da apportare al progetto. Anche se completerete il montaggio e il mixaggio da soli, spesso sarà impossibile ricordare a memoria tutti i dettagli. Le liste snelliscono il lavoro.

Nella lista vanno incluse le decisioni essenziali, ad esempio dove inserire la musica, gli effetti sonori e i voice over. L'elenco di queste decisioni è la cosiddetta lista di spotting, solitamente creata quando il regista, l'editor del suono e il compositore guardano il progetto insieme e identificano i punti in cui aggiungere musica e effetti sonori.

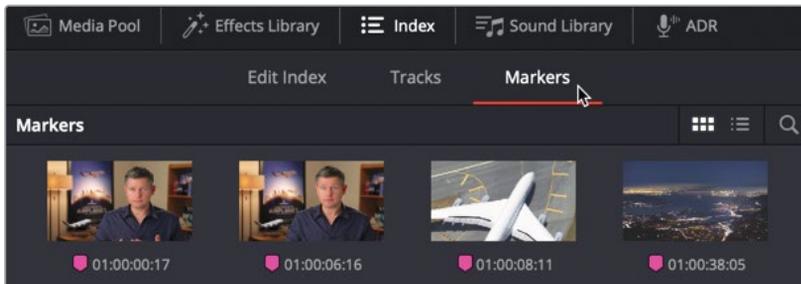
Avrete bisogno di una lista di spotting anche se curerete il progetto da soli. Per crearla potete usare il pannello Index, sfruttando i marcatori che avete aggiunto nella pagina Edit e quelli che eventualmente aggiungerete nella Fairlight page.

- 1 In alto a sinistra nella toolbar dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Index**.



Index è diviso in tre tab: la prima (Edit Index) è un duplicato di Edit Index; la seconda (Tracks) elenca tutte le tracce nella timeline corrente; la terza (Markers) mostra i marcatori aggiunti nella timeline.

- 2 All'interno di Index, cliccate sulla tab **Markers**.



Qui ci sono le thumbnail con un timecode di posizione dei marcatori nella timeline. Con la vista a elenco si vede anche il testo che avete scritto nei campi Name e Notes.

- 3 Nella parte superiore di Index, cliccate sul pulsante per selezionare la vista a elenco. In questa modalità vedrete diverse colonne con le informazioni sui marcatori, che potete mostrare o nascondere a scelta.
- 4 Cliccate con il tasto destro sull'intestazione di una colonna qualsiasi e deselezionate **Start TC**, **End TC** e **Duration** per nascondere le colonne corrispondenti dentro Index.



- 5 Cliccate sull'intestazione della colonna **Frame** per classificare i marcatori secondo l'ordine in cui appaiono nella timeline.

La spotting list dei marcatori è pronta e potrete farvi riferimento per lavorare alla colonna sonora.

TIP Potete classificare i marcatori in ordine ascendente o discendente partendo dall'intestazione di qualsiasi colonna. In questo esercizio avete classificato i marcatori in base all'ordine in cui appaiono nella timeline.

- 6 Cliccate due volte sul primo marcatore dell'elenco.

TIP Premete shift-freccia in su/giù per spostare la playhead da un marcatore all'altro, proprio come nella pagina Edit.

La playhead si sposterà sulla posizione del marcatore nella timeline. La nota del marcatore chiede perché la voce narrante è in stereo. Ci sono editor che gestiscono i dialoghi in stereo, ma di solito questo tipo di tracce si registra e monta in mono.

Cambiare il formato delle tracce

Indipendentemente dal tipo di parlato, che sia un dialogo, un'intervista o un voice over, è probabile che sia l'audio principale della timeline. Vale quindi la pena dedicare più tempo al perfezionamento di quelle clip per poter ottenere una colonna sonora impeccabile.

Il primo passaggio per montare il parlato consiste nell'esaminare le registrazioni. Scoprirete tante cose sui metodi di registrazione di una traccia semplicemente osservando le clip audio nella timeline Fairlight.

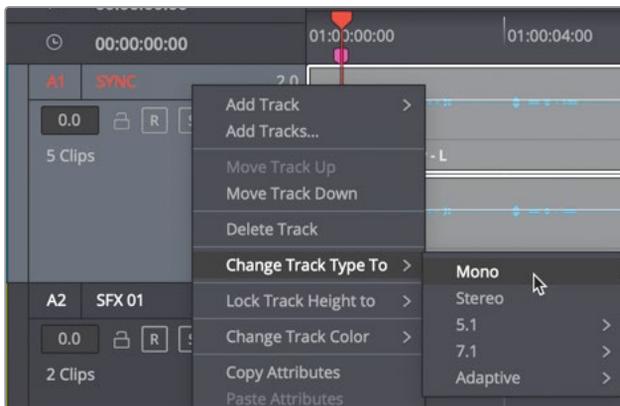
- 1 Guardate la traccia A1 SYNC. Queste clip hanno due forme d'onda perché si trovano su una traccia stereo a due canali.



- 2 Sulla traccia A1 SYNC, cliccate sul pulsante di Solo **S** e riproducete i due canali. I canali sinistro e destro sono identici.

La voce narrante e i dialoghi spesso vengono registrati come clip mono. Visto che le forme d'onda sono uguali e non si distinguono differenze tra il canale sinistro e destro, possiamo dedurre che i due canali siano identici e che le clip siano registrazioni mono. Il modo più rapido di trasformare queste clip stereo in mono consiste nel convertire in mono l'intera traccia.

- 3 Fate un clic destro sull'intestazione della traccia A1 SYNC e selezionate **Change Track Type To > Mono**.



Dopo aver convertito il formato della traccia, tre elementi segnalano che la traccia è cambiata: il numero 1.0 a destra del nome della traccia indica che la traccia è mono; l'indicatore di livello a destra dell'intestazione della traccia ha una sola barra del volume, invece di due; le clip sulla traccia mostrano solo un canale.

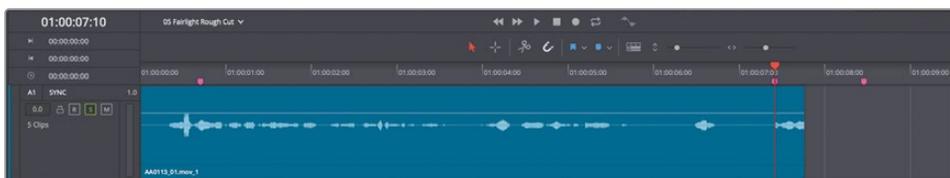


Le clip stesse però non sono state modificate. Se montate o copiate una di quelle clip in una traccia stereo, ricompariranno entrambi i canali. Dal momento che una traccia mono può contenere solo un canale, se montate clip stereo su tracce mono, di default verrà utilizzato solo il canale sinistro (quello più in alto nella timeline). Visto che i due canali di queste clip erano identici, convertire la traccia è stato il modo più rapido per rendere mono tutte le clip.

Fare il trimming delle clip

Il passaggio successivo nel processo di perfezionamento delle tracce di dialogo di solito consiste nel rifinire le parole con una delle funzioni di trimming usate nella pagina Edit. Nella Fairlight page però, il trimming è più simile allo strumento Selection Mode: accorcia o estende le clip senza mandare le tracce fuori sync perché l'effetto Ripple non ha mai luogo.

- 1 Cliccate due volte sul secondo marcatore all'intero di Index.
La playhead salterà alla fine della prima clip della timeline, sulla traccia SYNC. La nota del marcatore dice che il parlato si interrompe troppo presto.
- 2 Nella toolbar, trascinate lo slider dello zoom per ingrandire la traccia.



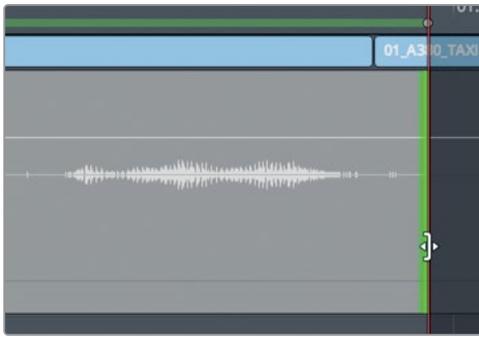
Ascoltate l'audio della clip.

- 3 Nella toolbar, cliccate sullo strumento **Range Selection Mode**, o premete il tasto **R**, e cliccate sulla clip nella traccia A1 SYNC.



Selezionando le clip con Range Selection Mode, si impostano automaticamente dei punti In e Out, grazie ai quali è più facile riprodurle e trovare le differenze tra i canali.

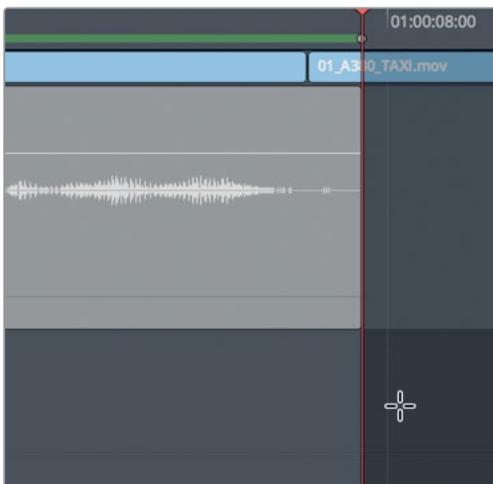
- 4 Premete **option-/ (slash)** (macOS) o **Alt-/ (slash)** (Windows) per riprodurre la clip dal punto In al punto Out. L'ultima parola alla fine della clip termina troppo presto. Usiamo il trimming per estendere la clip e far sì che l'ultima parola si senta per intero.
- 5 Premete **option-X** (macOS) o **Alt-X** (Windows) per eliminare i punti In e Out.
- 6 Posizionate il cursore del mouse alla fine della clip. La freccia assumerà la forma del cursore di trimming.
- 7 Trascinate la fine della clip verso destra fino a includere l'ultima parola. Usate la forma d'onda sulla traccia come riferimento durante il trimming.



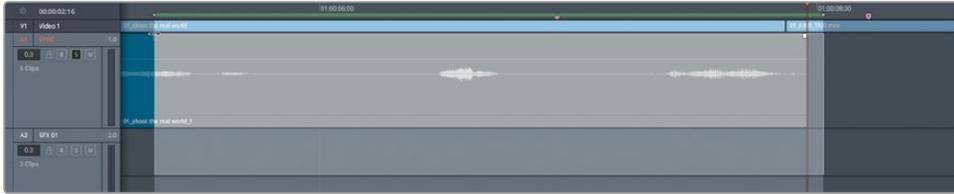
Dal momento che avete modificato solo la parte finale, potete riascoltare solo quella.

TIP Per dividere una clip potete selezionare Timeline > Razor, cliccare l'icona a forma di forbici nella toolbar, o premere cmd-B (macOS) o Ctrl-B (Windows).

- 8 Posizionate il cursore di Range Selection Mode in basso a destra della clip.



- 9 Trascinate un rettangolo di selezione partendo dalla fine della clip fino all'intestazione della timeline.



Così facendo avete impostato i punti In e Out che demarcano la selezione.

- 10 Premete **option-/ (slash)** su macOS o **Alt-/ (slash)** su Windows per ascoltare la sezione tra i punti In e Out.
- 11 Premete il tasto **A** per tornare allo strumento di selezione. Premete **option-X** (macOS) o **Alt-X** (Windows) per eliminare i punti In e Out.
- 12 Disabilitate il pulsante di Solo **S** della traccia A1 SYNC.

Il trimming nella Fairlight page non è vincolato dai fotogrammi video, consentendo operazioni con precisione al subframe.

Allineare gli effetti sonori

Dopo aver sistemato la voce narrante o i dialoghi, potete proseguire con il montaggio degli effetti sonori e della musica. Potrà capitarvi di dover usare musica interamente mixata per tutto il progetto o musica suddivisa in tracce distinte. In altri casi, per enfatizzare un determinato momento di musica già mixata dovrete aggiungere transienti o altri suoni.

- 1 Cliccate due volte sul terzo marcatore all'interno di Index (*Copy drum hit*).
La playhead si sposterà al centro della clip sulla traccia DRUM HITS.
- 2 Premete **shift-Z** per visualizzare l'intera timeline.
- 3 Cliccate sul pulsante di Solo **S** della traccia A4, DRUM HITS.
- 4 Nella toolbar, cliccate sullo strumento **Range Selection Mode**, o premete il tasto **R**, e cliccate sulla clip DRUM HITS della traccia A4.

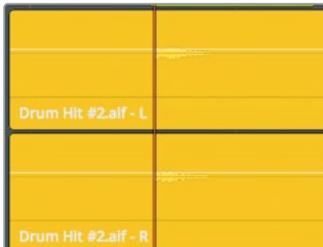


Ascoltiamo la traccia.

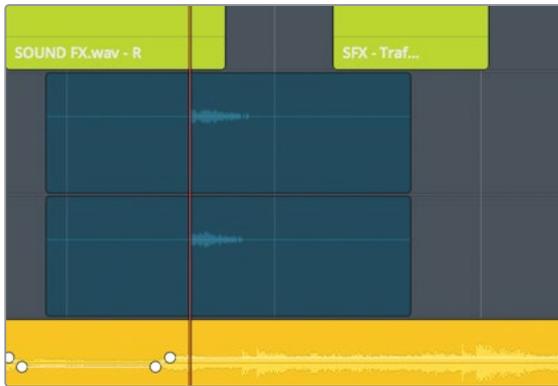
- 5 Premete **option-/ (slash)** su macOS o **Alt-/ (slash)** su Windows per riprodurre la clip dal punto In al punto Out.

Si tratta di un forte colpo di batteria riverberato, perfetto come enfasi per la colonna sonora. Stando alla nota del marcatore, dovete copiare la clip dall'inizio della traccia e incollarla alla fine, dove la musica termina. Il copia-incolla nella Fairlight page posiziona le clip con esattezza in base alla playhead. Ricordatevi quindi di controllare la vostra selezione e la posizione della playhead prima di spostare un effetto sonoro.

- 6 Premete il tasto **A** per tornare allo strumento di selezione e premete **option-X** (macOS) o **Alt-X** (Windows) per eliminare i punti In e Out.
- 7 Cliccate in un punto vuoto della timeline per deselegionare tutte le tracce.
- 8 Così come avete fatto nella Lezione 3, usate i tasti **JKL** per spostare la playhead direttamente sull'attacco del suono di batteria.

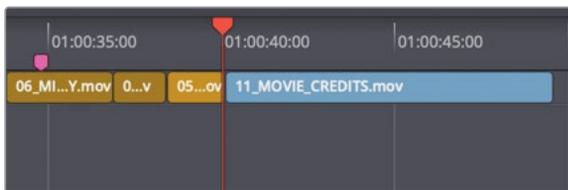


- 9 Deselezionate il pulsante di Solo **S** della traccia A4 DRUM HITS.
- 10 Selezionate la clip sulla traccia A4 DRUM HITS e premete **cmd-C** (macOS) o **Ctrl-C** (Windows).
- 11 Trascinate la playhead verso la fine della timeline.



Mentre trascinate la playhead, vedrete una copia semitrasparente della clip. Durante lo spostamento, la playhead rimane nella sua posizione all'inizio della forma d'onda del colpo di batteria. Così facendo potrete posizionare con precisione il colpo di batteria.

- 12 Quando la playhead si trova all'inizio dell'ultima clip video della timeline, sul primo fotogramma dei titoli di coda nel viewer premete **cmd-V** (macOS) o **Ctrl-V** (Windows) per incollare la clip in quella posizione.



Ascoltiamo il colpo di batteria.

- 13 Nella toolbar, cliccate sullo strumento **Range Selection Mode**, o premete il tasto **R**, e cliccate sull'ultima clip della traccia A4 DRUM HIT.
- 14 Premete **option-/ (slash)** su macOS o **Alt-/ (slash)** su Windows per riprodurre la clip dal punto In al punto Out.
- 15 Premete il tasto **A** per tornare allo strumento di selezione e poi **option-X** (macOS) o **Alt-X** (Windows) per eliminare i punti In e Out.

Se l'allineamento non è perfetto, premete (come avete fatto nella pagina Edit) i tasti del punto e della virgola per spostare la clip avanti e indietro di pochi frame.

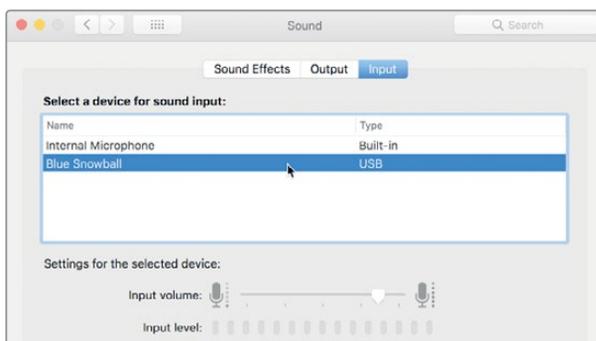
Registrazione audio in una timeline

Su DaVinci Resolve è possibile registrare un voice over direttamente nella timeline della Fairlight page. Non dovete fare altro che impostare un microfono, assegnarne l'ingresso a una traccia, abilitarla e iniziare a registrare.

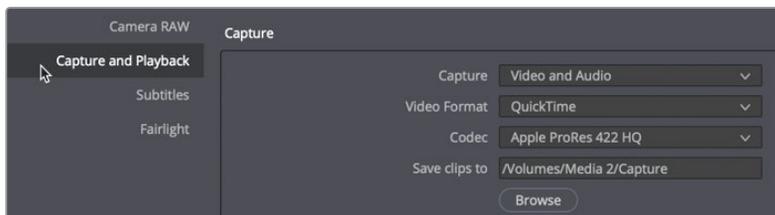
In quest'esercizio registrerete un voice over provvisorio per la fine del trailer. Spesso infatti, lo/la speaker avrà modo di registrare la sua parte mentre il montaggio del suono è già in corso, ma a voi servirà comunque una traccia provvisoria con cui lavorare. Quando poi è il turno dello speaker, potrete usare questa stessa tecnica per registrare il voice over definitivo direttamente nella timeline.

NOTA Se non avete un microfono, per il prossimo esercizio potete usare quello integrato del computer. Altrimenti leggete le sezioni sulla configurazione e registrazione e proseguite a registrazione ultimata.

- 1 Se avete un microfono USB, collegatelo al computer dopo aver chiuso DaVinci Resolve.
- 2 Nelle preferenze o nelle impostazioni del Suono del computer, selezionate il microfono esterno, o quello integrato, come ingresso audio.



- 3 Aprite il progetto Age of Airplanes su DaVinci Resolve.
- 4 Scegliete **File > Project Settings**.
- 5 Selezionate il menù **Capture and Playback**.



- 6 Nel campo **Save clips to**, cliccate sul pulsante **Browse** e scegliete la destinazione del file audio che registrerete.
- 7 Cliccate su **Save** per chiudere la finestra Project Settings.
- 8 Chiudete il pannello di monitoraggio **Meters** e aprite quello del mixer **Mixer**.

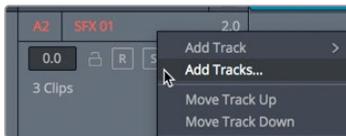
Dopo aver collegato il microfono e scelto la destinazione di salvataggio, non resta che creare una traccia per la registrazione e impostare la timeline.

Creare e destinare una traccia alla registrazione

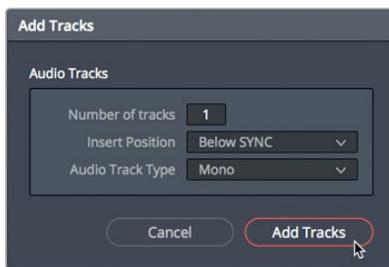
Prima di registrare l'audio su una traccia bisogna decidere se farlo in stereo o in mono. Il formato mono è quello più adatto ai dialoghi e ai voice over.

Per la registrazione di questo esercizio creerete una nuova traccia mono e la assegnerete al microfono usando le impostazioni del mixer.

- 1 Fate un clic destro sull'intestazione di una traccia qualsiasi e scegliete **Add Tracks**.

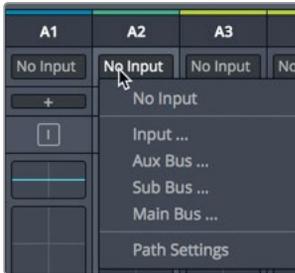


- 2 Nella finestra di dialogo, impostate **Number of Tracks** su **1**, **Insertion Position** su **Below SYNC** e **Audio Track Type** su **Mono**. Cliccate su **Add Tracks**.



La nuova traccia mono compare al di sotto della traccia A1. Ora dovete destinarla a un ingresso, utilizzando le apposite impostazioni del mixer.

- 3 Nell'intestazione della traccia, cliccate due volte sul nome **Audio 2** e digitate **VO**, dato che qui registrerete il voice over.
- 4 Nell'angolo in alto a destra dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Mixer**. Le impostazioni dell'ingresso appaiono in cima a ciascuna striscia di canale, sotto il numero di traccia. Per le tracce a cui non è stato assegnato un ingresso vedrete la dicitura *No Input*.
- 5 In cima alla striscia di canale della traccia A2, dal menù a comparsa scegliete **Input**.



La finestra **Patch Input/Output** che si apre elenca gli ingressi sorgente (Source) a sinistra e le tracce di destinazione (Destination) a destra.

- 6 Selezionate il primo canale per il microfono come sorgente e la traccia VO come destinazione.



- 7 Nella parte inferiore della finestra, cliccate sul pulsante **Patch** per confermare e chiudete la finestra.

Avete creato e destinato una traccia a un ingresso. Ora la abiliterete alla registrazione.

Abilitare una traccia alla registrazione

Nell'intestazione di ogni traccia trovate un pulsante per abilitarla alla registrazione. Potete farlo dopo aver destinato la traccia a un ingresso, come per la traccia Audio 2. Il pulsante è contrassegnato dalla lettera R, e si trova sia nell'intestazione della traccia sia nella striscia di canale nel mixer.

- 1 Nell'intestazione della traccia A2, cliccate sul pulsante **R**.



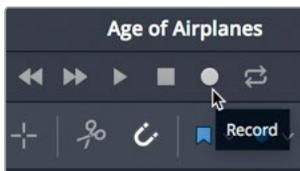
Il nome della traccia e il pulsante diventeranno rossi, confermando che la traccia è abilitata alla registrazione.

NOTA Prima di registrare, familiarizzatevi con la parte. La battuta che chiuderà il trailer è “In the age of airplanes, we’ve become explorers once again”.

- 2 Provate la parte un paio di volte prima di registrare.

Durante la registrazione non si deve sentire nessun'altra traccia, se non volete registrarla.

- 3 Mettete in **Solo** la traccia A2 VO.
- 4 Cliccate sul pulsante **Record** nella sezione dei controlli di trasporto. La registrazione inizia quando la playhead si sposta, colorando di rosso quella sezione della timeline. Leggete la parte con una voce da trailer cinematografico. Per interrompere la registrazione, premete la barra spaziatrice.



- 5 Disattivate il pulsante di Solo della traccia A2 VO per ascoltare il voice over insieme alla musica e agli effetti sonori.
- 6 Ascoltate la registrazione.
- 7 Quando avete finito, disattivate il pulsante **R** nell'intestazione della traccia.

Il nostro è un semplice voice over provvisorio, ma la Fairlight page di Davinci Resolve offre altri strumenti di registrazione per la sostituzione automatica del dialogo (ADR), le registrazioni multitraccia e i foley. Se non siete riusciti a registrare questo voice over, nel prossimo esercizio potrete usare la clip pre-registrata inclusa.

Modificare le caratteristiche delle clip

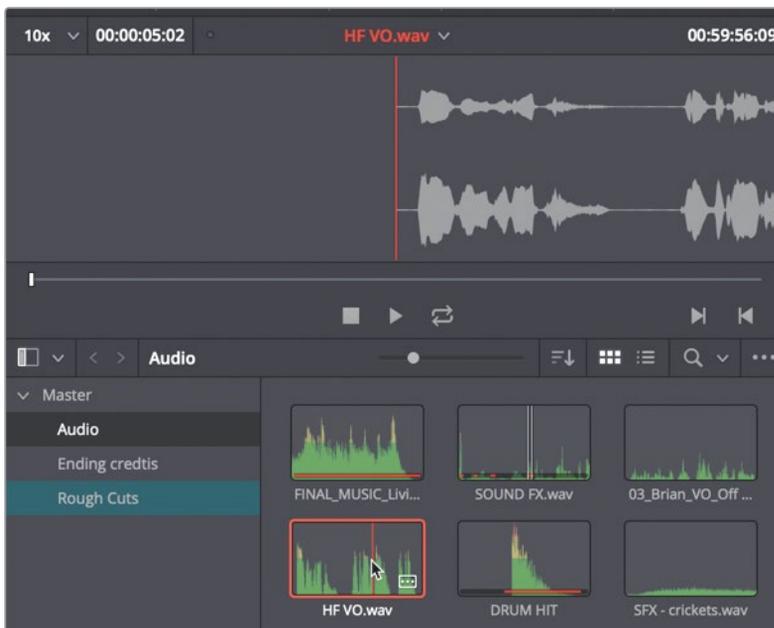
Anche se il voice over provvisorio funziona bene, quando avrete a disposizione le registrazioni professionali degli speaker, dovrete ascoltarle in anteprima e aggiungerle nella timeline. Le clip audio e le rispettive anteprime si trovano nel Media Pool di Fairlight.

- 1 Nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Index** per chiudere l'indice e cliccate sul pulsante **Media Pool** per vedere i bin e le clip del progetto.
- 2 Nell'elenco dei bin, selezionate **Audio**.



In questo bin ci sono tutte le vostre clip audio, che potete ascoltare in anteprima per trovare quella da inserire nel progetto.

- 3 Cliccate sulla clip **HF VO** per aprirla nel player in alto nel Media pool.



Anche senza riprodurre la clip, dalle due forme d'onda si evince che il formato è stereo, e che il Canale 1 (quello in alto) ha un livello più basso, come indicato dal picco della forma d'onda. Ascoltate la clip per sentire la differenza.

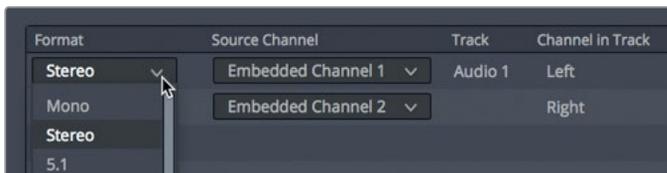
TIP Per sentire la differenza tra i canali è meglio usare le cuffie perché il lato destro e sinistro riproducono un canale ciascuno.

Il canale sinistro (Canale 1) ha una qualità inferiore al canale destro (Canale 2), come spesso accade per i dialoghi e le interviste registrate con due microfoni. Di solito si usano un microfono boom come sorgente principale, perché di migliore qualità, e un microfono lavalier o lapel come backup. Ora dovete assicurarvi che verrà usato il Canale 2 della clip quando la monterete nella traccia mono.

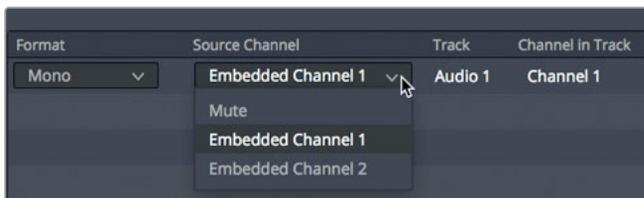
- 4 Nel bin, cliccate con il tasto destro sulla clip **HF VO** e scegliete **Clip Attributes**.

Questa finestra indica il formato dell'audio e la mappatura dei canali. Di default, il canale sinistro è sempre il primo, quello usato quando si converte una clip stereo in mono, ma è un'impostazione che potete modificare.

- 5 Nella finestra Clip Attributes, selezionate **Mono** dal menù del formato **Format**.



- 6 Selezionate **Embedded Channel 2** dal menù del canale sorgente **Source Channel**.



- 7 Cliccate su **OK** per chiudere la finestra Clip Attributes.

Adesso avete a disposizione una clip mono per il voiceover che usa il canale 2 come sorgente audio. Quando monterete la clip nella traccia mono, verrà usato l'audio di buona qualità della registrazione fatta con il microfono boom.

- 8 Nella timeline, selezionate la clip VO provvisoria che avete registrato e premete **delete** o **Backspace** per cancellarla.

- 9 Posizionate la playhead sull'ultimo marcatore rosa, che indica il punto di inizio del VO.



- 10 Trascinate la clip **HF VO** dal Media Pool e posizionalatela di modo che la parte iniziale sia allineata con la posizione della playhead nella timeline.



- 11 Posizionate la playhead subito prima della nuova clip VO e riproducete la timeline per ascoltare il mix di tutte le tracce.

Adesso che sapete come impostare, rimappare e montare le tracce di dialogo, siete pronti per dedicarvi a migliorare la qualità audio del progetto.

Usare i Fairlight FX

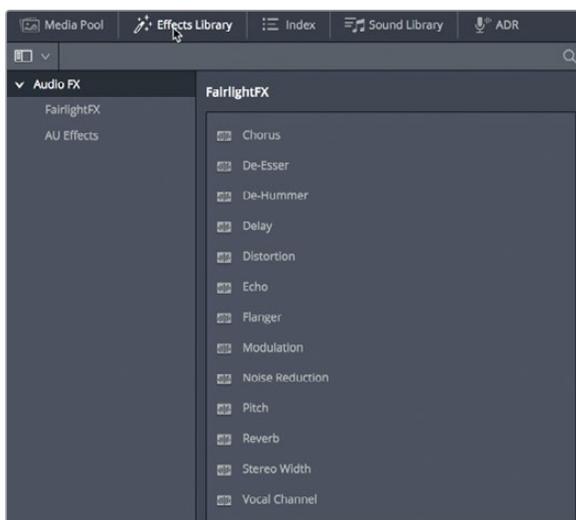
La Fairlight page include un'ampia collezione di plug-in audio nativi che funzionano con tutti e tre i sistemi operativi. macOS supporta anche i plug-in VST e Audio Units (AU) di terze parti. I plug-in VST sono supportati anche da Windows. I plug-in si possono applicare a singole clip o a tracce intere per risolvere problemi comuni e per modellare il suono di modo che si concili con l'atmosfera del progetto.

- 1 Mettete in Solo la traccia VO per ascoltarla senza gli altri elementi della colonna sonora.
- 2 Nella toolbar, cliccate sullo strumento **Range Selection Mode**, o premete il tasto **R**, e selezionate la clip VO nella timeline.
- 3 Premete **option-/ (slash)** su macOS oppure **Alt-/ (slash)** su Windows per riprodurla dal punto In al punto Out.

Nella clip VO si sente un ronzio di fondo a bassa frequenza. È un problema piuttosto comune che si verifica quando un segnale elettrico interferisce con i cavi audio. Spesso è causato da una messa a terra imperfetta o da una schermatura scadente.

Per minimizzare questo problema è disponibile uno strumento apposito, il cosiddetto filtro notch, che blocca bande strettissime di frequenze audio nella registrazione. Il ronzio in questa clip audio, come spesso accade, ha una frequenza tipica di 60 Hz o 50 Hz, a seconda del posto in cui è stata effettuata la registrazione, per esempio in Nord America, in Asia o in Europa (la distribuzione della corrente alternata cambia da paese a paese). Poiché questo tipo di ronzio è comune e specifico, Fairlight offre un plug-in Fairlight FX chiamato De-Hummer progettato appositamente per eliminarlo.

- 4 In alto a sinistra nella finestra di Resolve, chiudete il Media Pool e cliccate sul pulsante **Effects Library** per visualizzare i plug-in Audio FX.



- Dalla categoria Fairlight FX, trascinate il plug in **De-Hummer** sulla clip VO nella timeline.

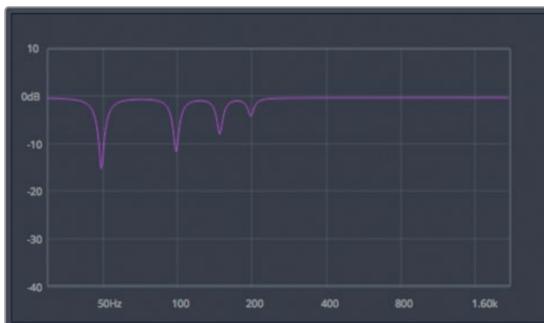


Si aprirà la finestra di dialogo del plug-in con i controlli per definire il tipo di ronzio.

TIP Anche l'Inspector (se aperto) mostra i controlli del plug-in De-Hummer e l'icona del cestino per rimuovere l'effetto.

- Nella sezione della frequenza **Frequency**, spuntate l'opzione **60 Hz** per circoscrivere l'effetto del De-Hummer a questa frequenza.

I valori delle frequenze sono situati nella parte inferiore del grafico: quelle basse sulla sinistra e quelle alte sulla destra. Le valli indicano le strette bande di frequenze attenuate o eliminate dalla clip.



- 7 Nei controlli di trasporto sopra la timeline, cliccate sul pulsante di loop (le frecette) e premete **option-/ (slash)** su macOS o **Alt-/ (slash)** su Windows per riprodurre dal punto In al punto Out.



- 8 Durante la riproduzione, trascinate la manopola **Amount** per definire la quantità di ronzio da rimuovere. Trascinandola in senso orario, si abbasserà il volume delle frequenze selezionate (in questo caso 60 Hz) nella clip del voiceover, ma si altererà la qualità del suono della voce registrata. Bisogna trovare il giusto equilibrio per eliminare il ronzio di fondo senza compromettere la qualità della voce.

Il filtro notch non interviene solo sulla frequenza selezionata di 60 Hz, come sembra suggerire il grafico. Eliminando una sola frequenza infatti, il problema rimarrebbe tale. Con il controllo Slope è possibile escludere le altre frequenze che contribuiscono al ronzio di fondo.

- 9 Trascinate la manopola **Slope** fino a quando il ronzio del voiceover è appena percepibile.



- 10 Dopo aver completato le regolazioni, premete la barra spaziatrice per interrompere il playback. Chiudete la finestra del De-Hummer e nella toolbar selezionate lo strumento **Selection**, o premete il tasto **A**. Infine disattivate il Solo per la traccia A2 VO.

Il De-Hummer è uno dei plugin più usati anche dai montatori video perché risolve un problema comune con il minimo sforzo.

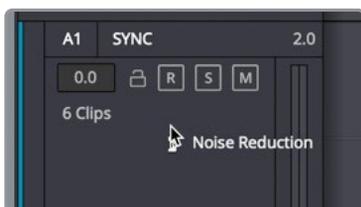
Applicare il Noise Reduction a una traccia

Nell'esercizio precedente avete applicato un plug-in a una singola clip. Per applicare un plug-in a una traccia potete usare la parte dedicata all'inserimento di effetti in alto nel mixer o trascinarli dalla Effects Library all'intestazione della traccia nella timeline. In questo esercizio applicherete il potente plug-in Noise Reduction (riduzione del rumore) di Resolve alla traccia A1 SYNC e campionerete il rumore per rimuoverlo automaticamente.

Dal momento che il Noise Reduction richiede aree della traccia in cui si percepisce solo il rumore, lo userete su una clip contenente rumore di fondo.

- 1 Aprite la pagina Edit, e dal bin Audio aprite la clip Room Tone.aiff nel source viewer.

- 2 Impostate i punti In e Out su un'area qualsiasi della clip contenente circa 10 secondi di rumore di fondo e accodatela alla fine della timeline sulla traccia SYNC.
- 3 Tornate alla Fairlight page.
- 4 Dalla **Effects Library**, trascinate il plug-in **Noise Reduction** sull'intestazione della traccia A1 SYNC.



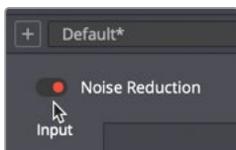
Anche se il Noise Reduction ha molti controlli, qualche secondo di chiaro rumore di fondo è già sufficiente per consentire al plug-in di campionarlo ed eliminarlo dal resto della clip sulla traccia SYNC.

- 5 Mettete in **Solo** la traccia SYNC.
- 6 Cliccate sul pulsante **Learn** e riproducete i 10 secondi della clip prima di interrompere il playback.



Cliccando sul pulsante Learn e riproducendo il rumore di fondo che desiderate rimuovere, lo eliminate dalle altre clip sulla traccia. Il vantaggio di applicare un plug-in alla traccia intera è quello di poter agire su tutte le clip al suo interno.

- 7 Spostate la playhead all'inizio della timeline e riproducetela per ascoltare la clip dell'intervista corretta. Il Noise Reduction fa una bella differenza!
- 8 Cliccate sul piccolo interruttore rosso nell'angolo in alto a sinistra nella finestra per disattivare il plug-in. Cliccateci nuovamente per attivarlo.



- 9 Quando avete finito, interrompete il playback e chiudete la finestra del Noise Reduction.

Il Noise Reduction è solo uno degli eccezionali plug-in Fairlight FX inclusi con DaVinci Resolve 16. Ora che avete scoperto com'è facile applicare plug-in e predefiniti, potete iniziare a testarli sui vostri progetti.

Impostare i livelli delle tracce

Il bilanciamento dell'audio è la chiave dell'intero processo di mixaggio. Quando il mix è bilanciato, il lavoro è ben fatto. Mentre nella lezione precedente avete regolato il volume a livello della clip, ora lo farete a livello della traccia per un bilanciamento complessivo.

- 1 Nell'angolo in alto a sinistra della toolbar dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Effects Library** per chiudere la libreria e avere più spazio per la timeline.
- 2 Assicuratevi che il mixer sia aperto e trascinatene il bordo sinistro per visualizzare le strisce di canale.

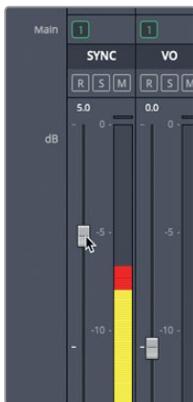


Il pannello del mixer mostra una striscia di canale per ogni traccia della timeline e una per il master. Le strisce sono del colore che avete assegnato alla rispettiva traccia. A differenza dell'Inspector, in cui regolate il volume delle singole clip, i fader del mixer agiscono sulle tracce intere.

- 3 Premete **shift-Z** per visualizzare l'intera timeline. Spostate la playhead all'inizio della timeline e premete la barra spaziatrice per riprodurre il progetto.

Complessivamente, le clip dell'intervista hanno un volume troppo basso. Per regolare il volume dell'intera traccia potete usare il corripsettivo fader SYNC del mixer.

- 4 Riproducete di nuovo la timeline e trascinate verso l'alto il fader SYNC fino a sentire distintamente la voce dell'intervista.



- 5 Riproducete di nuovo la timeline e regolate le tracce per ottenere il giusto equilibrio tra tutti gli elementi sonori.

TIP I controlli di automazione consentono di registrare le regolazioni apportate a livello della traccia durante la riproduzione della timeline. Per approfondire il funzionamento della Fairlight page potete consultare il manuale di DaVinci Resolve o la guida Introduction to Fairlight Audio Post with DaVinci Resolve 16.

Mentre sistemate i livelli complessivi delle tracce, è importante osservarne gli indicatori e ascoltare il risultato con un impianto audio di alta qualità. La colonna sonora va ascoltata in un ambiente audio calibrato, così come il contenuto video va visualizzato su un monitor calibrato. Prima di completare la post-produzione audio quindi, toglietevi le cuffie e preparate il mix finale usando casse professionali.

Il 50% dell'esperienza video è costituito dal suono, eppure i filmmaker indipendenti spesso lo trascurano. Come dice George Lucas, "I registi dovrebbero aspirare ad avere colonne sonore perfette. In termini di investimento, è il suono che genera il massimo guadagno".

Domande finali

- 1 Nella Fairlight page, quale pannello visualizza un viewer per il video?
- 2 Nella timeline della Fairlight page, come si seleziona la traccia su cui registrare?
- 3 All'interno di un bin, come si fa a rendere mono una clip stereo?
- 4 Vero o falso? Il De-Hummer rimuove solo rumori a 50 e 60 Hz dalle clip stereo.
- 5 Vero o falso? I Fairlight Fx si possono applicare a una singola clip o a una traccia intera.

Risposte

- 1 Il pannello Meters (nella toolbar dell'interfaccia) visualizza un viewer per il video della timeline.
- 2 Cliccando sul pulsante R nell'intestazione della traccia nella timeline.
- 3 Cliccando con il tasto destro sulla clip stereo e selezionando Clip Attributes.
- 4 Falso. Il De-hummer è in grado di rimuovere un'ampia gamma di frequenze.
- 5 Vero. I Fairlight FX si possono applicare a una singola clip o a una traccia intera.

Introduzione agli effetti visivi e al compositing

Quando hanno a che fare con attacchi di mutanti e invasioni di astronavi aliene sulla terra, i registi si rivolgono agli artisti di effetti visivi per creare le immagini irrealizzabili dal vivo. Tutto ciò che è troppo difficile, pericoloso o persino costoso da catturare con una camera si può generare con il cosiddetto processo di compositing di effetti visivi.

DaVinci Resolve 16 include il set completo di strumenti Fusion per effetti visivi e grafica in movimento per realizzare effetti cinematografici di alto livello senza cambiare applicazione.



Mentre nella pagina Edit potete creare semplici effetti visivi, nella Fusion page trovate strumenti avanzati per costruire oggetti sofisticati e fotorealistici. Questa pagina offre un'interfaccia grafica a nodi specificatamente progettata per i lavori di effetti visivi e grafica in movimento.

Questa lezione vi aiuterà a capire in cosa consistono le numerose operazioni che si possono svolgere all'interno dello spazio di lavoro 3D e come funzionano gli oltre 250 strumenti per compositing ed effetti visivi. Il bello è che Fusion è integrato a DaVinci Resolve, consentendovi di alternare effetti visivi / grafica in movimento, montaggio, correzione colore e post-produzione audio con un semplice clic del mouse.

Cos'è il compositing?

Il compositing è il processo che consiste nell'assemblare due o più immagini per crearne una sola. Allo stesso tempo permette di unire elementi differenti, per esempio clip video, animazioni, testi, maschere, sistemi di particelle e grafiche. Questi elementi prendono il nome di "livelli" perché per formare un'immagine nuova bisogna sovrapporli.

Le operazioni che ricadono nell'ambito degli effetti visivi sono tante. Come la post-produzione del colore e dell'audio, anche gli effetti visivi costituiscono una grossa fetta del processo creativo di realizzazione di un film. A seconda del tipo di lavoro che svolgete, avrete bisogno di alcune o di tutte le competenze necessarie per creare sequenze di effetti complete. Le piccole produzioni tendono a chiedere a una sola persona di portare a termine l'intera sequenza, mentre gli studi più grandi di solito assumono artisti specializzati in aree diverse, ad esempio rotoscopia, 3D, particelle e luci virtuali.

Spesso, anche se siete stati assunti come editor o coloristi, vi chiederanno di realizzare piccoli effetti. Come tutti gli aspetti della post-produzione, l'apprendimento degli strumenti e delle tecniche per gli effetti visivi richiede pratica. Se capite la tecnologia che c'è dietro questi strumenti, miglioreranno le vostre abilità di risolvere problemi e la vostra efficienza.

In un'industria in cui i tempi di consegna sono sempre più corti, ad essere ricercati sono gli editor e i coloristi in grado di finire il lavoro in modo rapido ed efficiente. Conoscere le basi degli effetti visivi di Fusion su DaVinci Resolve, oltre alla correzione colore e alla post-produzione audio, farà di voi artisti preziosi e sempre più richiesti.

Introduzione agli effetti visivi

Una volta gli effetti visivi erano un lusso esclusivo dei film ad alto budget. Grazie alla potenza di Fusion all'interno di DaVinci Resolve, potete aggiungere effetti visivi cinematografici a qualsiasi progetto senza budget stellari.

Se pensate che effetti visivi significhi solo alieni, navicelle spaziali ed esplosioni, state trascurando tutti quei piccoli effetti che valorizzano qualsiasi progetto. La maggior parte degli effetti visivi è fatta di correzioni, rifiniture, o interventi minuziosi come la sostituzione di un cielo o di una finestra. Questi effetti non portano via molto tempo ma sono preziosi per migliorare qualsiasi cosa, da un'inquadratura imprecisa a un monotono cielo grigio.

Aggiungere elementi

Se nel copione c'è scritto che si mette a nevicare, dovrete tirare fuori la neve. Saper ricreare elementi come pioggia, neve, nebbia e fulmini è fondamentale per chi si occupa di effetti visivi. I sistemi di particelle di Fusion permettono di dare vita a elementi meteorologici che si muovono, precipitano e fluttuano in modo naturale.

A volte è troppo pericoloso fare determinate cose sul set. Ad esempio, fumo, detriti volanti e fuoco sono sempre pericolosi in presenza di attori e troupe. In molti casi, questi elementi vengono ripresi separatamente e assemblati in un secondo momento in modo sicuro ma pur sempre realistico.



Animali e bambini

L'imprevedibilità di quando sul set si lavora con animali e bambini tende a rallentare le giornate di riprese. Se però si organizza il lavoro in modo tale da riprendere gli animali e l'azione principale separatamente, allora si possono completare le riprese entro i tempi stabiliti. Con un compositing ben fatto, in cui le varie sezioni del fotogramma sono integrate alla perfezione, l'immagine finale sembrerà il frutto di una singola ripresa.

Sostituire il cielo

Un tramonto perfetto o un bel cielo azzurro e nuvole gonfie sono lo sfondo ideale per qualsiasi scena, ma il tempo non funziona a comando. Quando tutti sono sul set, le attrezzature sono state noleggiate e l'orologio corre, le riprese vanno completate anche se il tempo non collabora. In questi casi si può ricorrere a un procedimento ampiamente utilizzato che consiste nel sostituire il cielo. Gli strumenti per le chiavi di trasparenza, il rotoscopio, il tracciamento e la composizione 3D di Fusion permettono di rimuovere cieli grigi e sovraesposti. Poi basta aggiungere del Fast Noise o qualche effetto volumetrico per riempire il cielo azzurro di tante belle nuvole rigonfie, assenti durante le riprese.

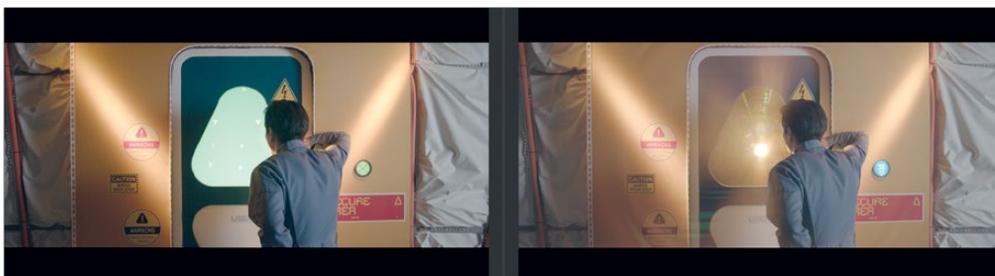


Con i controlli 3D di Fusion si possono simulare anche la direzione della luce, la foschia dell'atmosfera e realistici movimenti di parallasse della camera, elementi che fanno la differenza tra una sostituzione del cielo credibile e una artificiale e approssimativa.

Correggere recitazione e aspetto estetico

Correggendo o migliorando la recitazione degli attori si evita di effettuare altre costose riprese. È un consueto lavoro di compositing che raramente viene notato dallo spettatore ed è abbastanza semplice da fare, a seconda di cosa occorre correggere. Immaginate un attore che interpreta un personaggio senza vita e muove involontariamente gli occhi. Questo dettaglio può sfuggire durante le riprese, ma si nota all'istante in sala di proiezione. Prendere gli occhi chiusi da un altro fotogramma e inserirli in tutta la scena è una tecnica che può salvare la ripresa ed essere riproposta per correzioni simili. La rimozione di cicatrici, tatuaggi o segni dell'abbronzatura richiede tecniche simili e si può fare grazie al Planar Tracker, agli strumenti Paint e al rotoscopio di Fusion.

Cambiare l'ambiente



Il budget di produzione limita sempre la scelta del luogo e del momento in cui girare, ma qualche semplice intervento sull'ambiente può aggirare l'ostacolo e dare un'atmosfera tutta nuova alla scena. Le operazioni tipiche consistono nel sostituire la vista dai finestrini della macchina (se non vi hanno dato il permesso di chiudere Time Square) o nel trasformare in attico un appartamento (se lo avete affittato a piano terra). Sono operazioni che gli artisti VFX svolgono spesso, e piuttosto veloci anche per editor e coloristi.

Rimuovere i cavi

Gli effetti visivi servono anche per rendere più realistiche acrobazie molto pericolose. Per girare scene in cui i personaggi vengono scaraventati da esplosioni o forze soprannaturali spesso sono necessari imbracature e cavi di sicurezza. Questi ultimi si possono rimuovere usando gli strumenti Clone e il Tracker di Fusion, operazioni che editor e coloriste possono portare a termine quando gli artisti VFX sono impegnati con composizioni più grandi. La funzione Fusion di rimozione dei cavi è ideale anche per stativi, fili del telefono e antenne.

Estensione del set

Le operazioni di miglioramento degli ambienti possono raggiungere una complessità fenomenale con la cosiddetta estensione del set. Questa tecnica consente di trasportare il pubblico in location specifiche, pur continuando a lavorare in sicurezza nel teatro di posa. Invece di mandare il cast e la troupe ai piedi dell'Himalaya, lo sfondo delle riprese si può sostituire con templi e montagne innevate. Per i drammi in costume o i film di fantascienza, questi effetti fanno risparmiare un'enorme quantità di tempo e denaro perché non occorre costruire set imponenti, bensì allestire piccoli ambienti intorno agli attori e green screen laterali. Durante la post-produzione, nella Fusion page è possibile tracciare il movimento della camera e sostituire il green screen con estensioni 3D del set.

Grafica in movimento



La grafica in movimento riguarda l'animazione degli elementi grafici. È il connubio tra effetti visivi, animazione e grafica, con lo scopo di proporre informazioni a schermo. Poiché l'obiettivo è informare, spesso il testo gioca un ruolo primario in quasi tutti i progetti di grafica in movimento. La Fusion page include strumenti di testo 2D e 3D, pennelli creativi, strumenti di disegno con forme di Bezier e controlli di animazione Spline ad alta prestazione per creare coinvolgenti design animati che comunicano, insegnano e intrattengono.

Imparare a osservare

Per creare effetti visivi di alta qualità è fondamentale essere consapevoli del mondo che ci circonda. Se gli effetti visivi non sono realistici, il pubblico perde interesse. La capacità di osservare la realtà è importante tanto quanto la capacità di padroneggiare il lato tecnico e artistico degli effetti visivi.

Se volete diventare abili artisti di effetti visivi, notate come la luce, la prospettiva e la profondità di campo si manifestano nel mondo reale, e rifatevi alle vostre osservazioni quando lavorate al compositing. Se tutti gli elementi che costituiscono una composizione fanno parte della stessa location, assicuratevi che la luce li colpisca dalla stessa direzione. Simulare dimensioni, movimenti di parallasse e profondità con il livello di dettaglio del mondo reale è essenziale per ottenere effetti realistici.

Approcciatevi agli effetti visivi in modo graduale. La Fusion page è altamente complessa e avanzata, ma essendo integrata a DaVinci Resolve, basta un clic per iniziare a esplorarla e sperimentare. Poi, in base alle vostre abilità o al tempo che avete a disposizione, potete decidere di completare il lavoro o affidarlo a un artista VFX.

Il compositing degli effetti visivi prevede l'utilizzo congiunto di un insieme di strumenti. Richiede tempo, pazienza ed esperienza, ma è un'attività che dà molte soddisfazioni e si impara facendo pratica. Alla fine saprete dare vita a esperienze cinematografiche straordinarie.

Come disse Walt Disney, "È divertente fare l'impossibile".

Lezione 10

Creare grafiche ed effetti con Fusion

Gli effetti visivi trasformano il fantastico e l'impossibile in realtà. Sono presenti ovunque: dal film campione di incassi che andate a vedere al cinema al programma che seguite sull'iPhone o sul televisore. Con DaVinci Resolve 16 avete a disposizione la potenza necessaria per creare effetti visivi di vostro pugno e trasportare il pubblico in mondi completamente realistici.

La creazione degli effetti visivi è un'arte che si affina con il tempo e con la pratica. A quel punto sarete in grado di portare in vita qualsiasi storia, anche la più stravagante.

Nella Fusion page di DaVinci Resolve trovate tutti gli strumenti per creare effetti visivi e grafica in movimento animata usando i nodi invece dei livelli. Lo farete connettendo tra loro gli strumenti all'interno di un diagramma di flusso.

Tempo

Questa lezione richiede circa 90 minuti.

Obiettivi

Comprendere l'interfaccia	260
Aggiungere clip dal Media Pool	266
Usare il nodo Merge	268
Inserire e modificare gli effetti	270
Concatenare i nodi Merge	273
Mascherare gli effetti	275
Aggiungere effetti dalla Effects Library	277
Usare i livelli dalla pagina Edit	279
Creare maschere di trasparenza per green screen	282
Aggiungere una Solid Mask	285
Aggiungere un Text+ nella pagina Edit	287
Aggiungere effetti al testo su Fusion	290
Animare con i keyframe	291
Domande finali	297

In questa lezione assemblerete alcuni effetti comuni. Approfondirete gli effetti visivi e la grafica in movimento svolgendo esercizi per imparare a mettere insieme le riprese, a lavorare con un green screen e a sviluppare titoli animati usando gli avanzati strumenti di testo e animazione con keyframe. Acquisirete le abilità di base per destreggiarvi autonomamente nella Fusion page, testare gli strumenti e personalizzare gli effetti.

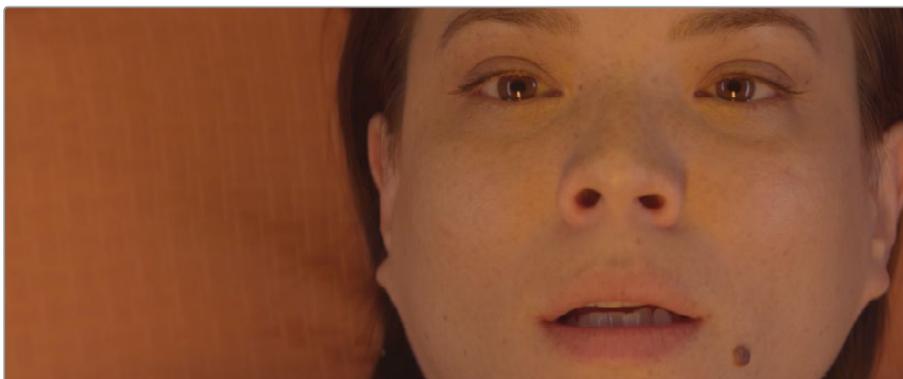
Comprendere l'interfaccia

In gran parte dei sistemi di editing, dopo aver assemblato un rough cut lo si perfeziona nella timeline di montaggio. Per lavorare al compositing o alla grafica in movimento bisogna esportare i fotogrammi, aprire un altro software, importare i fotogrammi, renderizzare il lavoro completo e reimportarlo nella timeline di montaggio. Nel primo esercizio useremo un progetto per scoprire quanto sia molto più semplice fare tutto questo con DaVinci Resolve e la Fusion page. Iniziamo aprendo il progetto e lo spazio di lavoro.

- 1 Aprite DaVinci Resolve, fare clic destro nel **Project Manager** e scegliete **Import**.
- 2 Navigate fino alla cartella delle lezioni R16. Nella cartella Lesson 10, aprite il file Hyperlight.drp e riconnettete il materiale multimediale.

Questo progetto ha una sola timeline con tre clip che richiedono grafica in movimento ed effetti visivi.

- 3 Nella timeline, spostate la playhead sul primo marcatore rosso, il primo piano dell'attrice.



- 4 Aprite la pagina Fusion cliccando sull'omonimo pulsante in basso o premendo **shift-5**.

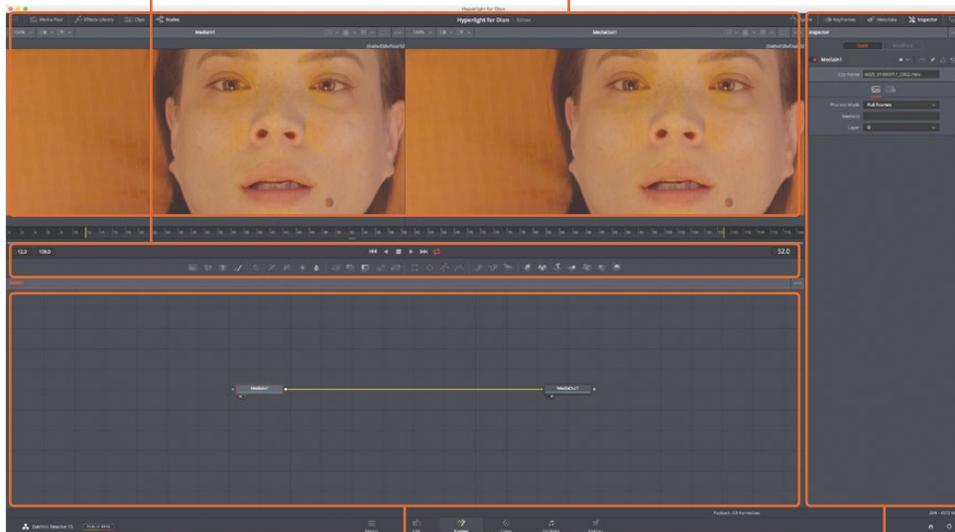
Per portare una clip in questa pagina e applicarvi gli effetti non dovete fare altro.

Prima di passare alla parte pratica, esploreremo la pagina Fusion.

La pagina è suddivisa in quattro aree principali. I due viewer nell'area superiore visualizzano le immagini a cui si sta lavorando. Sotto i viewer c'è la toolbar degli strumenti più comuni. L'area inferiore, il Node Editor, è il cuore della pagina, ovvero lo spazio in cui si creano gli effetti. Nell'area destra c'è l'Inspector.

La toolbar contiene i pulsanti per aggiungere gli effetti e gli strumenti più comuni nel Node Editor.

I viewer sinistro e destro mostrano le immagini o i vari effetti della composizione.



L'area di lavoro visualizza il Node Editor, il Keyframe Editor e lo Spline Editor in base alla vostra selezione.

L'Inspector serve per visualizzare e modificare i parametri dell'effetto o dello strumento selezionati nel Node Editor.

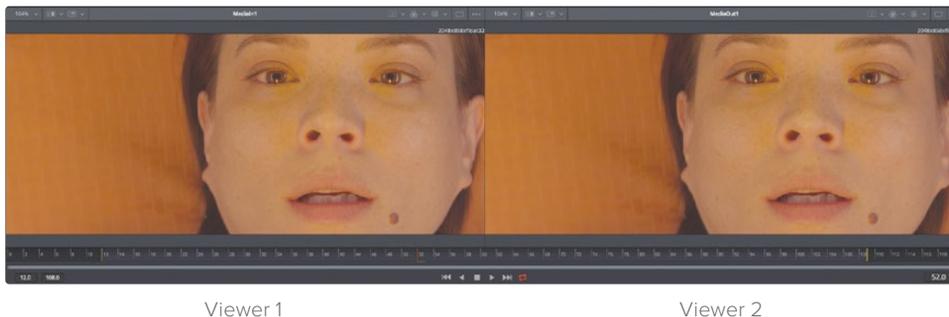
Di default, l'area di lavoro mostra il Node Editor. A differenza della pagina Edit, Fusion non si avvale di una timeline per fare il compositing o applicare gli effetti, ma di una struttura di nodi in cui ciascuna immagine o effetto è un nodo, rappresentato nel Node Editor da un'icona rettangolare.

I nodi sono connessi tra loro come in un diagramma di flusso, per cui visualizzare l'intera struttura di una composizione e apportare cambiamenti è facilissimo. Su Fusion, lavorare con i nodi è molto più veloce rispetto alle interfacce in cui bisogna districarsi tra pile di livelli e filtri. Nella struttura a nodi, il lavoro avanza di nodo in nodo: il primo applica un effetto all'immagine e lo passa al successivo per ulteriori interventi o per l'uscita.

- 5 Posizionate il cursore del mouse in un'area vuota del Node Editor, tenete premuto il tasto centrale del mouse e trascinate per centrare la struttura dei nodi.

Nel Node Editor, ogni clip o file di immagine che avete portato nella Fusion page è rappresentato dal nodo Media In. Il nodo Media In attuale corrisponde alla clip in arrivo dalla pagina Edit. Il nodo Media Out rappresenta l'immagine che viene ridestinata alla timeline della pagina Edit.

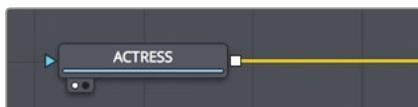
- 6 Selezionate il nodo Media In 1 nel Node Editor e premete il tasto **1** per visualizzare l'immagine nel viewer 1 di sinistra.



TIP Su Fusion, i termini “nodo” e “strumento” sono intercambiabili e si riferiscono a un'operazione di elaborazione dell'immagine.

I nodi si possono rinominare per descriverne la funzione o l'immagine.

- 7 Selezionate il nodo Media In 1. Premete il tasto **F2** e rinominatelo ACTRESS.



- 8 Selezionate il nodo Media Out 1. Premete il tasto **F2** e rinominatelo OUTPUT.



Sotto i viewer, il righello mostra la durata dell'effetto. Trascinando la playhead rossa vi spostate su fotogrammi diversi, esattamente come quando trascinate la jog bar sotto il source o timeline viewer nella pagina Edit.

TIP Di default, il righello e tutti i campi di tempo nella Fusion page visualizzano il numero dei fotogrammi. Per visualizzare il timecode, selezionate Fusion > Fusion Settings, e nel pannello Defaults scegliete l'opzione corrispondente.

Il righello mostra la lunghezza della clip sorgente, e le linee gialle verticali demarcano l'intervallo di render, cioè la parte della clip di fatto usata nella timeline per il render finale.



- 9 Trascinate lentamente la playhead sull'intervallo di render, dalla prima linea gialla sulla sinistra alla seconda sulla destra.

Mentre trascinate la playhead, l'indicatore a destra del righello mostra il numero del fotogramma corrente; l'indicatore a sinistra, il fotogramma iniziale e finale dell'intervallo di render.

Sotto il righello, trascinate le maniglie della barra di scorrimento per zoomare sull'intervallo di render. Questa funzione torna utile se la clip sorgente è molto lunga e state usando solo una piccola porzione nella timeline.

- 10 Trascinate l'estremità sinistra della barra di scorrimento verso il centro per posizionare la linea gialla in prossimità dell'inizio.



- 11 Trascinate l'estremità destra della barra di scorrimento verso il centro del righello per posizionare la linea gialla in prossimità della fine.

TIP Per resettare l'intervallo di render, cliccate con il tasto destro sul righello e selezionate Auto Range Render.

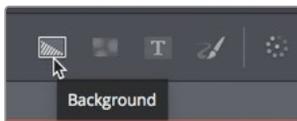
Mentre la playhead avanza, sul righello compare una linea verde a indicare i fotogrammi messi in cache nella RAM per una riproduzione più fluida. Maggiore è la RAM del vostro sistema, più ampio è l'intervallo riproducibile in modo ottimale.

TIP La quantità di RAM desiderata per il playback su Fusion si può impostare nel pannello Preferences. La quantità di RAM assegnata alla riproduzione viene sottratta alla quantità totale di RAM assegnata a DaVinci Resolve.

Aggiungere il primo effetto

Per comprendere i principi base del workflow a nodi aggiungeremo un semplice effetto alla clip. Gli strumenti, o effetti, più comuni sono situati nella toolbar.

- 1 Passate il mouse sopra il primo strumento nella toolbar per visualizzarne il nome.



Una sottile linea verticale separa gli strumenti della toolbar in sei categorie. Da sinistra a destra le categorie sono: generatori, colore, compositing/trasformazione, maschere, sistemi di particelle, e 3D.



Gli effetti si costruiscono connettendo gli strumenti tra i nodi Media In e Media Out. In quest'esempio ne aggiungerete uno relativo alla correzione colore.

- 2 Nella toolbar, portate il cursore sopra il primo strumento della seconda categoria.
- 3 Trascinate lo strumento sulla linea che connette il nodo ACTRESS e il nodo OUTPUT.
- 4 Quando metà della linea diventa blu, rilasciate il pulsante del mouse per inserire lo strumento di correzione colore come un nuovo nodo.



- 5 Nel Node Editor, selezionate il nuovo nodo e premete il tasto **2**.

Il nodo comparirà nel viewer 2 e la clip sorgente nel viewer 1.

Selezionando un nodo nel Node Editor, i parametri per modificarlo sono disponibili nell'Inspector.

- 6 Per dare all'immagine un look spaziale più freddo, trascinate l'indicatore del colore verso il blu per ottenere una tinta blu chiara. Seguite la regolazione nel viewer 2.



Nel frattempo il viewer 1 continuerà a mostrare l'immagine originale dell'attrice. I due viewer sono ideali per valutare gli effetti e confrontare le modifiche.

Ogni effetto creato nella Fusion page è visibile all'istante nella timeline della pagina Edit.

- 7 In basso nell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Edit** o premete **shift-4** per aprire quella pagina.

La Smart Cache della pagina Edit continua a renderizzare qualsiasi effetto Fusion mentre voi proseguite con il lavoro.

TIP Se invece della Smart Cache usate la User Cache di DaVinci Resolve, fate clic destro su una clip Fusion qualsiasi nella timeline della pagina Edit o Color e selezionate Cache Fusion Output > On per caricare manualmente gli effetti Fusion nella cache.

Il nostro nuovo effetto è agli stadi iniziali, quindi torniamo nella Fusion page.

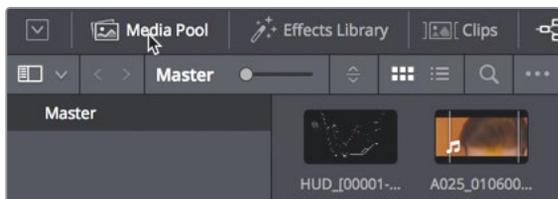
- 8 In basso nell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Fusion** o premete **shift-5**.

Già con una sola immagine si nota subito che la struttura a nodi è come un diagramma di flusso. A sinistra c'è l'immagine in entrata; l'effetto viene applicato; a destra c'è l'immagine in uscita per la pagina Edit. Poiché di solito per gli effetti visivi si usano diverse immagini, adesso vedremo come aggiungerne altre, ma non dalla timeline della pagina Edit.

Aggiungere clip dal Media Pool

Fondamentalmente la creazione degli effetti visivi consiste nel combinare due o più immagini per ottenerne una nuova. Al momento state usando una sola clip in arrivo dalla timeline della pagina Edit, ma nel Media Pool potete accedere a qualsiasi altra clip del progetto. Per questa scena di fantascienza aggiungerete un display HUD di bordo generato al computer in sovrapposizione sul volto dell'attrice.

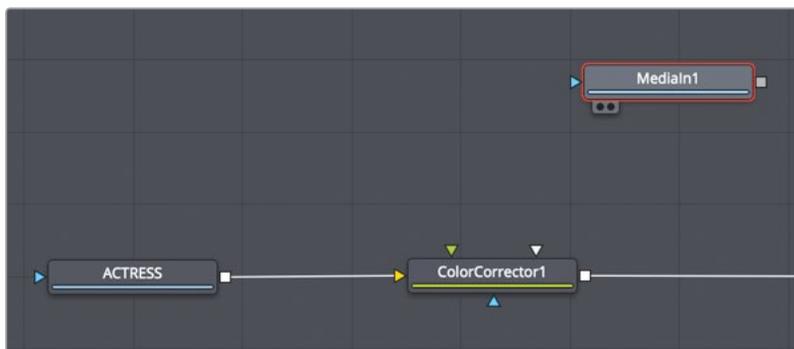
- 1 Nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Media Pool**.



Questo Media Pool è identico a quello della pagina Edit e include gli stessi bin e le stesse clip.

NOTA In base alla risoluzione dello schermo e alla disposizione scelta, i vostri bin e il Node Editor potrebbero differire dalle immagini qui utilizzate.

- 2 Dal Master Bin, trascinate la clip del display HUD in un'area vuota del Node Editor.



Per la nuova clip verrà subito creato un altro nodo Media In 1. La clip non è ancora connessa alla composizione, è stata solo aggiunta nel Node Editor. Prima di connetterla, potete controllarla nel viewer.

- 3 Selezionate il nodo Media In 1, premete **F2** e rinominatelo HUD. Ora premete il tasto **1** per visualizzarlo nel viewer 1.

Sotto al nodo, il puntino bianco a sinistra indica che il nodo si vede nel viewer 1.



Sotto al nodo OUTPUT, il puntino bianco a destra indica che il nodo si vede nel viewer 2. Quest'ultimo visualizza quindi la composizione finale destinata alla timeline della pagina Edit.

TIP Alternando le pagine Fusion e Edit, il viewer 2 visualizza sempre il nodo Media Out, a prescindere dal nodo selezionato prima di cambiare pagina.

Il viewer 1 visualizza il display HUD con uno sfondo a quadretti. Questo sfondo segnala che l'immagine creata al computer ha una trasparenza contenente un canale alfa.

TIP Il canale alfa è il quarto canale di un'immagine, oltre a quelli del rosso, del verde e del blu. Il canale alfa determina quali parti dell'immagine sono opache e quali trasparenti.

- 4 Sopra al viewer 1, cliccate sul pulsante dedicato al controllo dei colori, oppure cliccate nel viewer e premete il tasto **A** per visualizzare il canale alfa.



Il pulsante del controllo dei colori mostra il canale alfa della clip visualizzata.

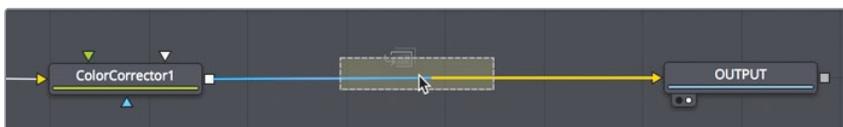
- 5 Cliccateci di nuovo, o premete **A**, per tornare a vedere l'immagine a colori.
- 6 Cliccate sul pulsante **Media Pool** per chiuderlo e fare più spazio ai viewer e al Node Editor.

A questo punto potete combinare le due immagini che avete aggiunto nel Node Editor.

Usare il nodo Merge

Il nodo Merge è uno degli strumenti più importanti e usati di frequente nella Fusion page. Provvede a fondere due immagini. Come con qualsiasi altro effetto, trascinatelo dalla toolbar al Node Editor, tra i nodi ColorCorrector e OUTPUT.

- 1 Subito a lato del secondo divisorio nella toolbar, trascinate il nodo **Merge** nel Node Editor sulla linea che connette i nodi ColorCorrector e OUTPUT.

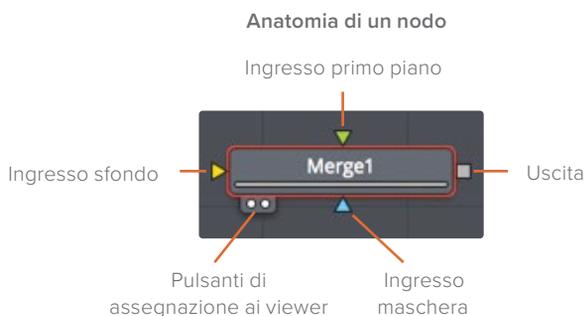


- 2 Quando metà della linea diventa blu, rilasciate il pulsante del mouse per inserire il nodo Merge tra i due già presenti.

TIP Tenete premuto il tasto Shift e trascinate il nodo per estrarlo dalla struttura e riconnetterlo in un'altra posizione; selezionatelo e premete Delete o Backspace per rimuoverlo dal Node Editor.

Ora che il nodo Merge è connesso alla struttura di nodi, si può usare per combinare la grafica del display HUD e la clip dell'attrice. Prima di procedere, vediamo in dettaglio come è fatto questo nodo.

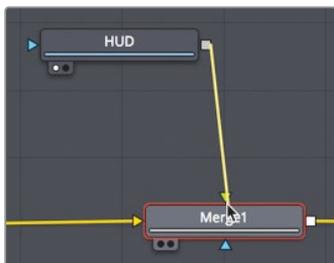
Il nodo Merge ha tre ingressi: uno per l'immagine di sfondo, rappresentato da un triangolo giallo (pensate allo sfondo come una clip sulla traccia V1 nella timeline della pagina Edit); uno per l'immagine del primo piano, rappresentato dal triangolo verde (pensate al primo piano come una clip sulla traccia V2 nella timeline della pagina Edit); uno esclusivamente per le maschere, rappresentato dal triangolo blu. Come tutti i nodi, anche il nodo Merge ha un'uscita, rappresentata dal quadrato bianco.



Una volta aggiunto, il nodo Merge connette automaticamente la linea entrante all'ingresso dello sfondo. L'ingresso del primo piano va connesso manualmente.

Nel Node Editor, la clip dell'attrice, tramite il nodo ColorCorrector, è connessa all'ingresso dello sfondo (triangolo giallo) del nodo Merge.

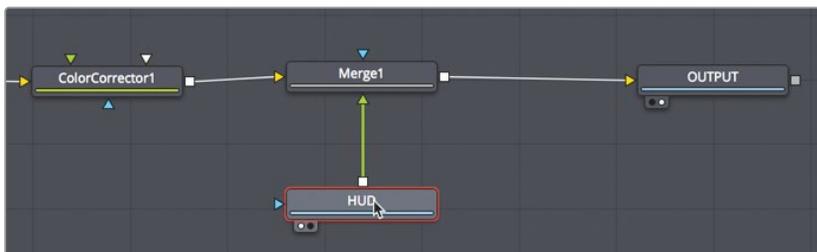
- 3 Trascinate l'uscita (quadrato bianco) del nodo HUD nell'ingresso del primo piano (triangolo verde) del nodo Merge per connetterli.



Connettendo la grafica del display HUD all'ingresso del primo piano, la mettete in sovrapposizione sull'attrice grazie al canale alfa di trasparenza della grafica stessa.

TIP Se collegate un terzo monitor, ad esempio un monitor broadcast mediante un'interfaccia UltraStudio o una scheda DeckLink Blackmagic Design, potete usarlo per visualizzare il nodo premendo il tasto 3.

- 4 Nel Node Editor, trascinate il nodo HUD sotto il nodo Merge.



Ricordate che il riposizionamento di un nodo, come avete appena fatto, riorganizza la struttura di nodi solo a livello visivo, senza influire sul risultato della composizione. L'ordine di elaborazione delle immagini è determinato solo dalle connessioni tra i nodi.

- 5 Riportate il nodo HUD sopra il nodo Merge.

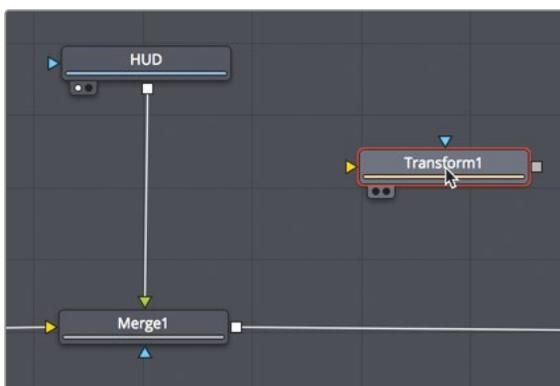
Il nodo Merge è l'elemento fondamentale di quasi tutte le composizioni create su Fusion. Anche se connette tra loro solo due immagini, è importante capire il modo in cui interagiscono quei due ingressi perché grazie ad essi potrete concatenare molteplici nodi Merge e creare effetti visivi più complessi.

Inserire e modificare gli effetti

L'ordine dei nodi nella struttura è il concetto cardine di qualsiasi sistema di compositing basato sui nodi. Il risultato della composizione è determinato dalla posizione in cui sono stati inseriti i nodi e dall'ordine in cui sono stati connessi tra loro.

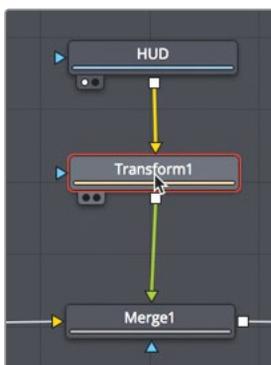
Poiché il fotogramma della grafica del display HUD è un po' più grande dello sfondo, una parte risulta tagliata. Per ridimensionare la grafica ma non lo sfondo, occorre aggiungere un nodo Transform in un punto preciso.

- 1 Subito prima del terzo divisorio nella toolbar, trascinate il nodo **Transform** in un'area vuota del Node Editor.



Questo strumento va posizionato nella struttura di nodi in modo tale che agisca solo sulla grafica HUD. Posizionandolo dopo il nodo Merge, ridimensionerebbe tutta la ripresa.

- 2 Trascinate il nodo Transform tra i nodi HUD e Merge tenendo premuto il tasto **shift**. Quando la linea di connessione diventa blu, rilasciate il pulsante del mouse per inserire il nodo.

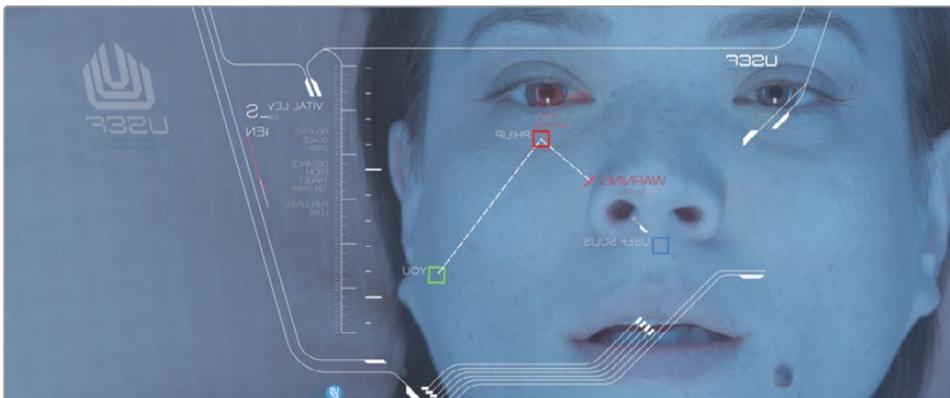


Anche se non avete fatto ancora nessuna modifica, il viewer 1 mostra la grafica originale e il viewer 2 il risultato post-regolazioni, ovvero il nodo OUTPUT.

TIP Nell'angolo in basso a sinistra nell'interfaccia, la barra di stato mostra i metadati principali del nodo selezionato.

Quando selezionate un nodo nel Node Editor, potete modificarlo usando i controlli che compaiono nell'Inspector e i controlli a schermo sul viewer.

- 3 Nell'Inspector, trascinate a sinistra lo slider **Size** per rimpicciolire la grafica e vedere per intero il logo sulla sinistra.



Per aggiungere altri effetti a questa clip basta cliccare sugli strumenti nella toolbar.

- 4 Cliccate sullo strumento **Blur**, situato subito prima del secondo divisorio nella toolbar, e inseritelo dopo il nodo Transform.



TIP Se nel Node Editor è selezionato un nodo, cliccando su uno strumento nella toolbar, lo si inserisce immediatamente dopo il nodo selezionato.

Spesso le immagini di computer-grafica necessitano dei ritocchi per apparire più naturali in sovrapposizione sulle riprese dal vivo. Adesso aggiungeremo una serie di nodi Blur per integrare meglio la grafica nella clip dell'attrice sullo sfondo.

- 5 Nell'Inspector, trascinate lo slider **Size** del nodo Blur su un valore di circa **1.5** per addolcire la grafica.

TIP I parametri si possono modificare trascinando lo slider o più semplicemente inserendo un valore numerico.



TIP Per disabilitare momentaneamente un nodo, selezionatelo nel Node Editor e premete cmd-P (macOS) o Ctrl-P (Windows).

Guardiamo l'anteprima della composizione.

- 6 Nei controlli di trasporto, sopra alla toolbar, premete il pulsante del primo frame per spostare la playhead all'inizio dell'intervallo di render.
- 7 Premete la barra spaziatrice per riprodurre la composizione.

Il risultato finale, ovvero il nodo OUTPUT, è visibile nel viewer 2.

Concatenare i nodi Merge

I nodi Merge agiscono su due immagini alla volta: primo piano e sfondo. Per aggiungere altre immagini, spesso chiamate elementi, occorre concatenare diversi nodi Merge usando l'uscita di uno di essi come primo piano o sfondo di un altro. È così che adesso aggiungeremo l'immagine di un vetro graffiato prendendola dal Media Pool.

- 1 Nell'angolo in alto a sinistra nell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Media Pool**.
- 2 Dal Master Bin, trascinate la clip del vetro in un'area vuota del Node Editor.
- 3 Premete **1** per vedere l'immagine nel viewer 1; premete **F2** e date al nodo il nome GLASS. Questa è l'immagine che sovrapporrete ad ACTRESS e HUD.
- 4 Nel Node Editor, selezionate il nodo Merge 1.

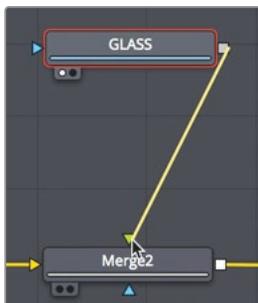
Selezionando un nodo nel Node Editor, potete connetterlo direttamente a un altro nodo cliccando su quello desiderato nella toolbar.

- 5 Cliccate sul nodo **Merge** nella toolbar.



L'uscita del nodo Merge 1 è connessa all'ingresso (giallo) dello sfondo del nodo Merge 2. Ora useremo l'ingresso (verde) del primo piano del nodo Merge 2 per connettere l'immagine del vetro graffiato.

- 6 Trascinate l'uscita del nodo GLASS sull'ingresso del primo piano del nodo Merge 2.



Ora che il nodo GLASS è connesso, potete usare il nodo Merge per fondere le immagini con un effetto realistico.

- 7 Nel Node Editor, selezionate il nodo Merge 2. Nell'Inspector, trascinate lo slider **Blend** sul valore **0.3** per ridurre l'opacità del vetro.



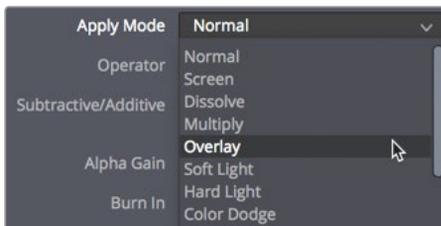
Il menù a discesa Apply Mode contiene opzioni per una fusione più sofisticata. Si tratta di impostazioni che grazie a semplici operazioni matematiche fondono le immagini basandosi sul colore e sulla luminanza del primo piano e dello sfondo.

Anche se la scelta è ampia, i metodi di fusione più comuni si distinguono per l'effetto complessivo che hanno sulla composizione.

- Metodi che rendono più scuri i colori: Darken e Multiply
- Metodi che rendono più chiari i colori: Lighten e Screen
- Metodi che incrementano il contrasto del colore: Hardlight, Overlay e Softlight

Dato che il nostro scopo è mettere in evidenza i graffi sul vetro, useremo l'opzione di fusione Overlay per sovrapporre ad alto contrasto il vetro graffiato all'attrice.

- 8 Selezionate **Overlay** dal menù **Apply Mode**.

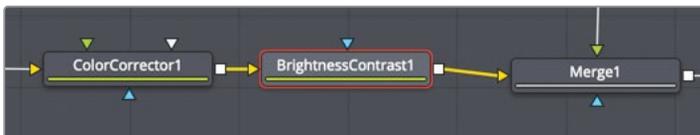


Per aggiungere altri elementi oltre al vetro e al display HUD, basta continuare a concatenare altri nodi Merge. Se li posizionate prima di quelli già presenti, i nuovi elementi verranno collocati dietro la composizione esistente.

Mascherare gli effetti

Gli effetti hanno un ingresso e un'uscita che consentono la connessione ad altri nodi. L'ingresso primario è rappresentato da un triangolo giallo, l'uscita da un quadrato bianco. I nodi hanno anche un ingresso dedicato alle maschere, rappresentato da un triangolo blu. Quest'ingresso si può usare per delimitare l'area dell'immagine su cui agirà l'effetto. Proviamo a creare un leggero effetto vignetta per scurire l'area intorno al viso dell'attrice.

- 1 Nel Node Editor, selezionate il nodo ColorCorrector.
Trattandosi del nodo che precede il primo nodo Merge, qualsiasi effetto agirà solo l'attrice.
- 2 Nella toolbar, prima del secondo divisorio, cliccate sullo strumento **Brightness Contrast** per inserirlo nella struttura dopo il nodo dell'attrice.



Modifichiamo il valore del gamma di questo nodo per scurire il volto dell'attrice.

- 3 Selezionate il nodo Brightness Contrast e diminuite il valore del gamma a **0.75**.
L'immagine intera si è scurita notevolmente. Aggiungendo una maschera possiamo limitare l'area da scurire.
- 4 Selezionate il nodo Brightness Contrast. Nella toolbar, nella categoria delle maschere situata dopo il terzo divisorio, cliccate sullo strumento **Ellipse**.



Poiché il nodo Brightness Contrast è selezionato, il nodo Ellipse vi si connetterà automaticamente. Ellipse è una maschera e pertanto si connette all'ingresso blu.

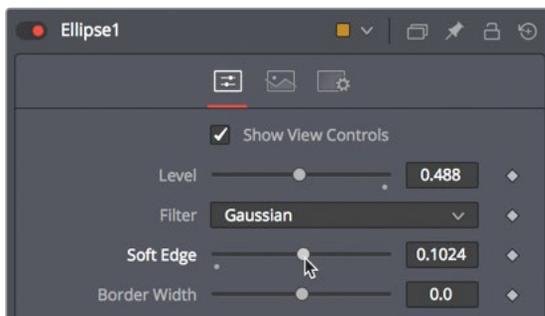
Come mostra il viewer 2, la regolazione del gamma ha effetto all'interno dell'ellisse. Occorre invertire la maschera per far sì che si scurisca l'area al suo esterno.

- 5 Nell'Inspector, spuntate la casella **Invert** per invertire la maschera a ellisse.



Con qualche altra modifica possiamo migliorare ulteriormente la vignetta.

- 6 Nell'Inspector, incrementate il valore **Soft Edge** con lo slider per addolcire la transizione dal centro ai bordi.



TIP Il puntino grigio sotto lo slider di ogni parametro ne indica la posizione di default. Cliccate sul puntino per riportare lo slider al valore di default.

Potete usare i controlli a schermo per modificare la forma dell'ellisse in modo tale da coprire un'area più ampia del fotogramma.

- 7 Nel viewer 2, trascinate il bordo destro dell'ellisse per estenderlo sul fotogramma.



- 8 Nei controlli di trasporto al di sopra della toolbar, cliccate sul pulsante per spostare la playhead sul primo fotogramma dell'intervallo di render e premete la barra spaziatrice per guardare l'anteprima della composizione.

DaVinci Resolve carica l'effetto in RAM quando la composizione viene riprodotta per la prima volta. Una linea verde sotto il righello segnala l'area della composizione in cache. Quando tutta la composizione è in RAM, dall'inizio alla fine dell'intervallo di render, viene riprodotta in tempo reale.

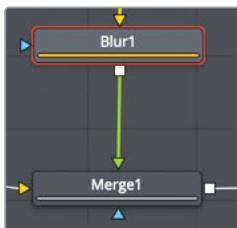
Aggiungere effetti dalla Effects Library

La Fusion page include molti più effetti di quelli presenti nella toolbar. Per esempio nella Effects Library trovate oltre 250 strumenti.

Per rendere la scena più realistica potremmo perfezionare il display HUD inserendo dei riflessi di luce per simulare l'effetto dei raggi solari o stellari.

Iniziamo rendendo più luminoso il display HUD.

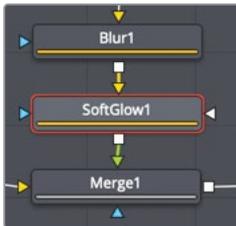
- 1 Nel Node Editor, selezionare il nodo Blur1, connesso al nodo Merge1.



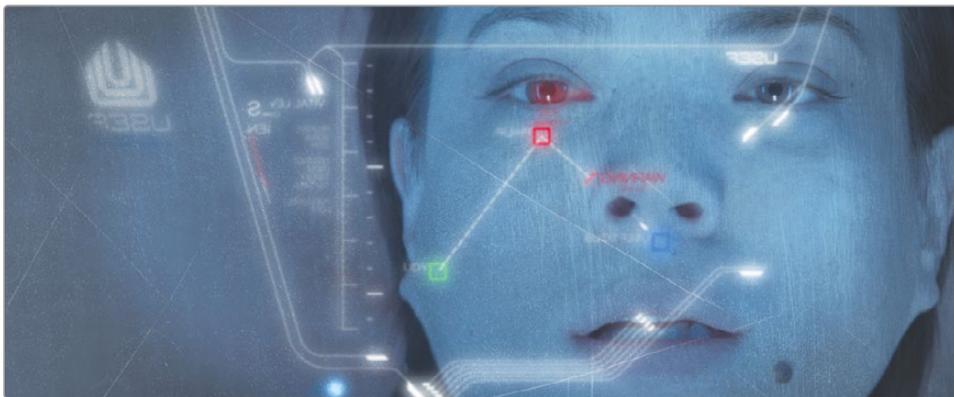
- 2 In alto a sinistra dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Effects Library**.

La libreria è suddivisa in categorie: paint, maschere, sistemi di particelle, filtri, sistemi di tracciamento e tante altre ancora.

- 3 Nella Effects Library, aprite la categoria **Blur** e selezionate lo strumento **Soft Glow** per aggiungerlo nel Node Editor.

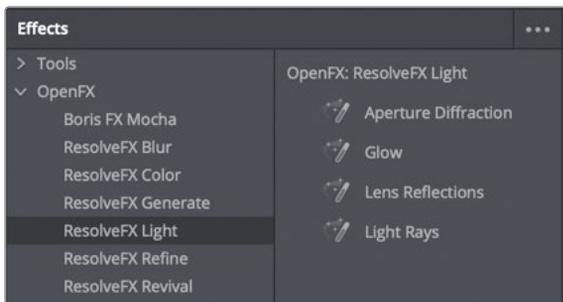


Soft Glow conferirà al display HUD un aspetto più realistico e convincente.



Adesso aggiungiamo qualche riflesso di luce.

- 4 Nella Effects Library, chiudete la categoria **Tools** e selezionate **Open FX > ResolveFX Light**.



La categoria OpenFX contiene gli stessi effetti disponibili nella Effects Library delle pagine Cut e Edit.

- 5 Dalla categoria ResolveFX Light, trascinate **Lens Reflections** sulla linea di connessione tra i nodi Merge2 e OUTPUT. Quando metà della linea diventa blu, rilasciate il pulsante del mouse per inserire lo strumento come nodo.



- 6 Nell'Inspector, incrementate i valori **Global Brightness** e **Global Blur** a piacimento. Lens Reflections simula le luci riflesse da vari elementi ottici di una lente per creare bagliori e effetti di dispersione in base al movimento delle luci nella scena.



Questo primo esercizio è servito per presentare i concetti generali e il flusso di lavoro nella Fusion page. Ora addentriamoci nelle tecniche di compositing con green screen.

Usare i livelli dalla pagina Edit

Poiché Fusion è parte integrante di DaVinci Resolve, i livelli e le trasformazioni nella timeline della pagina Edit sono trasferibili nella Fusion page. Scopriamo come portare la parte della timeline con due livelli video sovrapposti da Edit a Fusion.

- 1 Cliccate sul pulsante **Edit** o premete **shift-4** per aprire la pagina.

- 2 Spostate la playhead sopra il secondo marcatore rosso nella timeline.

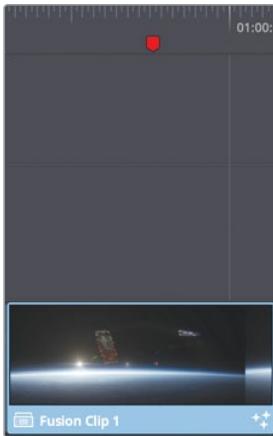


- 3 Nella timeline, selezionate la clip sulla traccia Video 2 e premete il tasto **D** per disabilitarla. Guardiamo la traccia Video 1.



La traccia Video 1 è una clip con un'astronave generata al computer; la traccia Video 2 è una clip con green screen.

- 4 Premete **D** per abilitare nuovamente la clip con green screen sulla traccia Video 2.
Una volta sovrapposti, tagliati e allineati gli elementi nella pagina Edit, potete spostarli su Fusion. Per trasferire molteplici clip occorre creare una clip Fusion.
- 5 Nella timeline, selezionate le due clip, fate clic destro e scegliete **New Fusion Clip**.



Una clip Fusion verrà aggiunta nella timeline e nel bin selezionato. I due livelli vengono racchiusi in una sorta di contenitore e sono sempre accessibili dalla Fusion page.

TIP Per visualizzare tutti i livelli delle clip Fusion nella timeline della pagina Edit, fate clic destro sulla clip interessata e selezionate Open in Timeline.

- 6 Con la playhead posizionata sulla clip, aprete la pagina Fusion cliccando sul pulsante **Fusion** o premendo **shift-5**.



Nel Node Editor, la clip della traccia Video 1 appare sotto forma di nodo Media In 1; la clip della traccia Video 2 sotto forma di nodo Media In 2. Le due clip sono unite mediante un nodo Merge che sfrutta l'uscita del Media In 1 come sfondo e l'uscita del Media In 2 come primo piano. Ora rinominiamo i nodi per distinguerli più facilmente.

- 7 Nella Fusion page, selezionate il nodo Media In 1 e premete il tasto **1**.
- 8 Fate clic destro sul nodo, selezionate **Rename** o premete **F2** e assegnategli il nome **PLANET_BKGD**.
- 9 Selezionate il nodo Media In 2 e premete il tasto **1**.
- 10 Fate clic destro sul nodo, selezionate **Rename** o premete **F2** e assegnategli il nome **GREENSCREEN_FRGD**.

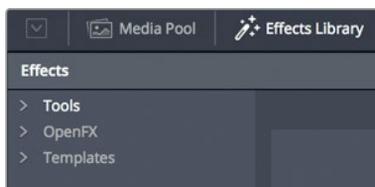
Il nodo Merge assembla le due clip in base a come sono sovrapposte nella timeline, ma non provvede al keying. Per creare una maschera di trasparenza nella scena con green screen bisogna ricorrere a un apposito strumento.

Creare maschere di trasparenza per green screen

Per combinare clip differenti serve il cosiddetto matte, un'immagine in scala di grigi che identifica parte del primo piano come trasparente e parte come opaca. A differenza del canale alfa generato al computer che avete usato in precedenza, questa ripresa in primo piano non include un matte. Per crearne uno ricorremo al keying.

NOTA Il procedimento per rimuovere un green screen o un blue screen è uguale.

- 1 Nel Node Editor, selezionate il nodo **GREENSCREEN_FRGD** e nell'angolo in alto a sinistra nell'interfaccia cliccate sul pulsante **Effects Library**.



Come nella pagina Edit, sotto la voce Open FX trovate le stesse categorie di ResolveFX. Tutti gli strumenti di compositing di Fusion si trovano nelle categorie della voce Tools. I keyer sono accessibili dalla categoria Tools > Matte.

NOTA I termini “matte” e “maschera” sono spesso intercambiabili. In questa guida, il primo si riferisce all'immagine in scala di grigi che identifica pixel trasparenti e opachi, e il secondo si riferisce all'utilizzo del matte. In pratica, il matte serve per mascherare parte di un'immagine.

- 2 Aprite la categoria **Tools** > **Matte** e selezionate lo strumento **Delta Keyer**.



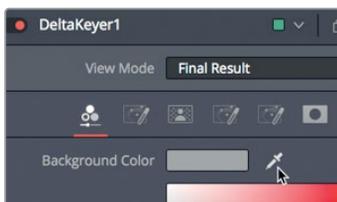
Dato che nel Node Editor è selezionato il nodo **GREENSCREEN_FRGD**, il Delta Keyer si conetterà direttamente all'uscita di questo nodo.

Il Delta Keyer è lo strumento più avanzato per ricavare maschere di trasparenza nella Fusion page, ed è molto semplice da usare.

- 3 Selezionate il nodo Delta Keyer e premete **1** per visualizzarne l'uscita nel viewer 1.

A questo punto, il primo passo consiste nel selezionare il colore verde dell'immagine in primo piano da rendere trasparente.

- 4 Nell'Inspector, trascinate il campionatore **Eyedropper** della voce **Background Color** sul green screen nel viewer 1.



- 5 Rilasciate il pulsante del mouse quando il verde del green screen viene rimosso e riuscite a vedere chiaramente il pianeta nel viewer 2.



Selezionando il colore verde, avete creato un matte per la clip in primo piano. I viewer sembrano mostrare un risultato soddisfacente, ma accertiamoci della qualità.

- 6 Sopra al viewer 1, cliccate sul pulsante del controllo dei colori.



Quello che compare è il matte, o canale alfa, della clip. Qualsiasi chiave di trasparenza per green screen, anche le più precise, va perfezionata per far sì che le aree opache siano completamente bianche e le aree trasparenti completamente nere.

- 7 Trascinate la playhead sulla clip per cercare le aree opache (bianche) in cui si vede del grigio. Fate lo stesso per cercare le aree trasparenti (nere) in cui si vede del grigio.



In un matte preciso, le aree opache e trasparenti devono essere del tutto bianche e nere rispettivamente. Eventuali tracce di grigio indicano che le aree corrispondenti sono semi-trasparenti. La semi-trasparenza è accettabile nelle riprese che contengono capelli, vetri o altri materiali traslucidi, ma nel nostro primo piano questi elementi sono assenti, e pertanto deve esserci solo il nero e il bianco. Scorrendo con la playhead sulla clip, noterete delle tracce di grigio nella matte. Per correggerle aumenteremo la densità del matte con i controlli del Delta Keyer nell'Inspector.

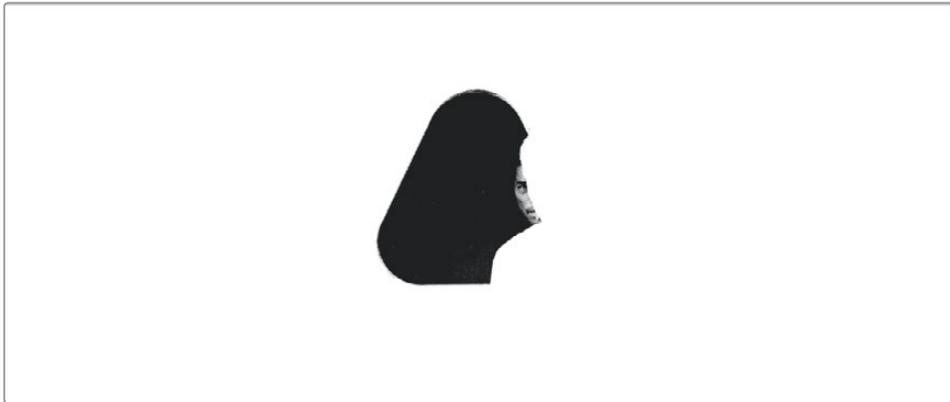
- 8 Aprite il pannello **Matte** nell'Inspector.



Questo pannello contiene i controlli per modificare la densità e i bordi del matte, ed è il più importante del Delta Keyer perché la qualità del matte determina la qualità della maschera di trasparenza (chiave). Nella parte superiore del pannello ci sono gli slider Threshold per regolare la soglia, ovvero definire i punti di riferimento per il bianco e per il nero. I valori al di sotto della soglia bassa sono da considerarsi del tutto neri, e quelli al di sopra della soglia alta, del tutto bianchi.

- 9 Trascinate lo slider **Low** verso destra fino a rimuovere tutte le parti grigie dall'area nera, ad eccezione del riflesso del viso dell'attore e del pulsante verde a destra sul muro.

- 10 Trascinate lo slider **High** verso sinistra fino a rimuovere le parti grigie dall'area bianca.



- 11 Cliccate sul pulsante del controllo colori sopra il viewer 1 per tornare a visualizzare il Delta Keyer in uscita a colori.
- 12 Premete **cmd-freccia sinistra** (macOS) o **Ctrl-freccia sinistra** (Windows) per portare la playhead all'inizio dell'intervallo di render e premete la barra spaziatrice per rivedere la composizione.

A seconda delle luci usate sul set e degli oggetti in primo piano che volete combinare con lo sfondo, il keying potrebbe richiedere molte altre modifiche, il rotoscopio e persino più di un Delta Keyer per perfezionare aree differenti della ripresa. Quello che avete fatto in questo esercizio è il punto di partenza di qualsiasi operazione di keying all'interno di Fusion.

Aggiungere una Solid Mask

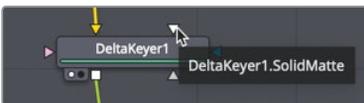
L'ultimo elemento di cui ci occuperemo è il piccolo pulsante sul lato destro del fotogramma. Sul set il pulsante è stato lasciato in verde probabilmente per poterlo riempire con della grafica in un secondo momento. Adesso però, dopo aver creato un matte con il Delta Keyer, dal pulsante si intravede il pianeta dello sfondo. Risolveremo il problema aggiungendo una piccola maschera (Solid Mask) sul pulsante per escludere il Delta Keyer.

- 1 Dopo il terzo divisorio nella toolbar, trascinate lo strumento **Ellipse** in un'area vuota del Node Editor, a fianco al Delta Keyer.
Potete connettere diverse maschere direttamente al Delta Keyer per circoscrivere le aree che il keyer non riesce o non deve rendere trasparenti.
- 2 Nel viewer, ridimensionate e riposizionate l'ellisse intorno all'elemento circolare sul lato destro del fotogramma.

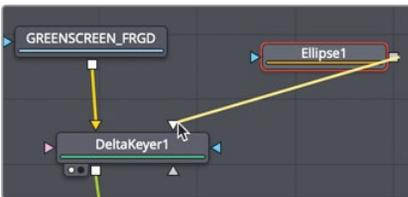


Ora dovete connettere l'ellisse all'ingresso della Solid Mask sul Delta Keyer. Potete passare il cursore del mouse sopra gli ingressi del nodo per visualizzarne i nomi.

- 3 Posizionate il cursore del mouse sull'ingresso bianco del Delta Keyer.

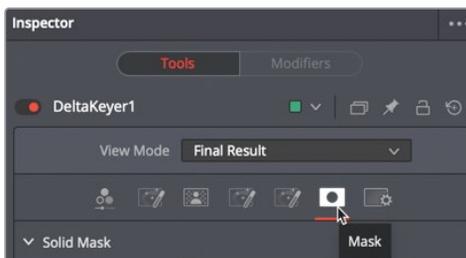


- 4 Ora che avete identificato l'ingresso per la Solid Mask sul Delta Keyer, connettetelo all'uscita dell'ellisse.



Ora che la maschera è connessa, l'elemento circolare grigio è diventato trasparente. Il Delta Keyer offre controlli per determinare il modo in cui rispondono le aree coperte da una Solid Mask. Questi controlli si trovano nel pannello Solid Mask dell'Inspector.

- 5 Selezionate il nodo Delta Keyer e aprite il pannello **Mask** nell'Inspector.



- 6 Impostate **Solid Replace Mode** su **Hard Color** e trascinate lo strumento campionario nel viewer per selezionare il colore rosso del cartello.

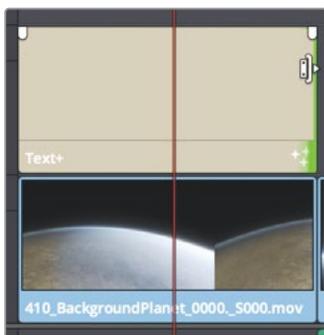


Hard Color sostituisce il colore del green screen con qualunque colore scegliate usando lo strumento campionario. In questo caso il colore rosso è ideale per integrare perfettamente l'elemento nella scena.

Aggiungere un Text+ nella pagina Edit

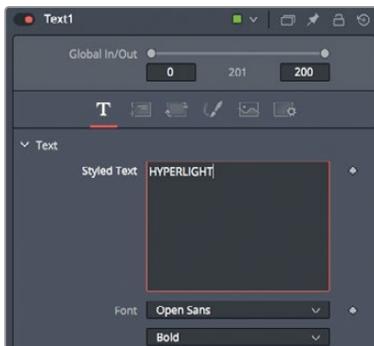
Le grafiche ben realizzate, titoli di testa, immagini fisse o persino sottotitoli, devono trasmettere informazioni importanti restando fedeli al look del programma, oltre a mantenere viva l'attenzione dello spettatore. In quest'esercizio aggiungeremo un testo nella pagina Edit e poi lo porteremo su Fusion per creare un titolo d'apertura animato per questo film di fantascienza.

- 1 Tornate alla pagina Edit e posizionate la playhead sopra la prima clip nella timeline.
- 2 Aprite la **Effects Library** e trascinate il titolo **Text+** sulla prima clip nella timeline. Dopodiché accorciatelo per farlo coincidere con la durata della prima clip sulla traccia V1.



Il titolo Text+ si può usare sia nella Edit che nella Fusion page, dove dispone degli stessi controlli. Una volta creato nella nella Edit Page, è possibile perfezionarlo su Fusion senza dover ricominciare da capo.

- 3 Selezionate il titolo nella timeline e aprite l'Inspector.
- 4 Nel campo **Styled Text** dell'Inspector digitate HYPERLIGHT.



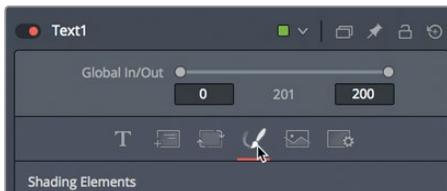
- 5 Dal menù **Font**, scegliete il font **Open Sans** su macOS oppure **SegoeUI** su Windows.
- 6 Dal menù sottostante, scegliete **Light** come aspetto.



- 7 Nell'Inspector, trascinate lo slider della dimensione fino a **0.1** per aumentarla.

Lo strumento Text+ ha un'incredibile serie di opzioni di stile, disponibili nella sezione Shading Elements, per modificare riempimento, contorno, bordi e ombra del testo.

- 8 Aprite il pannello **Shading Elements**.



Qui potete colorare il testo e aggiungere contorni, ombre e bagliori. Invece di un semplice testo bianco, usiamo un gradiente per riempirlo.

- 9 Nell'inspector, nella sezione delle caratteristiche, selezionate **Gradient** dal menu **Type**.



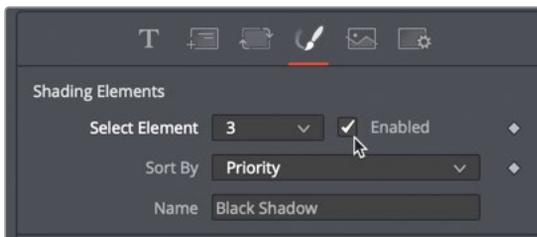
Comparirà la barra del gradiente con due tacche di colore. La tacca sinistra è il colore della parte inferiore del gradiente, la tacca destra è il colore della parte superiore.

- 10 Selezionate la tacca sinistra e portatela sul giallo chiaro. Selezionate la tacca destra e portatela sul giallo scuro dorato.



Il colore di riempimento del testo è uno degli otto elementi di shading. Gli altri si trovano nel menù a comparsa sotto Shading Elements nell'Inspector. Anche se è possibile modificare tutti questi elementi, solo quello dedicato al riempimento del testo è abilitato di default. Gli altri elementi vanno abilitati manualmente.

- 11 Del menù a comparsa **Select Element**, scegliete il numero **3** e spuntate la casella **Enabled** sulla destra.



Questo elemento applicherà un'ombra leggera. Andiamo a modificarne la posizione rispetto al testo.

- 12 Nell'Inspector, scorrete verso il basso e aprite la sezione **Position**.

- 13 Modificate i parametri **Offset X** e **Y** per riposizionare l'ombra un po' più in basso a sinistra del testo.



Come già accennato, si possono aggiungere fino a otto elementi di shading per creare riempimenti, ombre, contorni, bordi e bagliori. Di ogni elemento è anche possibile gestire posizione, distorsione e rotazione. Il design dei titoli praticamente non ha limiti. Ora spostiamoci nella Fusion page per aggiungere effetti e animare il titolo del film.

Aggiungere effetti al testo su Fusion

Dal momento che lo strumento Text+ è disponibile sia nella Edit che nella Fusion page, tutto ciò creato nella prima si può ritoccare con gli strumenti della seconda.

- 1 Posizionate la playhead sulla clip con il Text+ e aprite la Fusion page.



- 2 Dalla **Effects Library**, selezionate **Tools > Effect >** e cliccate su **Rays** per aggiungere l'effetto raggi direttamente dopo il nodo Template.

Il nodo Template offre gli stessi controlli del nodo Text+ nella pagina Edit, ma su Fusion ne avete a disposizione molti di più.

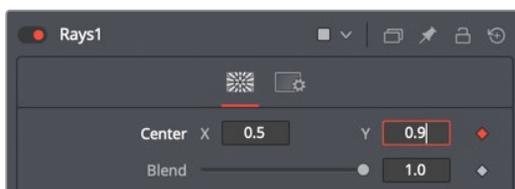
Animare con i keyframe

Le impostazioni che permettono di far sì che gli elementi cambino nel tempo sono fondamentali in qualsiasi applicazione di effetti visivi e grafica in movimento. La Fusion page gestisce le semplici animazioni con keyframe come la pagina Edit, ma consente di fare molto di più con i Keyframe e Spline Editor. Cominciamo animando il nodo Rays.

- 1 Premete **cmd-freccia sinistra** (macOS) o **Ctrl-freccia sinistra** (Windows) per spostare la playhead all'inizio dell'intervallo di render.

Come già avete fatto nella pagina Edit nella Lezione 7, aggiungerete un keyframe dall'Inspector, modificando il parametro Center Y per dare movimento ai raggi sul testo.

- 2 Selezionate lo strumento **Rays**, cliccate sull'icona del keyframe a destra della voce **Center Y** per aggiungere un keyframe e trascinate il parametro intorno al valore **0.9**.



Abilitando l'icona del keyframe di qualsiasi parametro, viene aggiunto un keyframe nella posizione attuale della playhead e si abilita la funzione di keyframe automatica, per cui ogniquale volta modificherete un parametro, verrà aggiunto un keyframe. Facciamo in modo che i raggi vadano verso l'alto alla fine dell'intervallo di render.

- 3 Cliccate sull'intervallo di render per spostarvi alla fine della composizione.
- 4 Nell'Inspector, trascinate il parametro **Center Y** verso sinistra intorno al valore **0.0**.



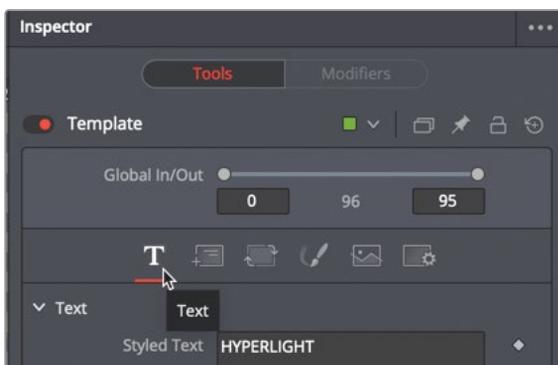
Adesso andrete a impostare dei keyframe aggiuntivi in modo tale che i raggi non si vedano all'inizio e alla fine dell'animazione.

- 5 Nel righello, trascinate la playhead all'inizio dell'intervallo di render.

- Nell'Inspector, cliccate sull'icona del keyframe a destra della voce **Weight** e trascinate il parametro su **0**.
- Posizionate la playhead approssimativamente a metà dell'intervallo di render e trascinare il parametro **Weight** su **3.0**.



- Spostatevi alla fine dell'intervallo di render e trascinate il parametro **Weight** su **0**.
Per mettere ulteriormente in risalto il titolo del film, adesso animerete le lettere in modo che si espandano lentamente nell'arco della durata della clip.
- Selezionate il nodo Template e aprite il pannello **Text** nell'Inspector.



- Premete **cmd-freccia sinistra** (macOS) o **Ctrl-freccia sinistra** (Windows) per spostare la playhead all'inizio dell'intervallo di render.
- Cliccate sull'icona del keyframe a destra dello slider **Tracking** per aggiungerne uno.



Dobbiamo fare in modo che il parametro Tracking sia nella sua posizione di default all'inizio e aumenti verso la fine della clip.

- Nel righello, trascinate la playhead all'inizio dell'intervallo di render o premete **cmd-freccia destra** (macOS) oppure **Ctrl-freccia destra** (Windows).

- 13 Nell'Inspector, trascinate lo slider **Tracking** verso destra fino a un valore di circa **1.5**.



Non appena iniziate a trascinare lo slider, verrà aggiunto un keyframe nella posizione corrente della playhead.

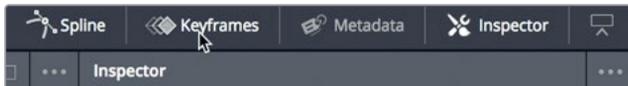
- 14 Premete **cmd-freccia sinistra** (macOS) o **Ctrl-freccia sinistra** (Windows) per spostare la playhead all'inizio dell'intervallo di render.
- 15 Premete la barra spaziatrice per vedere l'animazione.

Il modo di impostare i keyframe nella Fusion page è identico a quello della pagina Edit, per cui iniziare a cimentarsi con le animazioni Fusion è piuttosto facile. Le differenze principali tra le due pagine interessano il modo di visualizzare e modificare i keyframe. A quel punto vi accorgete della superiorità delle prestazioni Fusion.

Visualizzare e modificare i Keyframe

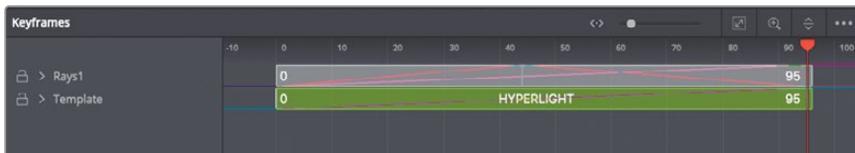
Il Node Editor consente di organizzare le operazioni di elaborazione delle immagini nella composizione, ma non di vedere le informazioni sui keyframe. Per visualizzare e modificare i keyframe nella Fusion page si possono usare i potenti Keyframe Editor e Spline Editor.

- 1 In alto a destra nell'interfaccia, cliccate sui pulsanti **Spline** e **Keyframes** per aprire entrambi i pannelli.



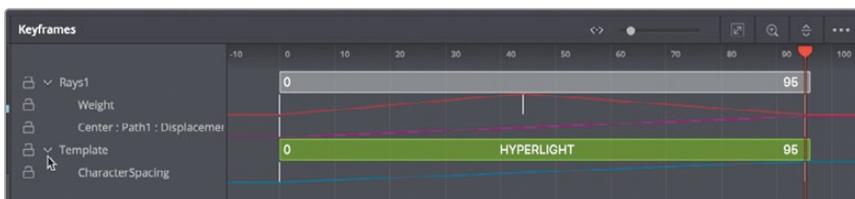
Questi pannelli contengono gli strumenti per visualizzare e modificare i keyframe. Visto che per ora lavoreremo solo con i keyframe, nascondiamo il Node Editor per fare più spazio al Keyframe Editor.

- 2 In alto a sinistra nell'interfaccia, cliccate sul pulsante del Node Editor per nascondere. Nel Keyframe Editor, i nodi sono sovrapposti in una timeline intuitiva.



Anche se le tracce dei keyframe sono sovrapposte, l'ordine verticale non ha nessun impatto sulla composizione. Queste tracce determinano solo quando le clip iniziano e finiscono, e i keyframe che contengono.

- 3 Nel Keyframe Editor, cliccate sulla freccia a lato dei nodi Template e Rays1 per vedere i keyframe iniziali e finali su entrambe le tracce.



Le linee bianche sotto le tracce rappresentano i keyframe per l'animazione dei parametri Rays e Tracking. Spostiamo il keyframe centrale sulla traccia Weight in modo che i raggi di luce raggiungano la massima potenza un po' prima.

- 4 Cliccate in un'area vuota del Keyframe Editor e premete **cmd-F** (macOS) o **Ctrl-F** (Windows) per adattare la traccia alla larghezza della finestra.



Espandendo la traccia, i keyframe si vedono più chiaramente.

- 5 Nella traccia Rays Weight, trascinate il keyframe centrale verso sinistra finché l'indicatore nell'angolo in basso a sinistra nell'interfaccia non indica **Time: 20.0**.

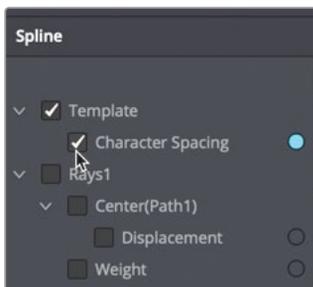


Avete spostato il keyframe sul fotogramma 20: i raggi luminosi compariranno prima.

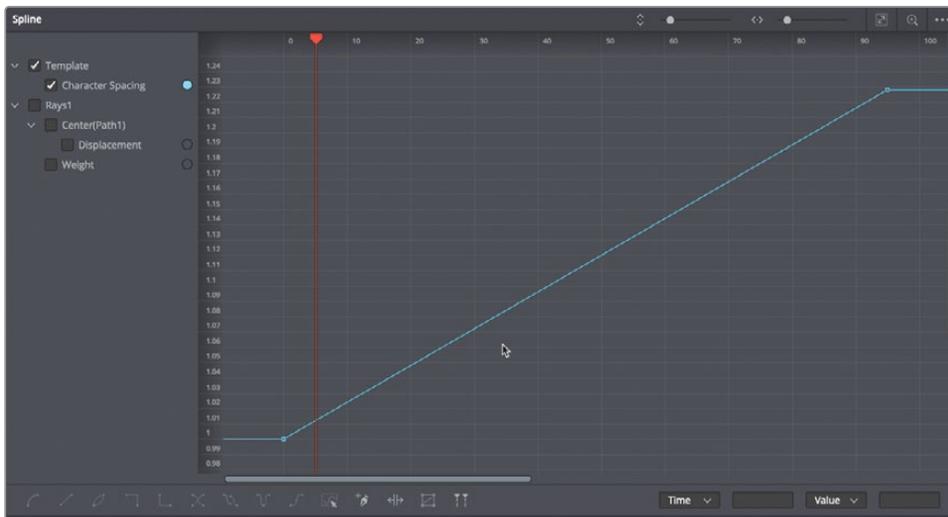
- 6 Premete **cmd-freccia sinistra** (macOS) o **Ctrl-freccia sinistra** (Windows) per spostare la playhead all'inizio dell'intervallo di render e premete la barra spaziatrice per guardare le nuove modifiche.

Il Keyframe Editor permette di sincronizzare gli elementi e i keyframe con facilità, ma non di modificare a livello visivo l'accelerazione tra i keyframe. Per questo tipo di operazione bisogna usare lo Spline Editor. Ora cercheremo di rendere più fluida l'animazione dello spazio tra i caratteri, convertendo l'accelerazione tra i keyframe da lineare a Ease-in / Ease-out.

- 7 Nello Spline Editor, spuntate la casella **Template > Character Spacing**.



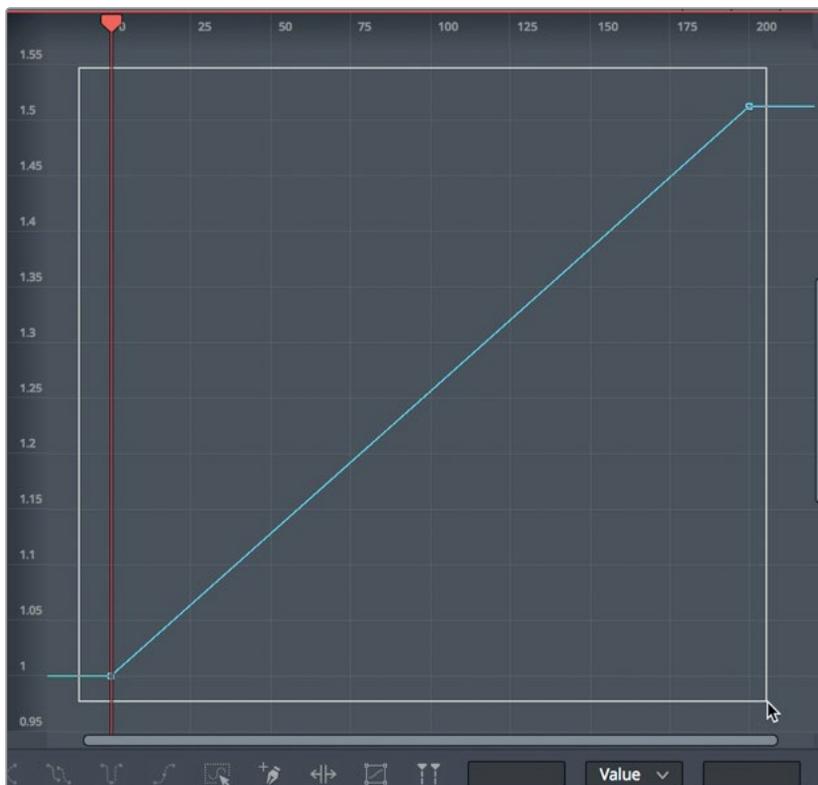
- 8 Portate il cursore del mouse nello Spline Editor e premete **cmd-F** (macOS) o **Ctrl-F** (Windows) per massimizzare la curva nel grafico del pannello.



Lo Spline Editor adesso mostra la curva di animazione del parametro Character Spacing. Il keyframe iniziale si trova in basso a sinistra; quello finale in alto a destra. La linea retta tra i due keyframe segnala che l'animazione è di tipo lineare, ovvero che ha una velocità costante di movimento. Per rendere l'animazione più naturale si può addolcire il movimento tra i due keyframe.

TIP In qualsiasi pannello della Fusion page, tenete premuto il tasto centrale del mouse e trascinate all'interno dello spazio per spostarvi al suo interno; tenente premuto cmd (macOS) o Ctrl (Windows) e fate scorrere la rotellina del mouse per ingrandire o rimpicciolire un'area.

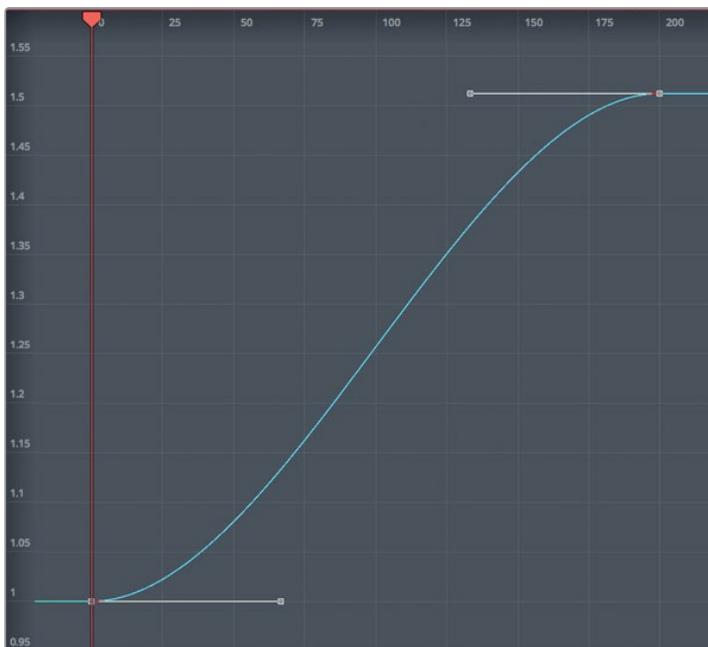
- 9 Tracciate un rettangolo di selezione intorno ai due keyframe nello Spline Editor.



- 10 In basso a sinistra nello Spline Editor, cliccate sul pulsante **Smooth** o premete **shift-S**.



Creerete così una curva a forma di S, corredando di maniglie ciascun keyframe.



L'esito di Smooth sui due keyframe è un'animazione più naturale all'inizio e alla fine.

- 11 Premete **cmd-freccia sinistra** (macOS) o **Ctrl-freccia sinistra** (Windows) per spostare la playhead all'inizio dell'intervallo di render e poi la barra spaziatrice per guardare le modifiche.

La Fusion page è un'applicazione di compositing estremamente potente e ricca di funzioni in costante sviluppo da anni. Non aspettatevi di comprenderne il funzionamento dopo una sola lezione. Se già avete esperienza con altre applicazioni per effetti visivi e grafica in movimento, siete avvantaggiati, ma se avete dimestichezza solo con il compositing nelle timeline di montaggio, potete approcciarvi aggiungendo qualche semplice effetto ai vostri lavori e continuare a sperimentare man mano. La velocità con cui imparerete a usare Fusion e i suoi trucchi vi sorprenderà.

Domande finali

- 1 Nella Fusion page, come si fa a visualizzare l'uscita di un nodo nel viewer 1?
- 2 Come ci si sposta sulla ripresa successiva in una timeline restando nella Fusion page?
- 3 Qual è il nodo che consente di fondere due immagini?
- 4 Cosa rappresenta l'ingresso giallo di un nodo Merge?
- 5 Vero o falso? Nella Fusion page, il nodo Media Out si può disconnettere perché non serve.

Risposte

- 1 Selezionando il nodo e premendo il tasto 1.
- 2 Cliccando sul pulsante Clips nella toolbar superiore e selezionando la thumbnail della ripresa a cui si vuole lavorare.
- 3 Il nodo Merge.
- 4 L'ingresso per lo sfondo.
- 5 Falso. Il nodo Media Out è sempre l'ultimo nodo connesso e ritrasferisce i risultati del Node Editor nella timeline della pagina Edit.

Introduzione alla correzione del colore

Prima di addentrarci nel lato tecnico della correzione colore con i potenti strumenti di DaVinci Resolve 16, facciamo qualche dovuta considerazione su questo mezzo creativo.

La correzione colore non si porta a termine semplicemente imparando a usare i controlli o analizzando i visualizzatori tecnici di segnale. La correzione colore richiede una spiccata creatività. Come il montatore video racconta le storie scandendole con il giusto ritmo, così la colorista suscita emozioni manipolando le immagini a livello visivo. Il percorso per diventare coloristi di alto livello può essere lungo, ma mai noioso, perché c'è sempre qualcosa di nuovo da scoprire e stili creativi da esplorare.

Il punto di forza di DaVinci Resolve è la trentennale esperienza in questo campo. DaVinci ha aperto la strada allo sviluppo di hardware e software per la correzione colore, progettati appositamente per valorizzare in modo artistico film, video e sorgenti digitali. Ora DaVinci Resolve offre un immenso set di strumenti incredibilmente sofisticati ed efficienti per modificare e gestire l'estetica dei filmati lungo l'intera timeline.

DaVinci Resolve continua a evolversi grazie al feedback dei numerosi coloristi che lavorano nell'industria del cinema e del broadcast in tutto il mondo. La pagina Color del software è stata sviluppata per assecondare il loro modo di pensare. Ad ogni modo, è importante ricordare che, nonostante la tecnologia sofisticata, DaVinci Resolve è pur sempre uno strumento e richiede il tocco di un artista per sprigionare il suo vero potenziale.

Le lezioni seguenti sono state pensate per imparare le basi della pagina Color. Indipendentemente dal tipo di progetto, lungometraggi, episodi televisivi, serie web, cortometraggi, spot pubblicitari, video promozionali o aziendali, le tecniche e gli strumenti essenziali di color grading sono universali. Se vi approcciate per la prima volta alla correzione colore professionale, non preoccupatevi: tutti i migliori hanno seguito questo stesso percorso.

I tempi in cui il color grading di alta qualità era troppo costoso sono ormai lontani. Blackmagic Design ha messo gli strumenti di DaVinci Resolve a disposizione di tutti, basta solo avere una workstation o un portatile performanti. Il tocco di classe per ottenere risultati di successo è a portata di clic nella pagina Color.

Prima di approfondire le specifiche del colore, facciamo un passo indietro: a cosa servono davvero questi strumenti?

Perché correggere il colore?

Una domanda che spesso produttori e registe si pongono. Se le immagini sono già belle così come sono state girate, perché sprecare tempo con il color grading? Ha senso chiederselo in un'industria in cui il tempo è denaro. Se il programma montato nella pagina Edit è già buono, perché preoccuparsi del color grading?

Perché nessun programma sarà mai così bello come lo è dopo la correzione colore.

Il processo di modifica del contrasto e del colore di ogni clip di un programma prende il nome di correzione colore, color grading, o semplicemente grading. La differenza nella terminologia è piuttosto superficiale. I coloristi più navigati preferiscono usare “correzione” per gli interventi mirati solo agli errori, e “grading” per le operazioni destinate a elevare la portata artistica di ogni clip. I coloristi non si chiedono se la clip sia buona, ma se si possa migliorare.

Creare un'atmosfera

Il colore ha la forza di condizionare la reazione emotiva dello spettatore. Una scena illuminata da una fredda luce blu e una illuminata da una calda luce arancione hanno senz'altro atmosfere diverse. Le sfumature verdastre delle luci fluorescenti e il color salmone dei lampioni stradali ai vapori di mercurio comunicano sensazioni contrastanti. Se usati in modo strategico, i colori enfatizzano la narrazione e ne influenzano la percezione.



Freddo

Caldo

L'effetto delle diverse fonti di luce varia a seconda della palette che sviluppate. Le luci calde possono denotare romanticismo in un film, ma provocare un senso di disagio in un altro. L'impatto dipende dalle relazioni che il grading stabilisce tra gli elementi visivi e la storia. La scena corrisponde alla giusta ora del giorno? I colori devono essere più tenui? Il cielo è l'elemento predominante? Domande come queste aiutano i coloristi a manovrare con astuzia la percezione che lo spettatore ha delle immagini grazie al color grading.

La pagina Color offre gli strumenti per modellare queste relazioni, intensificando, attenuando o invertendone totalmente l'effetto per avvolgere ogni scena nella giusta atmosfera.

Raffigurare il mondo in modo soggettivo

È raro che il cinema narrativo catturi oggettivamente le condizioni di luce con accuratezza, neutralità di colore e tonalità. Al contrario, carichi di attrezzatura e una studiata direzione artistica manipolano la luce e il colore della location per renderla tetra, magica, spaventosa o afosa. Il lavoro prosegue poi nelle suite di grading, dove il compito della colorista non è quello di rappresentare il mondo così com'è, ma come il regista e la direttrice della fotografia vogliono che il pubblico lo veda.



Immagine acquisita dalla camera

Immagine proposta allo spettatore

Il cinema documentario spesso dichiara di raffigurare il mondo nudo e crudo. Questa presunta raffigurazione realistica è una montatura perché ogni modifica fatta per mettere in risalto un soggetto, glorificare la bellezza della natura, ripulire le riprese d'archivio o spostare strategicamente delle parti sullo sfondo viene attentamente pianificata ed eseguita proprio come per un qualsiasi video musicale.

In fin dei conti, un film horror, un documentario di architettura, un video commerciale e uno spot automobilistico richiedono tutti strumenti e tecniche di correzione del colore per offrire una rappresentazione soggettiva delle immagini. Più ampio è il controllo esercitato su questa rappresentazione, più ampia è la palette emozionale da cui dovrete attingere.

Continuare a migliorarsi

Per restare competitivi, soprattutto se avete intenzione di crearvi un portfolio di clienti, è importante stare sempre al passo con gli stili e le tendenze del momento. Così come leggere migliora la scrittura, guardare film, televisione, video musicali e corti sul web migliora il color grading. E se guardate la televisione, guardate anche la pubblicità. Quando avrete imparato a usare i controlli di grading di DaVinci Resolve, saprete riconoscere l'effetto che ogni regolazione ha sul look dell'immagine.

Un altro consiglio è quello di prestare attenzione alle immagini che vi circondano. Sfogliate le riviste di moda, visitate le gallerie d'arte, fate una passeggiata nel parco e osservate. Assorbite le immagini e notate ciò che vi ispira. La capacità di pensare in modo creativo crescerà di pari passo con la conoscenza delle arti visive sotto qualsiasi forma.

Infine c'è da considerare la misura in cui il color grading di ultima generazione ha cambiato l'industria televisiva. Ormai quasi tutte le serie televisive hanno lo stesso fantastico look dei film. In termini di qualità, si tratta di un cambiamento netto e senza precedenti.

Un beneficio indiretto di questo cambiamento è la presenza dei grandi attori cinematografici anche nella televisione, non più considerata come un mezzo inferiore. Inoltre, troupe e strutture adibite alla produzione di alta fascia sono in grado di realizzare una varietà di programmi televisivi e lungometraggi molto più ampia, pur continuando a mantenere il loro status symbol. Da questo punto di vista, viviamo in un'epoca eccezionale, soprattutto se si considera l'aumento delle piattaforme di distribuzione di opere di alta qualità, ad esempio i servizi di streaming. L'industria sta crescendo a una velocità mai vista prima, e con essa la richiesta di montatori e coloriste di talento.

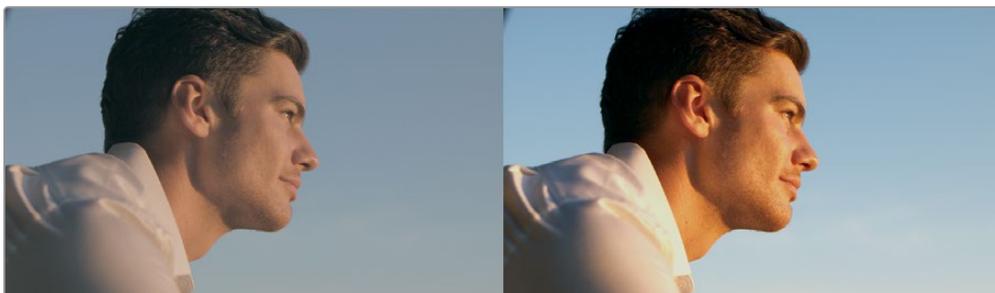
Gli obiettivi del color grading

La correzione colore si potrebbe definire come il processo di selezione delle parti dell'immagine originale da usare per creare una bella immagine per lo spettatore.

Sviluppare l'immagine

Le camere digitali di ultima generazione sono quasi tutte in grado di girare dati immagine nello spazio colore RAW, o perlomeno di registrare dati immagine RGB con un'esposizione di tipo logaritmico. Così facendo, si conserva la maggiore quantità possibile di dati, che sono utilissimi per la correzione colore perché favoriscono la flessibilità del flusso di lavoro e regolazioni di alta qualità. Tuttavia, questo modo di acquisire i file multimediali richiede operazioni aggiuntive per rendere fruibili le immagini in fase di montaggio e finishing (così come i negativi della pellicola vanno sviluppati e stampati per vedere l'immagine).

DaVinci Resolve semplifica queste operazioni grazie ai controlli per RAW già integrati nelle camere, al DaVinci Resolve Color Management e alla compatibilità con le LUT, consentendo di creare velocemente un solido punto di partenza per il resto del grading.



Sorgente codificata in modalità Log

Sorgente normalizzata e corretta

Creare la migliore immagine possibile

Se il direttore della fotografia ha il compito di illuminare ed esporre l'immagine secondo una certa idea artistica, il montatore video e la colorista devono concretizzare quell'idea, sistemando i colori e i contrasti di ogni clip di modo che il risultato finale soddisfi la visione della regista e del direttore della fotografia. Durante questo lavoro è possibile rettificare le incongruenze, a volte inevitabili, dell'esposizione e del bilanciamento dei colori, e modificare impercettibilmente la temperatura e il contrasto per ottenere look irrealizzabili in fase di ripresa, ma che regia e fotografia desiderano.

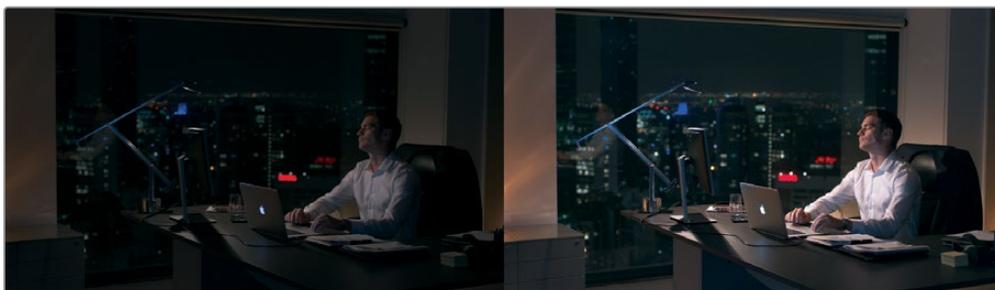


Immagine sottoesposta

Immagine corretta per lo spettatore

Nei casi in cui è necessario correggere i file multimediali affetti da problemi sostanziali di colore ed esposizione, si può ricorrere a una serie di strumenti appositi per intervenire a fondo sulle immagini. Ad ogni modo, la qualità dei risultati è strettamente legata alla qualità e alla "latitudine" dei file sorgente. Ad esempio, le camere Blackmagic URSA Mini registrano una notevole quantità di dati immagine nel formato RAW o a bassa compressione, consentendo correzioni complesse impossibili da svolgere sul materiale dalle camere di consumo. Indipendentemente dalle necessità, la pagina Color offre strumenti per processare l'immagine in tanti modi diversi e ottenere il miglior look possibile.

Controllare la qualità

È importante tenere a mente che, sebbene DaVinci Resolve permetta di lavorare con la massima creatività, il lavoro che consegnate al cliente deve avere livelli di segnale conformi ai requisiti di distribuzione. In particolare, i programmi destinati al cinema, alla telediffusione e allo streaming solitamente devono rispettare limiti specifici di luminanza, intensità del colore e gamut, altrimenti verranno respinti per non aver superato i controlli di qualità.

DaVinci Resolve fornisce strumenti appositamente progettati per tenere d'occhio l'andamento dei dati dell'immagine e per rifinire l'immagine stessa. In particolare, i visualizzatori di segnale mostrano i classici grafici della forma d'onda, allineamento RGB, vettorscopio e istogramma per analizzare oggettivamente i dati dell'immagine. Questi grafici indicano i limiti entro i quali potete intervenire e permettono di risolvere problemi minuziosi e confrontare le caratteristiche di un'immagine con quelle di un'altra.

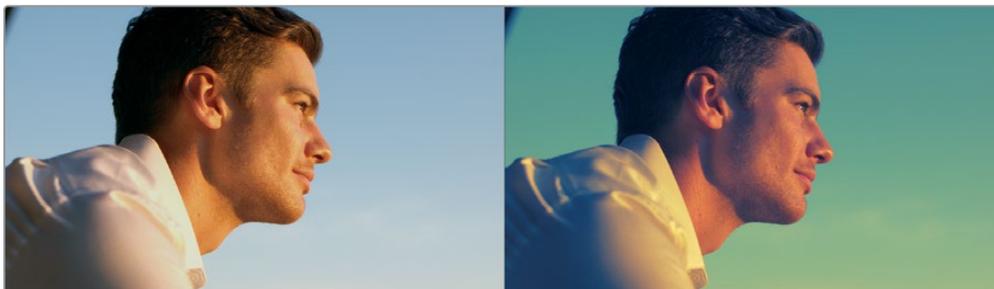
Bilanciare le scene

È improbabile che le riprese non corrette corrispondano perfettamente l'una con l'altra. Anche quelle con l'esposizione più attenta possono avere piccole variazioni che bisogna uniformare. Ad esempio, i programmi girati "al volo" che usano solo la luce disponibile spesso risultano in drastici cambiamenti di illuminazione e colore da stacco a stacco.

Piccole o grandi che siano, le variazioni tra le riprese possono richiamare l'attenzione sul montaggio e infastidire lo spettatore, distogliendolo dal contenuto. Bilanciare queste differenze è un altro compito fondamentale dei coloristi. Saprete di aver finito il lavoro quando ogni ripresa di una scena sembra essere stata girata nello stesso posto e momento, e le modifiche al colore e al contrasto sono impercettibili da una clip all'altra.

Creare uno stile o un look personalizzato

A volte non è solo questione di dettagli e correzioni. A volte è necessario apportare cambiamenti radicali di stile, pensate ai video musicali o alle pubblicità. Anche in questi casi, DaVinci Resolve offre funzioni in abbondanza per manipolare l'immagine in modo sorprendente. Per esempio con le curve personalizzate potete creare l'effetto di un trattamento chimico.



Grading di un'immagine (sinistra) con le curve per creare l'effetto di un trattamento chimico (destra)

Lo strumento usato a Hollywood

Se tutto questo non fosse un incentivo sufficiente per tuffarsi nelle prossime lezioni ed esercizi, tenete presente che DaVinci Resolve è diventato lo strumento fondamentale di alcune delle più grandi aziende di post-produzione nel mondo, nonché di artisti indipendenti e piccoli studi. Solo recentemente, DaVinci Resolve è stato usato per il grading di film campioni di incasso tra cui "Independence Day - Rigenerazione" e "X-Men - Apocalisse", di produzioni indipendenti come "The Big Sick - Il matrimonio si può evitare... l'amore no" e "Storia di un fantasma", e di serie televisive della portata di "Westworld - Dove tutto è concesso" (HBO), "The Walking Dead" (AMC) e "Arrow" (CW).

Sia che vogliate costruire le fondamenta delle competenze necessarie per entrare nell'industria della post-produzione come artisti freelance, sia che vogliate sviluppare le abilità per terminare un lavoro creativo con i metodi di vostra scelta, gli esercizi che seguono vi apriranno le porte a un mondo della manipolazione delle immagini ben più grande di quello mai reso accessibile dai normali sistemi di editing non lineare.

E per concludere, il color grading è divertimento! Posare le dita sulle trackball di una superficie di controllo per pilotare le emozioni delle immagini è una sensazione impagabile. Potete apportare modifiche in tempo reale, vederne il risultato all'istante e reagire all'impatto con il cuore. Crediamo che la correzione colore sia un lavoro creativo più che intellettuale. È una professione che non finisce mai di sorprendere e ha una carica emotiva che ci ricorda perché ci siamo innamorati dell'industria cinematografica e televisiva.

Buon viaggio!

Pagina intenzionalmente lasciata vuota

Lezione 11

Correzione del colore: panoramica rapida

Analogamente al montaggio video, la correzione colore è una forma d'arte che richiede tempo per conoscerla a fondo. Il colore è un potente strumento creativo in grado di definire l'atmosfera dei film. Prendetevi il tempo necessario per fare pratica e saprete padroneggiare questa disciplina per creare immagini straordinarie.

Questa lezione introduttiva offre una panoramica rapida degli strumenti di correzione colore più importanti per mettervi subito in marcia. Scoprirete come funzionano il correttore primario, le regolazioni secondarie, i nodi e persino i DaVinci Resolve FX per gli effetti speciali. L'esperienza è fondamentale, e tutti questi controlli a portata di mano vi daranno le basi per destreggiarvi con creatività.

Tempo

Questa lezione richiede circa 45 minuti.

Obiettivi

Il layout della pagina Color	308
Modificare Lift, Gamma e Gain	310
Usare altri controlli primari di correzione	314
Comprendere i nodi	318
Effettuare correzioni colore secondarie	319
Applicare i Resolve FX	323
Tracciare le Power Window	326
Domande finali	327

Dopotutto, originariamente DaVinci Resolve era stato sviluppato per la correzione colore e il finishing di alta fascia dei lungometraggi. Questo significa che state per lavorare con gli stessi strumenti usati dai migliori coloristi di Hollywood per correggere e finalizzare i più grandi film campioni di incassi, serie televisive e spot pubblicitari.

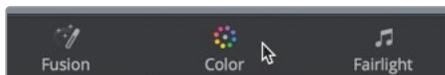
Il layout della pagina Color

Il processo tecnico e creativo della correzione colore si svolge all'interno della pagina Color di DaVinci Resolve 16. Iniziamo a esplorare il suo layout.

- 1 Aprite la finestra **Project Manager** di DaVinci Resolve.
Per esplorare la pagina Color useremo un altro progetto, archiviato usando DaVinci Resolve. Un archivio è un progetto a sé contenente tutti i file multimediali. Ripristinando l'archivio, il progetto e tutti i suoi file diventano subito disponibili. Altri dettagli sugli archivi sono forniti più avanti.
- 2 Cliccate con il tasto destro su un'area vuota della finestra del Project Manager e selezionate **Restore Project Archive**.
- 3 Navigare fino alla cartella R16 Intro Lessons > Lesson 11, selezionate la cartella Lesson 11 Quick to Cook.dra e apritela con **Open**.
- 4 Nel Project Manager, aprite il progetto Lesson 11 Quick to Cook ripristinato, e dal bin delle timeline aprite Quick to Cook Promo nella timeline.

Si tratta di una versione lievemente modificata del programma culinario che avete creato nelle Lezioni 1 e 2. Uno dei migliori aspetti di DaVinci Resolve è proprio questo: montaggio e color grading sono pienamente integrati in un'unica applicazione, e per passare da uno all'altro basta un solo clic del mouse.

- 5 In basso nella finestra di DaVinci Resolve, cliccate su **Color** per aprire la pagina.



La pagina Color è suddivisa in sette aree principali.

La timeline è divisa in thumbnail e una mini timeline.

Il viewer mostra il fotogramma corrispondente alla posizione della playhead nella timeline.

La galleria contiene le regolazioni salvate, applicabili alle altre clip nella timeline.

Il Node Editor concatena correzioni colore, regolazioni ed effetti per creare look interessanti.



Le palette a sinistra contengono i controlli primari per il colore, il contrasto e l'elaborazione di immagini RAW.

Le palette centrali danno accesso alle curve, alle Windows e ai controlli di tracciamento e keying.

L'area in basso a destra mostra il Keyframe Editor, i visualizzatori di segnale o l'istogramma.

NOTA Se aprite DaVinci Resolve su un monitor con una risoluzione inferiore a 1920 x 1080, alcune palette e pulsanti sono accorpati e hanno un layout leggermente diverso da quello illustrato nelle immagini di questa lezione.

Nella timeline vedrete esattamente quello che c'è nella timeline della pagina Edit. La pagina Color non cambia o altera tagli e transizioni, e offre una panoramica della timeline più adatta alla correzione colore.

- 6 Selezionate l'ultima thumbnail nella timeline.

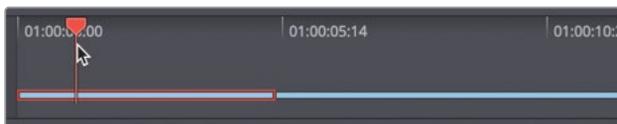


Un bordo arancione circonda la thumbnail e la playhead si sposterà sul primo fotogramma di quella clip.

- 7 Fate doppio clic sulla scritta *Apple ProRes 422* sottostante per visualizzare il nome della clip.

La mini timeline al di sotto delle thumbnail mostra barre sottili che rappresentano ciascuna clip. La lunghezza delle barre è proporzionale alla durata delle rispettive clip.

- 8 Trascinate la playhead della mini timeline verso sinistra fino a raggiungere la prima clip.



Mentre trascinate la timeline, le clip al di sotto della playhead vengono evidenziate in arancione a indicare che sono state selezionate (come il bordo arancione intorno alle thumbnail). I controlli di trasporto sotto il viewer, così come le scorciatoie per il playback, sono identici a quelli nella pagina Edit.

TIP Se una traccia è stata disabilitata nella pagina Edit, nella mini timeline ha un colore tenue.

Adesso che conoscete il layout della pagina Color, siete pronti per fare le prime modifiche.

Modificare Lift, Gamma e Gain

I controlli più usati per creare uno stile e bilanciare le riprese si trovano nell'area delle correzioni primarie di DaVinci Resolve. Quest'area include numerosi controlli, ed è proprio qui che solitamente ci si sofferma a lungo durante il lavoro.

I controlli primari permettono di ottenere risultati molto precisi perché potete dividere l'immagine per regioni tonali.

A grandi linee, Lift, Gamma e Gain corrispondono alle regioni scure, medie e chiare dell'immagine. Di ogni regione potete modificare il colore e la luminosità per creare un'ampia varietà di stili. Ad esempio, per modificare il colore o la luminosità delle zone scure, userete il parametro Lift.

Facciamo qualche modifica per iniziare a capire come funzionano i controlli primari. In quest'esercizio userete le ruote di colore, Color Wheels.

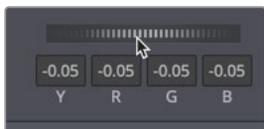
- 1 Cliccate sulla thumbnail **01** nella timeline per riposizionare la playhead su quella clip.

Le ruote di colore disponibili si chiamano Color Wheel e Master Wheel. I primi interventi di correzione dell'immagine si fanno con le Master Wheel, usate per impostare l'intervallo dinamico tra il punto di nero e il punto di bianco.

TIP Le modifiche fatte con i controlli per bilanciare il colore sono lievi, quindi spesso l'indicatore siederà vicino o toccherà il cursore a forma di croce.

I controlli delle Master Wheel, sotto i controlli del bilanciamento del colore, modificano la luminosità nelle aree lift, gamma e gain. Regolando la ruota Lift, aumentate o diminuite la luminosità delle aree scure dell'immagine.

- 2 Trascinate la **Master Wheel Lift** a sinistra finché l'indicatore di luminanza **Y** segna all'incirca **-0.05**.



La Master Wheel sotto il controllo del bilanciamento del colore Lift modifica il punto di nero dell'immagine. Trascinandola verso sinistra, le aree più scure diventano ancora più scure.

Spostiamoci dall'altra parte dello spettro modificando il gain.

La Master Wheel sotto il controllo del bilanciamento del colore Gain modifica il punto di bianco dell'immagine. Trascinandola verso destra, le aree più chiare diventano ancora più chiare.

- 3 Trascinate la **Master Wheel Gain** a destra finché l'indicatore di luminanza **Y** segna all'incirca **1.5**.

Muovendo le Master Wheel Lift e Gain avete sistemato il contrasto della clip. Invece di usare un semplice controllo sul contrasto, avete interagito con maggior precisione i punti di nero e di bianco grazie alle Master Wheel del lift e del gain.

Adesso proseguiamo con la gamma.

- 4 Trascinate la **Master Wheel Gamma** a destra finché l'indicatore di luminosanza **Y** segna all'incirca **0.05**.



La Master Wheel sotto il controllo del bilanciamento del colore Gamma modifica la luminosità complessiva mantenendo intatti i punti di nero e di bianco impostati in precedenza. Trascinandola verso destra, l'immagine diventa complessivamente più chiara. Dopo le modifiche tonali, potete modificare il colore con le Color Wheel.

- 5 Nel controllo del bilanciamento del colore **Lift**, trascinate di poco l'indicatore verso il blu per aggiungere questo colore alle aree più scure.



- 6 Nel controllo del bilanciamento del colore **Gain**, trascinate di poco l'indicatore verso l'arancione per aggiungere questo colore alle aree più chiare.

Questo controllo introduce della tinta nelle aree più chiare dell'immagine.

- 7 Nel controllo del bilanciamento del colore **Gamma**, trascinate di poco l'indicatore verso il magenta.



Questo controllo introduce della tinta nei toni medi dell'immagine.

Confrontiamo l'immagine corretta con quella originale.

- 8 Cliccate sul pulsante **Bypass** in alto a destra nel viewer o premete **shift-D** per vedere l'immagine originale. Ricliccate sul pulsante o ripremete Shift-D per vedere l'immagine modificata.



Queste modifiche servivano solo per capire come funzionano questi controlli, perciò le annulleremo. Ciascun controllo o l'intera correzione primaria si può resettare.

NOTA Nella pagina Color, ogni clip ha la propria cronologia Undo/Redo. Selezionate Edit > Undo per annullare le modifiche precedenti a seconda di quale sia la clip corrente. Anche la pagina Edit ha la sua cronologia di operazioni ed è indipendente da quella della Color Page. I comandi Undo/Redo nelle pagine Edit e Fairlight agiscono sull'intera timeline, non su ciascuna clip.

- 9 Nell'angolo in alto a destra del controllo del bilanciamento colore Gamma, cliccate sul pulsante **Reset**.



Anche i valori dell'intera correzione primaria si possono resettare.

- 10 A destra del pannello del correttore primario, cliccate sul pulsante **Reset**.



I controlli Lift, Gamma e Gain non agiscono in modo esclusivo sulle aree scure, medie e chiare. Il loro raggio d'azione si sovrappone considerevolmente. Ad esempio, le modifiche al lift si manifestano in gran misura nelle aree più scure, e in minor misura nelle aree dei toni medi e in quelle più chiare.

Allo stesso modo, le modifiche al gain avranno effetto principalmente sulle aree più chiare, e secondariamente su quelle dei toni medi e quelle più scure. Questa sovrapposizione, da un lato contribuisce a rendere visivamente più dolci e naturali le modifiche, dall'altro ci costringe a interagire con tutti e tre i controlli del bilanciamento del colore, essendo interdipendenti, per ottenere i risultati migliori.

Usare altri controlli primari di correzione

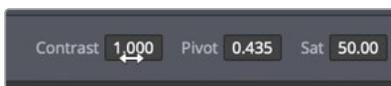
I controlli di correzione primaria che avete usato servono principalmente a ottenere un look complessivo controllando lift, gamma e gain dell'immagine. Ulteriori modifiche si possono realizzare usando gli altri controlli primari disponibili, più simili a quelli delle applicazioni per video e foto. I controlli di modifica globali si trovano al di sotto del pannello di quelli primari. Questi controlli agiscono sull'intera immagine, non solo su lift, gamma e gain.

- 1 Selezionate la thumbnail **02**.



La ripresa è un po' scura e a basso contrasto. Invece di modificare il contrasto con i controlli primari come avete appena fatto, userete altre opzioni semplici e veloci.

- 2 Nella barra dei controlli sotto le Color Wheel, posizionate il cursore del mouse sul campo **Contrast**.



TIP A seconda della risoluzione del vostro schermo, i nomi dei controlli dei parametri potrebbero non essere visibili. Usate le icone per identificarli oppure posizionate il cursore del mouse sull'icona per visualizzarne il nome.

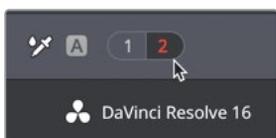
Trascinando il controllo del contrasto a destra, ampliate la distanza tra le aree scure e le aree chiare.

TIP Come per tutti i campi modificabili all'interno di DaVinci Resolve, quando il cursore del mouse si trova al di sopra del campo o del nome del parametro, trascinatelo per modificare il valore.

- 3 Con il cursore del mouse sul campo del contrasto, trascinate verso destra fino a raggiungere il valore **1.3**.

Altri controlli di modifica globali si trovano in una seconda pagina.

- 4 Cliccate sul pulsante **2** per aprire la seconda pagina dei controlli globali.



Per rifinire il contrasto potete usare i controlli Shadows e Highlights, che corrispondono a una modifica nella fascia bassa delle Mater Wheel Gamma e Gain.

- 5 Trascinate il controllo **Shadow** verso destra per illuminare la fascia bassa dei toni medi.
6 Trascinate il controllo **Highlight** verso destra per illuminare le aree chiare.

Ora che avete impostato il bilanciamento tonale, potete nuovamente tornare a regolare il colore usando la stessa barra di controlli.

Per intervenire in modo diretto sul bilanciamento del bianco di una ripresa potete usare i controlli Temperature e Tint. La ripresa a cui stiamo lavorando ha una tinta giallastra eccessiva, come dimostra la parete, che dovrebbe essere completamente bianca. Il controllo Temperature permette di riscaldare il colore dell'immagine portandolo verso il giallo o di raffreddarlo portandolo verso il blu.

TIP Per le dominanti indesiderate causate da sorgenti di luce irregolari, usate il controllo Tint per allontanarvi dal magenta o dal verde.

- 7 Trascinate il controllo **Temperature** verso sinistra fino a un valore tra **-200** e **-300** per spingere l'immagine verso toni più freddi.

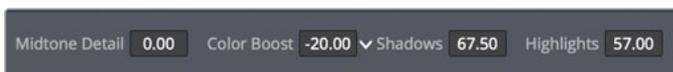


Vivacizzare un'immagine

Nella pagina 2 dei controlli di modifica, Color Boost e Midtone Detail sono ideali per vivacizzare l'immagine. Color Boost permette di incrementare/diminuire la saturazione dei colori meno saturi, senza modificare troppo i colori più saturi.

I colori della clip sono già molto saturi. Dobbiamo cercare di mantenere la brillantezza dei limoni gialli, dei peperoncini rossi e della latte rosse dietro le attrici, e limitare la saturazione delle tonalità della pelle per renderle più naturali.

- 1 Con il cursore del mouse sul campo **Color Boost**, trascinate verso sinistra fino a raggiungere il valore **-20**.



TIP Cliccate due volte sul nome dei controlli per ripristinare il valore di default.

Ora il cibo e le latte sullo sfondo risaltano con i loro colori, ma le tonalità della pelle sono più naturali.

Midtone Detail è un altro controllo in grado di dare risalto alle riprese.

È il migliore dei filtri di definizione (Sharpen) perché riesce ad accentuare i dettagli, senza incrementare il rumore.

- 2 Con il cursore del mouse sul campo **Midtone Detail**, trascinate verso destra per aumentare il contrasto nelle aree più dettagliate dell'immagine, mantenendo il valore sotto il **30**.



Sia con Color Boost che con Midtone Detail basta poco per ottenere ottimi risultati. Un tipico modo di utilizzare questi due controlli consiste nell'esagerare con il valore, per poi ridurlo lentamente fino a raggiungere il risultato desiderato.

Come sempre, dopo avere apportato modifiche sostanziali, è buona norma confrontare il risultato con l'originale.

- 3 Cliccate sul pulsante **Bypass** in alto a destra nel viewer o premete **shift-D** per vedere l'immagine originale, e fatelo di nuovo per vedere l'immagine modificata.

TIP I pannelli DaVinci Resolve Micro Panel e DaVinci Resolve Mini Panel, muniti di controlli di correzione primaria dedicati, danno accesso rapido agli strumenti principali.

Grazie alle modifiche apportate, il bilanciamento del bianco dell'immagine è molto migliore.

Durante la correzione colore è la prassi passare da un'immagine all'altra diverse volte mentre si modificano i parametri. Raramente si cambia un parametro, si confronta il risultato con la versione originale e si va avanti. La correzione colore è un processo di apprendimento iterativo. Più tempo dedicherete ad esplorarne le opzioni, più grande sarà la soddisfazione di trovare la soluzione migliore di volta in volta.

Comprendere i nodi

Come Fusion, anche la pagina Color consente un flusso di lavoro basato sui nodi per effettuare molteplici correzioni colore. Invece di sovrapporre le correzioni e gli effetti sotto forma di livelli, potete aggiungerli liberamente usando i nodi. Immaginate i nodi come un diagramma di flusso delle correzioni di ciascuna clip. La clip (ingresso) inizia a sinistra, si dirama nella sequenza di nodi, e termina a destra con l'immagine corretta (uscita). A differenza dei nodi della Fusion page, ogni nodo della pagina Color è un correttore DaVinci Resolve completo, non un effetto di elaborazione isolato dell'immagine.



Le modifiche che avete apportato negli esercizi precedenti sono state eseguite nel primo nodo, che il Node Editor crea automaticamente. Per le correzioni più sofisticate è possibile aggiungere altri nodi, destinati a parti specifiche dell'immagine, o altri effetti.

Effettuare correzioni colore secondarie

Le correzioni primarie effettuate fino ad ora hanno agito sull'immagine intera. Le correzioni secondarie invece isolano una parte dell'immagine e agiscono solo su quella. Un classico esempio, sebbene esagerato, consiste nel rendere l'immagine in bianco e nero, lasciando un oggetto a colori. Proviamo a fare una tipica correzione secondaria che potrete sfruttare in tanti dei vostri lavori.

- 1 Cliccate sulla thumbnail **09**.



- 2 Premete la barra spaziatrice per riprodurre la clip.
- 3 Dopo aver guardato la clip un paio di volte, ripremete la barra spaziatrice.

La clip è buona e ha un nodo con qualche correzione, ma supponiamo di dover introdurre del magenta. Grazie ai controlli della pagina Color di DaVinci Resolve è possibile isolare facilmente i colori e portarli su altre tonalità. La correzione colore secondaria consiste proprio nel lavorare su aree specifiche o su un determinato colore dell'immagine.

Usare i nodi e le curve

Il primo passaggio della correzione secondaria di un oggetto consiste nell'isolare la regolazione su un apposito nodo.

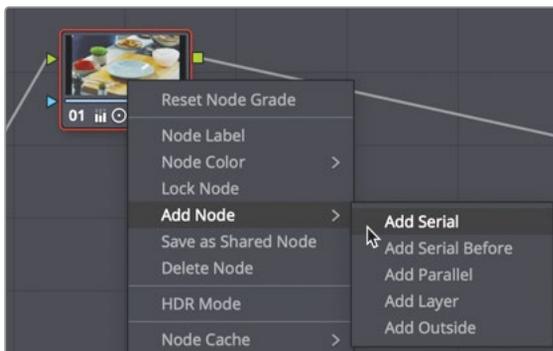
Nello spazio del Node Editor (in alto a destra della finestra di DaVinci Resolve) potete combinare uno o più nodi indipendenti per creare correzioni intricate.

Di default, ogni clip ha un nodo nel Node Editor contenente le correzioni iniziali. Il nodo qui illustrato di questo progetto contiene tutte le modifiche che avete precedentemente apportato per creare un look neutro.

Ad ogni modo, potete anche creare nodi aggiuntivi che conterranno una o più correzioni. Lavorando con più nodi, ciascuno contenente correzioni distinte, potrete gestire l'ordine delle correzioni, rintracciarle e modificarle più facilmente.

Aggiungiamo un nodo nel Node Editor per separare le correzioni che farete sul piatto.

- 1 Cliccate con il tasto destro nel Node Editor e scegliete **Add Node > Add Serial** oppure premete **option-S** (macOS) o **Alt-S** (Windows).

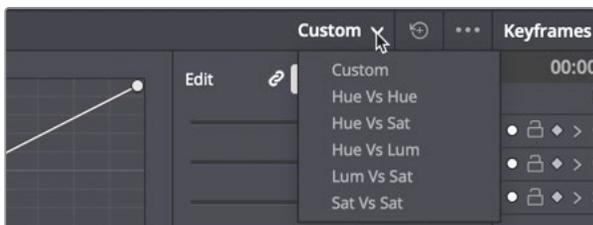


Il Node Editor aggiunge il nuovo nodo dopo il primo, gli assegna il numero 02 e lo contorna di rosso per indicare che è selezionato. Per distinguerlo meglio, gli daremo un nome descrittivo.

- 2 Cliccate con il tasto destro sul nodo e cliccate su **Node Label** nel menù contestuale.
- 3 Digitate *Dish* e premete Invio per confermare il nuovo nome.

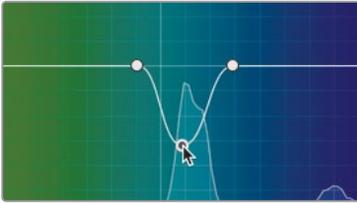
Ora che il nuovo nodo è in posizione, useremo le curve per modificare il colore del piatto. Le curve di default sono curve personalizzate simili a quelle di Photoshop o di altre applicazioni di ritocco delle immagini. DaVinci Resolve include una serie di curve per isolare livelli di tonalità, luminanza e saturazione. Per cambiare il colore del piatto userete la curva Hue Vs Hue.

- 4 Nel menù a comparsa delle curve, selezionate la curva **Hue Vs Hue** per visualizzarla.



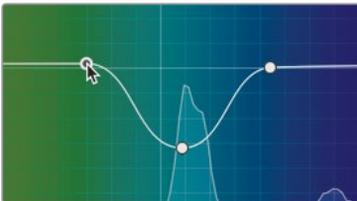
Lo spettro dei colori della curva Hue Vs Hue comparirà sotto la timeline. Questi controlli permettono di isolare una tonalità specifica dell'immagine semplicemente cliccandoci.

- 5 Nel viewer, spostatevi con il cursore del mouse sul piatto color verde acqua.
Il cursore si trasformerà in un contagocce a indicare che potete campionare l'area.
- 6 Cliccate in un punto qualsiasi del piatto per campionare il suo valore di tonalità.
Sulla linea della curva Hue Vs Hue verranno aggiunti tre punti: quello centrale corrisponde alla tonalità appena selezionata; quelli esterni delimitano l'intervallo di tonalità entro cui agirà la regolazione mentre trascinate il punto centrale.
- 7 Sulla curva Hue Vs Hue, trascinate il punto centrale verso il basso per spingere il colore verde acqua del piatto verso il magenta.



Solo gli elementi della tonalità campionate cliccando nel viewer risponderanno alla modifica. Nel nostro caso, il verde acqua selezionato ha un intervallo troppo ristretto per includere tutte le sfumature del piatto. Per estendere l'intervallo userete i due punti esterni.

- 8 Sulla curva Hue Vs Hue, allontanate i due punti esterni da quello centrale per includere più verde e più viola, finché il colore del piatto non cambia completamente.



Le curve di tonalità, luminanza e saturazione semplificano un processo molto complesso, evitando di dover creare maschere perfette o fare il rotoscopio a mano.

Come sempre, è il momento di confrontare il risultato della modifica con l'immagine di partenza. In questo caso dovrete soffermare l'attenzione solo sul piatto, mentre prima avete usato come punto di riferimento l'immagine originale. Dato che la modifica del piatto ha luogo in un nodo nuovo, potete disabilitarlo momentaneamente per fare un confronto.

- 9 Cliccate sul numero **2** del nodo oppure premete **cmd-D** (macOS) o **Ctrl-D** (Windows).



Vedrete la versione della correzione senza il cambio di colore del piatto.

- 10 Cliccate sul numero **2** del nodo oppure premete **cmd-D** (macOS) o **Ctrl-D** (Windows).



Nonostante abbiate selezionato il colore verde acqua del piatto, questa specifica sfumatura di colore ha intaccato anche altre aree dell'immagine. Restringendo l'intervallo della tonalità si riduce il rischio che ciò si verifichi, ma spesso occorrono semplicemente tecniche più avanzate. Nei capitoli seguenti imparerete a utilizzarne alcune.

Applicare i Resolve FX

DaVinci Resolve include tanti filtri di alta qualità chiamati Resolve FX, tra cui Blur, Glow, Film Grain e Lens Flare. Potete applicare questi effetti all'intera clip oppure combinarli con forme Spline chiamate Windows per circoscriverli a un'area specifica dell'immagine.

- 1 Cliccate sulla thumbnail **07**.



- 2 Premete la barra spaziatrice per riprodurre la clip.

Dato che la clip ha già una correzione colore di base nel primo nodo, per aggiungere l'effetto dovreste creare un altro nodo.

- 3 Fate clic destro sul nodo e dal menù contestuale scegliete **Add Node > Add Serial**.

- 4 Fate clic destro sul nuovo nodo 2 e dal menù contestuale scegliete **Node Label**.

- 5 Digitate *Face* e premete Invio per confermare il nome.

L'effetto che andrete ad aggiungere è piuttosto comune, ma insolito per un programma di cucina. Copriremo il volto della presentatrice con un effetto pixel come se fosse una testimone e dovessimo proteggerne la privacy. Spesso quest'operazione serve per nascondere l'identità delle persone o per coprire i loghi per non violare le leggi sul copyright. Il primo passaggio consiste nell'isolare l'area da coprire.

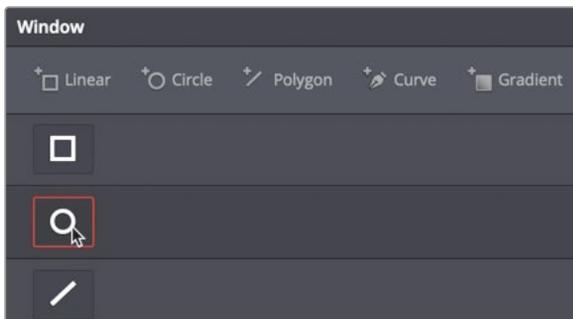
- 6 Sotto il viewer, trascinate la playhead all'inizio della clip.

- 7 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Power Window**.



Le Power Window servono per isolare una parte del fotogramma. A differenza della selezione della tonalità con la curva Hue Vs Hue, si tratta di forme Spline.

- 8 Cliccate sulla Power Window circolare per metterla sulla clip.

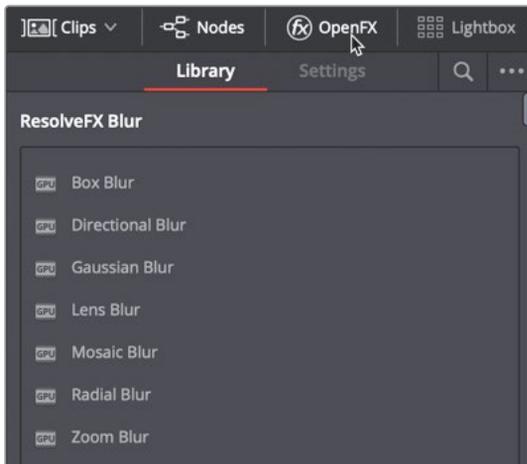


- 9 Trascinate uno degli angoli della Power Window in modo che il cerchio interno copra approssimativamente la testa della presentatrice a sinistra.
- 10 Trascinate il centro della Power Window circolare in corrispondenza della testa.



Potete usare un Resolve FX per “riempire” la Power Window e nascondere il volto.

- 11 Cliccate sul pulsante **OpenFX** sopra il Node Editor.



Nel pannello OpenFX di solito trovate la lista dei plug-in di effetti di terze parti che importate su DaVinci Resolve, ma anche lista dei Resolve FX già in dotazione.

- 12 Scorrete la libreria degli OpenFX per trovare l'effetto **Mosaic Blur**. Trascinate l'effetto sul nodo Face, contenente la Power Window.



Aggiungendo Mosaic Blur, l'effetto riempirà la Power Window e nascerà il volto della presentatrice. Il mosaico si può ritoccare dal pannello impostazioni che compare.

- 13 Nelle pannello impostazioni, alzate a **100** il valore di **Pixel Frequency** per aumentare il numero dei quadratini del mosaico nella Power Window.



Il mosaico è posizionato solo sul fotogramma corrente, ma dato che la presentatrice si muove nella scena, dovreste tracciare la Power Window per far sì che le segua.

Tracciare le Power Window

La pagina Color offre un incredibile sistema di tracciamento 3D che non solo segue gli oggetti, ma ne rileva anche il cambio di rotazione o prospettiva. Dunque potete tracciare con efficacia anche gli oggetti più ostili per applicare Resolve FX o correzioni colore.

- 1 Nella toolbar, cliccate sul pulsante **Tracker**.



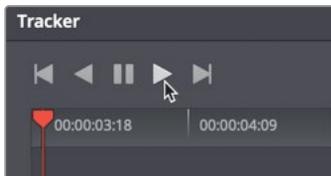
- 2 Assicuratevi che la playhead sia all'inizio della clip.

Il tracker è in grado di tracciare diversi parametri di un oggetto in una clip. Questi parametri si possono abilitare/disabilitare spuntando o meno le relative caselle nella parte superiore del pannello. Disabilitando i parametri non pertinenti, il tracciamento tende a essere più efficace. Per esempio, in questa scena la camera non zooma e non ruota intorno al viso della presentatrice, ma cambia in inclinazione e prospettiva.

- 3 Deselezionate i parametri **Zoom** e **Rotate** per escluderli dal tracciamento.



- 4 Avviate il tracciamento cliccando sul pulsante **Track Forward**.



- 5 Al termine del tracciamento, riproducete la clip per vedere il risultato.
La Power Window adesso segue perfettamente il viso della presentatrice.

In questa lezione avete visto brevemente come utilizzare i controlli della pagina Color. Nelle prossime lezioni la esplorerete in dettaglio per approfondire i controlli primari e secondari, e scoprire come copiare e salvare i look creativi di vostra creazione.

Domande finali

- 1 Cosa modifica la Master Wheel sotto la Color Wheel Lift?
- 2 Quale controllo rende la ripresa più calda o più fredda?
- 3 Vero o falso? Le Primaries Wheel non cambiano il colore di elementi specifici nella clip.
- 4 Quale strumento indica alla Power Window di seguire un oggetto in movimento?
- 5 Dove si trova l'effetto Mosaic Blur all'interno della pagina Color?

Risposte

- 1 Il punto di nero.
- 2 Il controllo Temperature.
- 3 Falso. Le Primaries Wheel cambiano il colore di elementi specifici nella clip se sono stati isolati con una Power Window.
- 4 Lo strumento Tracker.
- 5 Tutti i ResolveFX e gli effetti di terze parti si trovano nel pannello OpenFX.

Lezione 12

Effettuare correzioni di colore primarie

Con così tanti strumenti a portata di mano, DaVinci Resolve 16 non ha limiti. Oltre alla capacità di giudizio creativo che svilupperete, per fare i coloristi è importante padroneggiare le tecniche fondamentali. Vi occuperete di creare lo stile, ma sarete anche responsabili della continuità cromatica dell'intero progetto.

In qualità di coloristi dovete correggere l'esposizione e le tonalità inesatte delle riprese. Saper bilanciare esposizione e tonalità è importante perché tutte le riprese della stessa scena catturate con camere diverse devono corrispondere.

Questa lezione vi insegnerà a creare una correzione neutra di base e a bilanciare le riprese. Userete principalmente il correttore primario e i visualizzatori di segnale integrati per controllare il lavoro. Imparerete anche a salvare e copiare le correzioni per poterle applicare ad altre riprese all'istante.

Tempo

Questa lezione richiede circa 45 minuti.

Obiettivi

Usare DaVinci Resolve Color Management	330
Effettuare correzioni automatiche	336
Bilanciare colore e luminosità con le Color Wheel	338
Interpretare i visualizzatori di segnale	340
Effettuare correzioni neutre con le Primaries Bar	345
Bilanciare con altri controlli primari	348
Effettuare correzioni primarie con le curve	350
Copiare correzioni tra riprese simili	355
Domande finali	363

Usare DaVinci Resolve

Color Management

Il cinema è un'arte tecnica e spesso complicata, come dimostrano alcuni aspetti del lavoro stesso, nonché le camere e i rispettivi formati di file. Le aziende produttrici si sforzano di offrire le migliori immagini possibili, ma non è detto che lo siano sui monitor HD immediatamente dopo essere state catturate.

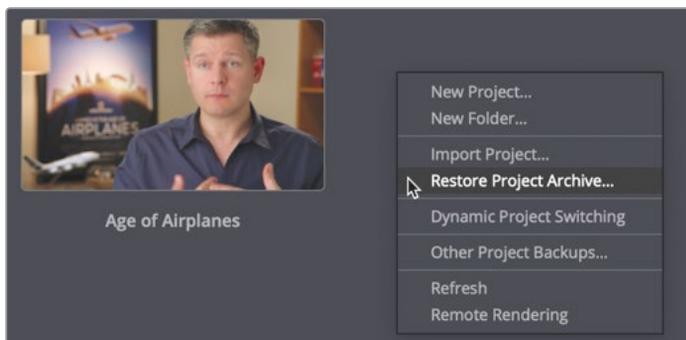
Molte cineprese digitali professionali registrano immagini con luminosità e palette di colori più ricche di quanto le televisioni HD siano in grado di visualizzare. Le immagini in arrivo dalle cineprese digitali spesso risultano sbiadite e poco sature per questo motivo.

I file originali delle cineprese non sono stati concepiti per la visualizzazione sulle HDTV. Uno dei primi passaggi del color grading, o addirittura del montaggio, consiste quindi nella modifica del contrasto e del colore delle clip originali per consentire la resa corretta sulle HDTV o su qualsiasi altro monitor. Potete intervenire manualmente usando gli strumenti di correzione colore se avete tempo, oppure ricorrere alla scorciatoia delle LUT (look up table). A dire il vero esiste un'alternativa migliore più rapida delle operazioni manuali e più accurata delle LUT; un'alternativa che oltretutto offre una maggiore flessibilità. Si tratta di DaVinci Resolve Color Management (RCM), che eccelle nel fornire la soluzione più adatta per elaborare i contenuti di camere differenti e con spazi colore differenti. Impostare da zero un progetto usando DaVinci Resolve Color Management è il modo più rapido e accurato per ottenere una solida base di partenza per la correzione colore e normalizzare le immagini ai fini del montaggio.

- 1 Aprite la finestra **Project Manager** di DaVinci Resolve 16.

Nelle prossime tre lezioni lavorerete a un documentario sugli allevatori di bestiame del Wyoming, Stati Uniti. Una volta ripristinato il progetto archiviato, come se fosse già stato montato su DaVinci Resolve, potrete concentrarvi sulla correzione colore.

- 2 Fate clic destro nella finestra Project Manager e selezionate **Restore Project Archive**.



- 3 Navigate fino alla cartella R16 Intro Lesson > Lesson 12, selezionate la cartella Wyoming Ranch.dra e cliccate su **Open**.

- 4 Nel Project Manager, aprite il progetto Wyoming Ranch. All'interno del bin delle timeline, fate doppio clic sulla thumbnail Wyoming Ranch.

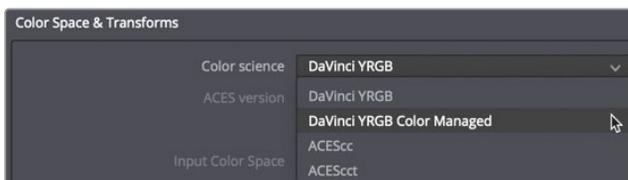
Ora potrete impostare un flusso di lavoro affidandovi al Color Management.

- 5 Nella timeline, spostate la playhead sopra la seconda clip.



È una splendida immagine in cui osservare i risultati del Color Management. Il file è stato registrato con una Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K, ma nonostante l'ampia gamma dinamica e la vasta palette (gamut), appare piatto e poco saturato. La cattura è perfetta, ma il vostro monitor non rende l'immagine in modo adeguato. È qui che entra in gioco il Color Management. Abilitiamolo.

- 6 Cliccate su **File > Project Settings** e selezionate la categoria **Color Management**.
- 7 Dal menù a comparsa **Color science**, selezionate **DaVinci YRGB Color Managed**.

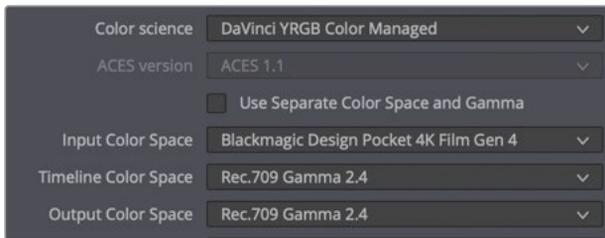


Non vedrete l'immagine cambiare, bensì altri menù a comparsa sotto Color science.

I tre menù più importanti sono Input Color Space, Timeline Color Space e Output Color Space. Lasceremo il secondo e il terzo sulle impostazioni di default, ovvero Rec.709 Gamma 2.4, lo spazio di colore standard dell'HD. Daremo per scontato che questo progetto sia destinato alla visualizzazione sulle televisioni HD.

Modificheremo Input Color Space per selezionare lo spazio colore del dispositivo che ha registrato le clip importate.

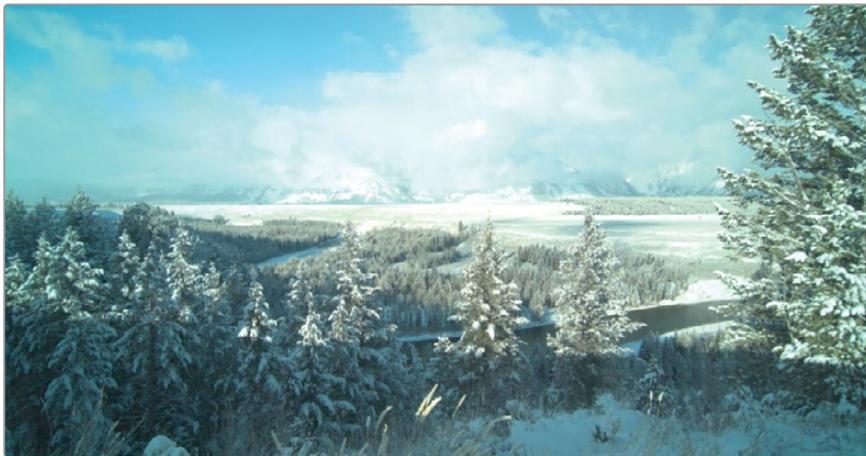
- 8 Dato che le clip sono state registrate con Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K, selezionate **Blackmagic Design Pocket 4K Film Gen 4**.



TIP Mentre Output Color Space si può cambiare in qualsiasi momento in base al monitor utilizzato, Input Color Space e Timeline Color Space non vanno mai cambiati durante il processo di correzione colore.

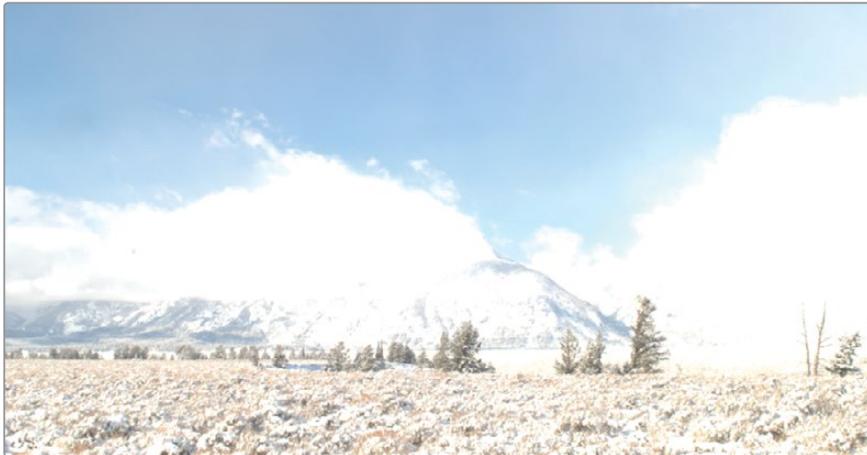
- 9 Cliccate su **Save** per chiudere Project Settings e tenete d'occhio il viewer della timeline.

TIP Se le clip provengono da camere differenti, impostate Input Color Space sulla camera più utilizzata, e in ciascuno dei bin, fate clic destro sulle clip delle altre camere e selezionate lo spazio colore in entrata corrispondente.



Attendete qualche secondo o spostate la playhead e noterete che l'immagine ha più contrasto e saturazione.

- 10 Nella timeline, spostate la playhead sull'ultima ripresa.



Le aree chiare dell'immagine sono bruciate, ma non a causa del Color Management. Il Color Management infatti tenta di abbinare le gamme tonali equivalenti dell'immagine, e tutto ciò che resta al di fuori dell'intervallo di uscita apparirà bruciato.

Se passate da una cinepresa digitale che registra un'ampia gamma dinamica a un intervallo dinamico più piccolo, come il Rec.709, dovrete modificarlo o rimapparlo. Questo si può fare rapidamente usando i controlli della Color page.

- 11 Aprite la Color page cliccando sul pulsante **Color**.

Nella lezione precedente avete imparato il funzionamento dei controlli Lift, Gamma e Gain. Per questa ripresa sovraesposta userete di nuovo le Color Wheel, ma nello specifico i controlli Offset. La Color Wheel Offset e la Master Wheel Offset modificano l'immagine intera. La Master Wheel agisce sul punto di nero, sul punto di bianco e sulla gamma, facendo rientrare l'immagine in un intervallo tonale accettabile.

- 12 Sotto la **Color Wheel Offset**, trascinate la **Master Wheel** a sinistra fino a visualizzare i dettagli nelle nuvole, su un valore fra **-30** e **-40**.



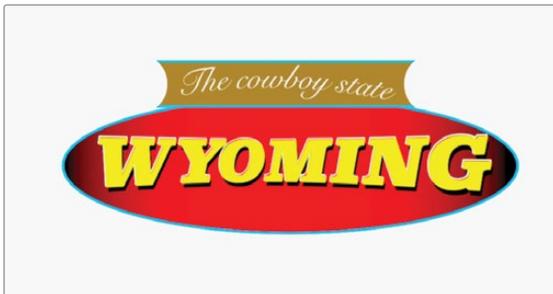
DaVinci Resolve Color Management può generare un effetto impercettibile o molto evidente, come in questo caso.



L'effetto dipende dalla camera e dall'esposizione di partenza dell'immagine.

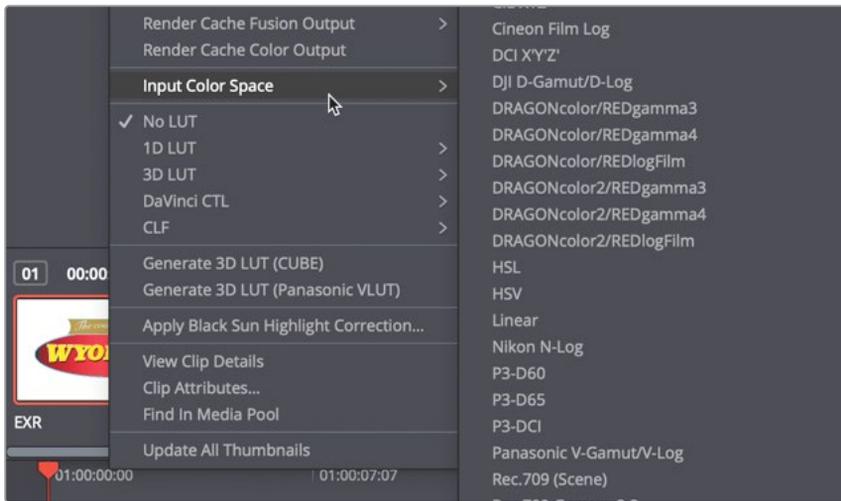
Se le clip provengono da camere differenti, potete sovrascrivere l'impostazione del progetto e configurare le clip singolarmente.

- 13 Cliccate sulla prima clip nella timeline.



La grafica non è stata creata con la Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K, e ha uno spazio colore sRGB. Potete sovrascrivere l'impostazione Input Color Space per ogni clip direttamente dalla timeline.

14 Fate clic destro sulla thumbnail nella timeline e selezionate **Input Color Space** > **sRGB**.



La grafica ora viene visualizzata con i colori corretti, ma con un valore di luminanza lievemente più basso a causa della semplice rimappatura fatta in precedenza. Correggerete questa discrepanza alla fine della lezione, quando avrete una maggiore dimestichezza con la correzione colore e con il monitoraggio.

È importante sottolineare che non avete effettuato una correzione su queste clip, anche se sembrano migliori. Se le clip erano sovraesposte in fase di ripresa, continueranno ad esserlo, e lo stesso vale per il bilanciamento del bianco. Con questo primo passaggio avete solo sistemato i livelli di gamma e la palette di colori per adattarli al vostro monitor HD. Una volta fatto ciò, potete procedere con la correzione colore vera e propria.

Usare la mappatura tonale con RCM

Dal momento che le cineprese digitali sono in grado di registrare un intervallo dinamico molto ampio, spesso i direttori della fotografia le impostano per sovraesporre le immagini e quindi catturare molti più dettagli nelle aree scure, senza introdurre rumore. Con RCM, le immagini vengono visualizzate esattamente come sono state registrate, ovvero sovraesposte. Se preferite non modificare l'offset delle clip sovraesposte, RCM offre controlli avanzati di mappatura tonale per ricondurre le aree sovraesposte in un intervallo più accettabile. Così facendo, non dovrete modificare nient'altro prima di bilanciare le clip. Questo argomento è esaminato in dettaglio nella guida pratica Color Correction in DaVinci Resolve 16.

Effettuare correzioni automatiche

La fase di produzione è soggetta a imprevisti e situazioni inevitabili, motivo per cui le clip spesso vengono registrate con tinte errate, luci spente e ombre slavate. È bene quindi iniziare il processo di correzione colore bilanciando ogni ripresa del programma.

Così facendo, uniformerete tutte le riprese, preparandole agli interventi creativi successivi. Ci sono varie tecniche per bilanciare le clip. Ora testeremo quella più semplice, lasciando che il motore di intelligenza artificiale di DaVinci Resolve 16 provveda a tutto il resto.

- 1 Nella timeline della Color page, cliccate sulla clip **07** e spostate la playhead fino a vedere i cavalli nell'inquadratura.



Tipicamente la correzione colore inizia con la modifica del contrasto di una ripresa, impostando i punti più chiari e più scuri. Questa operazione si può effettuare usando i campionatori del punto di nero e di bianco nella palette delle Color Wheel.

- 2 In alto a sinistra della **Color Wheel Lift**, cliccate sul campionario del punto di nero.



Con questo controllo potete individuare e selezionare il punto più scuro dell'immagine, situato nell'area che ritenete rappresenti il nero assoluto.

- 3 Spostatevi con il mouse sul viewer e cliccate sull'area più scura del cavallo a destra.



TIP Per ingrandire o rimpicciolire il viewer, posizionatevi con il cursore del mouse e fate scorrere la rotellina.

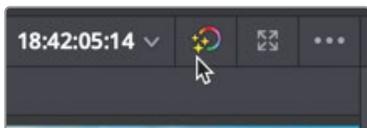
L'immagine dovrebbe scurirsi leggermente. Cliccando sull'area più scura, la si identifica come il nero assoluto e si correggono tinte eventuali in modo che nelle aree scure non prevalga un particolare canale di colore. Adesso farete lo stesso con il punto di bianco.

- 4 In alto a sinistra della **Color Wheel Gain**, cliccate sul campionatore del punto di bianco.
Nel viewer, cercate il punto più chiaro dell'immagine, situato nell'area che ritenete rappresenti il bianco assoluto, e selezionatelo.
- 5 Spostatevi con il mouse sul viewer e cliccate sull'area più chiara del banco di nuvole.



L'immagine dovrebbe schiarirsi leggermente e poi assumere di nuovo una tonalità più calda. Adesso la ripresa ha un contrasto maggiore e un colore bilanciato. Potete confrontare il risultato con l'immagine originale disabilitando le modifiche apportate.

- 6 Cliccate sul pulsante **Bypass Color and Fusion** in alto a destra nel viewer per disabilitare la correzione.



- 7 Cliccate sullo stesso pulsante per riabilitare la correzione.

Quando usate i campionatori del punto di bianco e di nero, cliccate esattamente sulle aree contenenti il bianco assoluto e il nero assoluto, o rischierete di peggiorare l'immagine. Per campionare il punto di bianco, non cliccate sulle aree affette da clipping perché sono prive di dati, ovvero hanno perso le informazioni. Gli strumenti automatici funzionano perfettamente sulle immagini esposte con cura, ma sono meno efficaci sulle riprese prive di bianchi e neri assoluti. Affidatevi ai vostri occhi e alle vostre abilità di coloristi per fare la scelta migliore.

Bilanciare colore e luminosità con le Color Wheel

Su alcune riprese, le correzioni automatiche non sono efficaci o magari è necessario un controllo più dettagliato. In entrambi i casi, i controlli primari del colore di DaVinci Resolve permettono di bilanciare colore e contrasto in diversi modi e con il minimo sforzo.

Di solito si parte dalla luminanza e si procede con il colore e la saturazione.

- 1 Selezionate la clip **03** per visualizzarla nel viewer.



Iniziate a valutare l'immagine osservandola nel viewer.

La ripresa è sovraesposta, con alberi senza definizione e neve abbagliante.

Per migliorare l'intervallo tonale potete usare gli stessi strumenti di correzione primaria della lezione precedente.

- 2 Trascinate la **Master Wheel Lift** a sinistra finché l'indicatore della luminosanza **Y** non raggiunge circa **-0.20**.



Trascinando la Master Wheel Lift a sinistra, le aree più scure dell'immagine si scuriscono.

- 3 Per diminuire le luci, trascinate la **Master Wheel Gain** finché l'indicatore della luminosanza **Y** non raggiunge **0.60**.



- 4 Per schiarire l'immagine, trascinate la **Master Wheel Gamma** a destra fino a un valore di circa **0.15**.

Ora che avete massimizzato il contrasto, potete confrontare le modifiche con l'immagine originale, ma questa volta usando il menù.

- 5 Cliccate su **View > Bypass Color and Fusion > Bypass All Grades** o premete ciclicamente **shift-D** per vedere l'immagine originale e quella corretta.

Con pochi semplici modifiche avete migliorato la ripresa arricchendo e scurendo le ombre e valorizzando i dettagli delle luci.

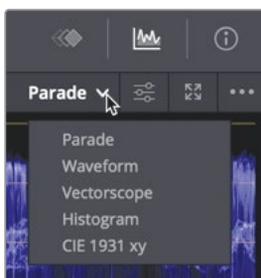
Interpretare i visualizzatori di segnale

Per valutare in modo oggettivo le modifiche della correzione colore, DaVinci Resolve include cinque visualizzatori di segnale video: forma d'onda (Waveform), allineamento RGB (Parade), vettorscopio (Vectorscope), istogramma (Histogram), e CIE. Potrete monitorare luminosità, esposizione, tonalità, saturazione e spazio colore delle clip.

- 1 Cliccate sul pulsante **Scopes** a destra nella toolbar.



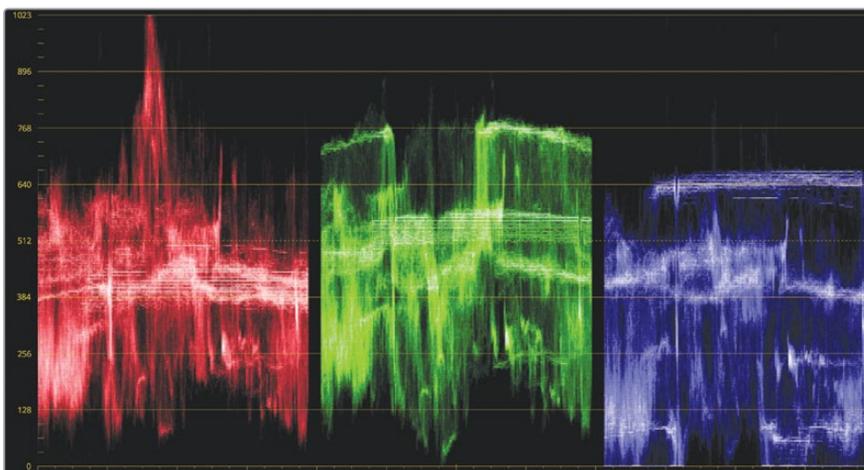
- 2 Cliccate sulla freccia per aprire il menù a comparsa.



Dalla lista del menù potete selezionare uno dei cinque visualizzatori di segnale in base a ciò che volete monitorare.

- 3 Selezionate **Parade**.

Questo grafico visualizza ciascuno dei canali di colore. Va letto dal basso verso l'alto, considerando che il nero assoluto si trova sulla linea 0 e il bianco assoluto sulla linea 1023. Durante il bilanciamento delle riprese, la rappresentazione grafica, detta traccia, non deve scendere sotto lo 0 né salire sopra il 1023, altrimenti l'immagine subirebbe il clipping, perdendo parte dei dati e quindi dettagli.

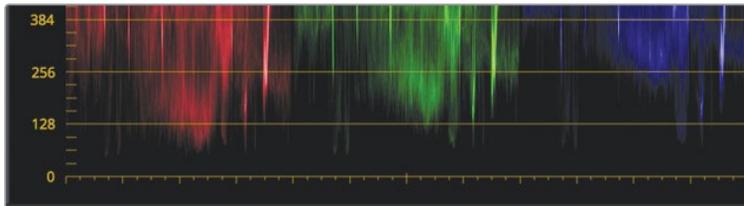


Da sinistra a destra, ogni canale corrisponde all'immagine visualizzata dal viewer. Nello specifico, la parte sinistra della traccia del rosso, del verde e del blu corrisponde alla parte sinistra dell'immagine. Grazie a questa rappresentazione è facile sapere esattamente quale area dell'immagine state esaminando.

TIP Tornate al Keyframe Editor nascondendo i visualizzatori di segnale per alleggerire la scheda grafica e migliorare le performance della riproduzione.

In linea generale, la parte inferiore della traccia dovrebbe ricadere tra 0 e 128. Se ci sono elementi con nero assoluto, la traccia dovrebbe essere prossima allo 0. Se la parte più scura dell'immagine è grigio scuro, come nel caso degli alberi sulle colline, la traccia dovrebbe essere prossima a 128. Per questa ripresa userete le Master Wheel Lift e Gain per far sì che la traccia si estenda da 0 a 1023.

- 4 Trascinate la **Master Wheel Lift** di modo che la parte inferiore della traccia del verde si trovi appena sotto la linea **128**.

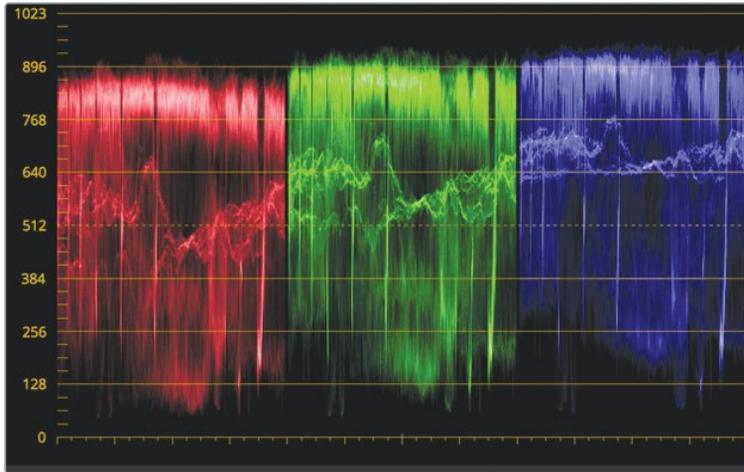


- 5 Trascinate la **Master Wheel Gain** di modo che la parte superiore della traccia del verde si trovi appena sopra la linea **896**.



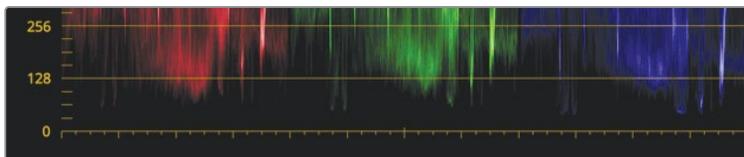
Prima di procedere sistemando lo scompenso dei colori della ripresa, accenniamo alla teoria del colore additiva. Per creare il bianco puro usando i colori additivi occorre la stessa quantità di rosso, verde e blu. Sul grafico Parade di un'immagine bianca, le tracce di rosso, verde e blu sono allineate nella parte superiore. Al contrario, i tre canali di colore del nero puro sono allineati nella parte inferiore del grafico. Adesso userete la neve e gli alberi per bilanciare il colore con più facilità.

L'immagine è coperta da una dominante blu visibile a occhio nudo, e la distribuzione delle tracce nel grafico lo conferma.



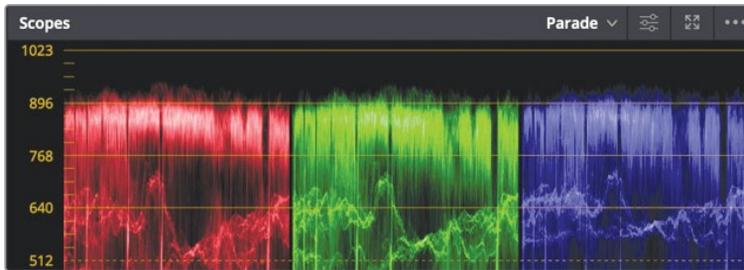
La traccia del blu è più alta di quella del rosso e del verde, indicando la presenza di una dominante blu nelle aree scure e chiare dell'immagine. La dominante blu o arancione nelle immagini è un problema di bilanciamento del bianco piuttosto comune. Nella lezione precedente avete usato il controllo della temperatura per sistemare il bilanciamento del bianco, ora invece ricorrerete alle Color Wheel primarie.

- 6 Nella **Color Wheel Lift**, trascinate l'indicatore del colore verso il giallo/arancione fino a eliminare la dominante blu dagli alberi sulle montagne. Le tracce del rosso, del verde e del blu devono allinearsi nella parte inferiore del grafico.



TIP A meno che il fotogramma non sia del tutto bianco o nero, i visualizzatori di segnale mostrano sempre delle aree irregolari. Mentre bilanciate il bianco, usate la traccia come guida e i vostri occhi per prendere la decisione finale.

- 7 Eliminate la dominante dalle aree chiare trascinando l'indicatore del colore della **Color Wheel Gain** verso il giallo/arancione in modo che le tracce del rosso, del verde e del blu si allineino nella parte superiore del grafico.



- 8 Premete ciclicamente **shift-D** per vedere l'immagine originale e quella corretta.



Avete appena realizzato una correzione colore bilanciata e neutra usando i controlli primari. Le stesse operazioni vanno svolte su tutte le riprese nella timeline per creare una solida base di partenza neutra per il resto delle correzioni che seguiranno.

Utilizzare i viewer durante il color grading

I viewer di DaVinci Resolve visualizzano l'anteprima delle immagini, ma non fungono da monitor di riferimento per i colori, soprattutto per i progetti destinati al broadcast e al cinema digitale. Per connettere un monitor broadcast o calibrato per il cinema digitale potete usare un dispositivo UltraStudio o una scheda DeckLink Blackmagic Design.

Effettuare correzioni neutre con le Primaries Bar

In gran parte, le prestazioni di DaVinci Resolve derivano dalla flessibilità con cui gli strumenti permettono di fare la stessa cosa in modi diversi. Per esplorare il set di strumenti primari, ora metterete in pratica un altro metodo per effettuare correzioni bilanciate.

- 1 Selezionate la clip **06** nella timeline.



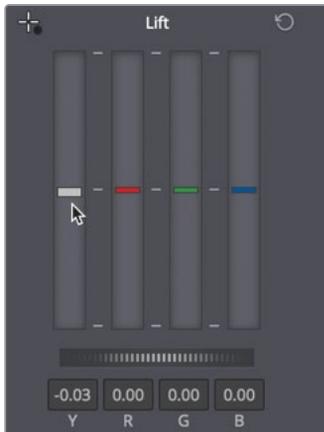
Si tratta delle prima di una serie di riprese di interviste. Come per l'immagine precedente, anche qui è necessario bilanciare colore e contrasto, ma al posto delle Color Wheel userete un altro set di strumenti per la correzione primaria: le Primaries Bar.

- 2 Dal menù a comparsa **Primaries Wheels**, selezionate **Primaries Bars**.



Come le ruote Color Wheel, anche le barre Primaries Bar permettono di correggere colore e luminosità, ma offrono controlli espliciti per il rosso, il verde, il blu e la luminosità delle aree di Lift, Gamma e Gain. Alcuni preferiscono usare le barre per bilanciare i canali di colore in aree specifiche delle riprese. Per le regolazioni tonali, la barra Y (luminanza) consente di modificare la luminosità senza cambiare la saturazione.

- 3 Trascinate la barra **Y Lift** verso il basso fino a un valore di luminosità di circa **-0.03**.

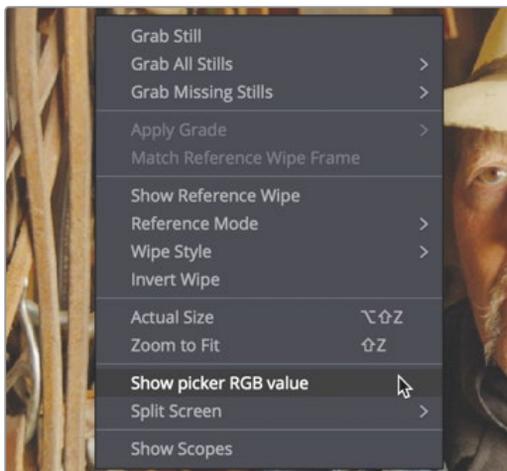


Le aree più scure dell'immagine diventeranno ancora più scure. Le aree chiare di questa immagine sono più difficili da sistemare perché, a differenza di quella precedente, non contiene bianco. Ad ogni modo, semplicemente osservando l'immagine, noterete che occorre abbassare le luci.

- 4 Per abbassare le luci, trascinate la barra **Y Gain** verso il basso di modo che la parte superiore della traccia del verde si arresti intorno alla linea **896** del grafico Parade.

Non essendoci parti bianche nell'immagine, risulta più complicato correggere qualsiasi scompenso del bianco. La sciarpa dell'intervistato però contiene una tonalità neutra di grigio scuro. Come il bianco, il grigio neutro consiste di rosso, verde e blu in egual misura. Dato che è molto difficile distinguere il grigio neutro sui visualizzatori di segnale, userete un altro strumento per misurare il valore del rosso, del verde e del blu: un campionatore che visualizza i valori RGB di un'area di pixel del fotogramma.

- 5 Passate il cursore del mouse sul viewer finché non assume la forma di un contagocce.
- 6 Cliccate con il tasto destro nel viewer e selezionate **Show picker RGB value**.



I valori RGB a 8 bit (0-255) compaiono accanto al contagocce e indicano se un pixel contiene più rosso, verde o blu.

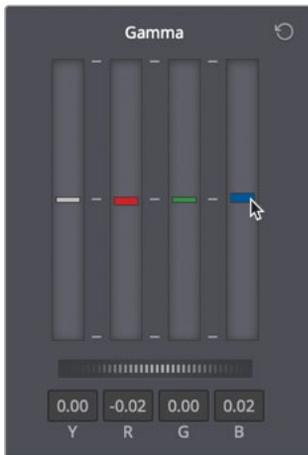
- 7 Passate il contagocce sulla parte più chiara della sciarpa grigia, a destra sotto il viso dell'intervistato.



I valori RGB segnalano un livello più alto di rosso nell'area grigio scuro della sciarpa. Per rendere la sciarpa grigio scuro neutro, dovete bilanciare i valori RGB.

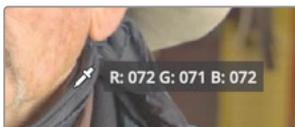
TIP Per visualizzare valori numerici a 10 bit (0-1023) con il contagocce RGB, cliccate su View > Show RGB Picker Values In > 10 bit.

- 8 Per aumentare la quantità del blu nei toni medi (quindi della sciarpa), trascinate di poco le barre del blu e del rosso **Gamma** rispettivamente verso l'alto e verso il basso.



Dop aver uniformato i toni medi, controllate nuovamente i valori sulla sciarpa.

- 9 Passate con il contagocce su aree diverse della sciarpa per vedere se i valori RGB sono sufficientemente simili.



- 10 Continuate a regolare lievemente le barre Gamma del rosso, del verde e del blu fino a uniformare sufficientemente i valori RGB.

Essendo una modifica sostanziale, è meglio confrontarla con l'immagine originale.

- 11 Cliccate su **View > Bypass All Grades** oppure premete ciclicamente **shift-D** per vedere l'immagine originale e l'immagine corretta.

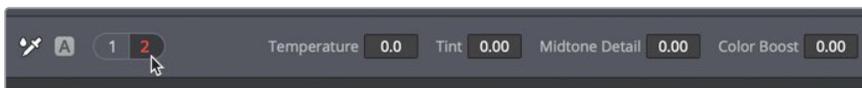


Con queste modifiche avete migliorato il contrasto e il bilanciamento dell'immagine. Ora l'avete fatto rapidamente, ma di solito non si va avanti con il lavoro impostando un parametro e confrontandolo con l'originale una sola volta. La correzione colore è iterativa: modifica, confronta, modifica, confronta. Richiede molto tempo, ma proprio come nella cucina o nel giardinaggio, più avrete pazienza, migliori saranno i risultati che otterrete.

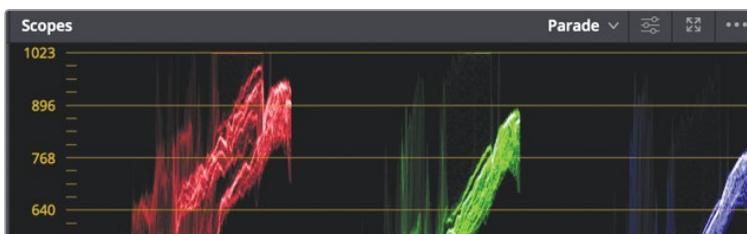
Bilanciare con altri controlli primari

Sotto le Master Wheel ci sono altri controlli primari utili per bilanciare le riprese. Non offrono la stessa precisione e flessibilità di quelli principali, ma funzionano in modo semplice e diretto.

- 1 Cliccate sulla clip **09**.
- 2 Nella barra dei controlli, cliccate sul pulsante **2** per aprire la seconda pagina.

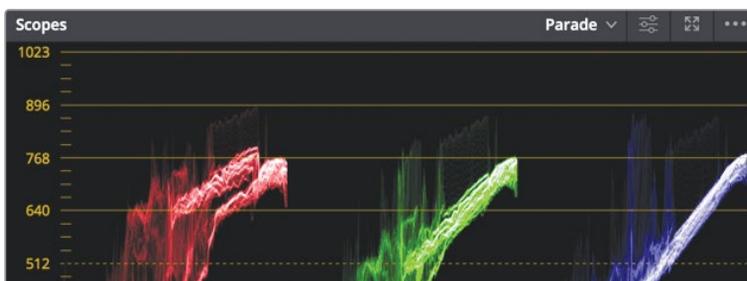


- 3 Trascinate **Shadows** a sinistra per scurire lievemente le ombre e quindi portare la parte inferiore della traccia del verde appena sotto la linea **128**.
- 4 Trascinate **Highlights** a destra per portare la traccia del verde sulla linea **896**.



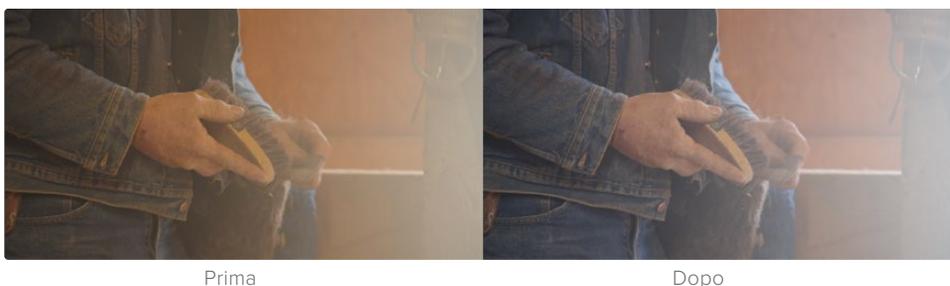
Queste due modifiche sono simili a quelle fatte con le Master Wheel Lift e Gain. Per bilanciare il colore potete usare il controllo della temperatura.

- Trascinate **Temperature** verso sinistra per portare la parte superiore della traccia di ogni canale all'incirca sulla linea **896**.



Usato in piccole dosi, il controllo Mid Tone Detail permette di valorizzare le immagini poco definite come quella a cui stiamo lavorando. Aggiunge contrasto a livello locale nelle aree con differenze tonali marcate, mettendone in risalto linee e pieghe.

- Trascinate **Mid Tone Detail** a destra su un valore tra **20** e **30**.
- Per confrontare l'immagine originale con quella bilanciata premete **shift-D**.



- Per tornare all'immagine corretta, ripremete **shift-D**.

È piuttosto comune combinare questi controlli con le Color Wheel o con le Primaries Bar. Potete sfruttare la flessibilità dei controlli primari per ottenere il bilanciamento di base delle tonalità e del colore, e poi fare altri ritocchi per esempio con Mid Tone Detail e Color Boost.

Effettuare correzioni primarie con le curve

In quest'esercizio sperimenterete un altro metodo ancora per bilanciare le riprese. Le curve Custom offrono il più alto grado di flessibilità per intervenire su tonalità e colore, ma richiedono un'attenzione maggiore.

- 1 Selezionate la clip **15**.



L'immagine è decisamente sovraesposta. Inizieremo correggendo questo problema.

- 2 Trascinate la **Master Wheel Offset** a sinistra su un valore di circa **5.00** di modo che gran parte della traccia rientri nel visualizzatore di segnale.

Questa ripresa ha un'ampia gamma dinamica, quindi la regolazione con Offset è solo un primo tentativo per far rientrare il segnale nell'intervallo del visualizzatore HD. Per riuscirci integralmente, dovrete lavorare sulle luci e sulle ombre.

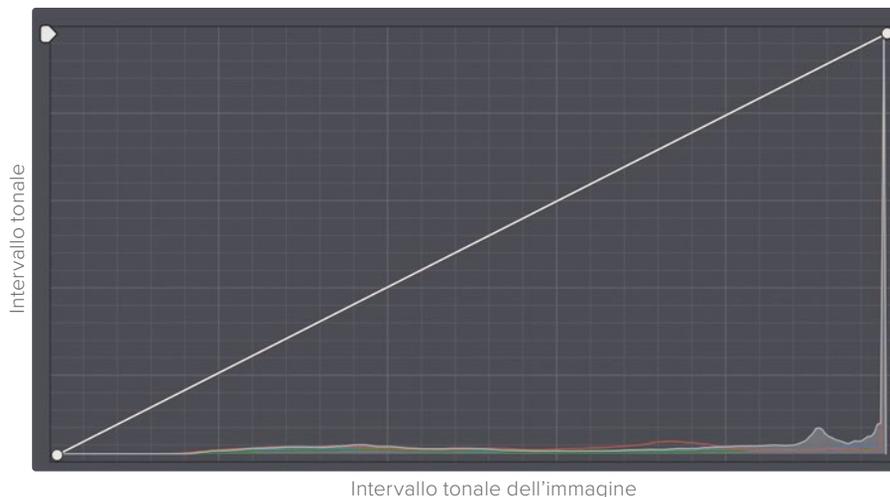
Come per la ripresa precedente, inizierete correggendo la luminosità.

NOTA Sui computer con schermo a bassa risoluzione potrebbe essere necessario cliccare sul pulsante delle curve per aprire la relativa palette.

Sul grafico delle curve Custom è possibile intervenire su intervalli tonali specifici delle immagini con regolazioni incredibilmente flessibili. L'asse X rappresenta, da sinistra verso destra, i valori tonali dell'immagine dalle aree più scure a quelle più chiare. Lungo l'asse Y si trovano i valori di uscita (offset), corrispondenti alle aree più scure nella parte bassa e alle aree più chiare nella parte alta.

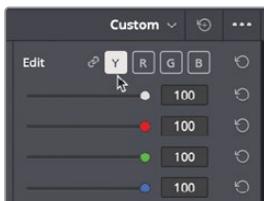
TIP “Valore tonale” e “intervallo tonale” si riferiscono al valore della luminosità.

TIP Nella Color page, ogni clip ha la propria cronologia Undo/Redo. Cliccate su Edit > Undo per indietreggiare tra le modifiche della clip selezionata.



Come con le Primaries Bar, potete regolare la luminanza e i canali RGB separatamente. I punti alle estremità del grafico servono per regolare il punto di bianco e di nero.

- 3 A destra della curva Custom, cliccate sul pulsante **Y** per isolare il canale di luminanza.

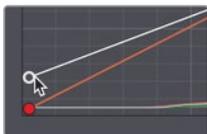


Le ombre intorno al trattore dovrebbero essere piuttosto scure ma non completamente nere. Per farlo, imposteremo il punto di nero nella curva Custom.

- 4 Posizionate il cursore del mouse sul punto di controllo nell'angolo in basso a sinistra del grafico della curva Custom.

Questo punto controlla il punto di nero. Come con la barra Y nelle Primaries Bar Lift, trascinando il punto, alzate o abbassate il punto di nero della clip, senza modificare la saturazione nelle ombre.

- 5 Trascinate il punto verso l'alto di modo che la traccia del rosso nel grafico Parade sfiori la linea 0.

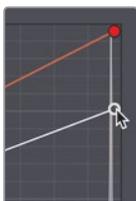


Avete alzato il punto di nero, la parte più scura dell'immagine.

- 6 Posizionate il cursore del mouse sul punto di controllo nell'angolo in alto a destra nel grafico della curva Custom.

Questo punto controlla il punto di bianco. Come con la barra Y nelle Primaries Bar Gain, trascinando il punto, alzate o abbassate il punto di bianco della clip, senza modificare la saturazione nelle luci. Le luci in questa ripresa sono estreme e vanno abbassate.

- 7 Trascinate il punto di controllo verso il basso per ricavare più dettagli nelle nuvole e far sì che la traccia del blu non sia tagliata nella parte superiore del grafico.



Trascinando il punto di controllo verso sinistra, si illumina il punto di bianco, la parte più chiara dell'immagine.

Con i due punti riposizionati così, è aumentato il contrasto ma le luci sono ancora un po' clippate. Invece di abbassare l'intera zona delle luci, potete riportare l'area affetta da clipping nell'intervallo adeguato utilizzando gli slider Soft Clip.

- 8 A destra della curva Custom, trascinate lo slider **High Soft** fino a quando la traccia dei canali del rosso e del verde non è più tagliata.



I controlli Soft Clip sono ideali per addolcire gli stacchi nei canali bruscamente clippati.

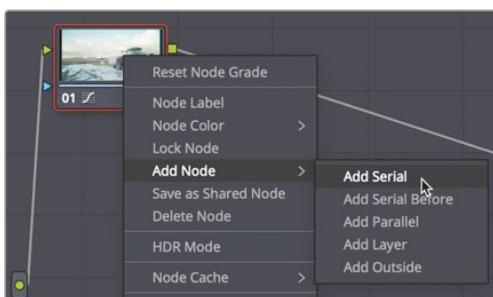
- 9 Selezionate **View > Bypass All Grades** oppure premete ciclicamente **shift-D** per confrontare l'immagine originale con l'immagine corretta.

In seguito lavoreremo sul bilanciamento del colore usando le curve sui singoli canali.

Usare i nodi per separare il bilanciamento tonale e del colore

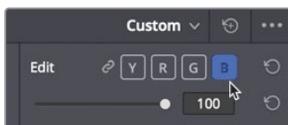
Osservando il grafico Parade si evince che le ombre nella traccia del canale del blu sono un po' più alte di quelle dei canali del rosso e del verde, e le luci sono più basse. Questo segnala la presenza di una dominante blu nelle ombre e di una dominante rossa nelle luci. Inizieremo con il sistemare proprio queste due aree. Durante il bilanciamento delle riprese potete decidere di correggere separatamente i problemi di tonalità e quelli più complessi legati alle dominanti. I nodi permettono di dividere in due parti il processo di bilanciamento.

- 1 Nel grafico dei nodi, fate clic destro sul nodo **01** e selezionate **Add Node > Add Serial**.

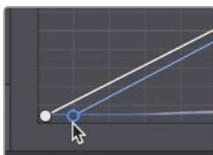


Potete immaginare un nodo come un livello trasparente applicato sulla clip. Ognuna delle correzioni di colore che fate viene applicata sul nodo, non sulla clip. Le modifiche consentite da DaVinci Resolve sono di tipo non distruttivo proprio perché i nodi si possono abilitare e disabilitare in qualsiasi momento. Adesso useremo il primo nodo per le tonalità, e il secondo per le dominanti. Iniziamo assegnando un nome ai nodi.

- 2 Fate clic destro sul nodo **01**, selezionate **Node Label** e scrivete TONAL BALANCE.
 - 3 Fate clic destro sul nodo **02**, selezionate **Node Label** e scrivete COLOR BALANCE.
- Dato che è evidenziato il nodo 02, le modifiche che farete finiranno in quel nodo.
- 4 Nell'area dei controlli delle curve, cliccate sul pulsante **B** per attivare la curva del blu.



- 5 Trascinate di pochissimo verso destra il punto di nero del canale del blu per eliminare la dominante blu dalla ruota del trattore. La traccia del blu si allineerà con le tracce del rosso e del verde nella parte inferiore del grafico Parade.



- 6 Trascinate verso sinistra il punto di bianco del canale del blu fino ad allineare la traccia del blu con le tracce del rosso e del verde nella parte superiore del grafico Parade. Così facendo eliminerete la dominante verde dalle nuvole.



Avendo due nodi, potete disabilitare solo quello destinato al bilanciamento del colore ed esaminare meglio l'effetto che ciascuno ha sull'immagine.

- 7 Cliccate sul numero **02** nell'angolo in basso a sinistra del nodo oppure premete ciclicamente **cmd-D** (macOS) o **Ctrl-D** (Windows) per vedere l'immagine senza la correzione della curva del blu e l'immagine con la correzione.



Prima

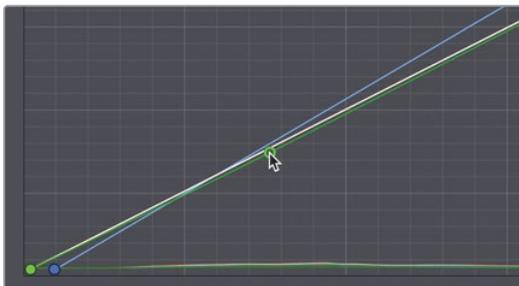
Dopo

A volte però, bilanciare il punto di bianco e di nero ed eliminare le dominanti dalle ombre e dalle luci non basta. Spesso le dominanti sono presenti anche nei toni medi. Anche in queste aree, le curve possono agire con estrema precisione perché è possibile aggiungere tanti punti di controllo quante sono le aree tonali che richiedono una correzione.

- 8 Cliccate sul pulsante **G** tra i controlli della curva Custom per abilitare la curva del verde.

Aggiungendo un punto di controllo in un punto qualsiasi della linea potete modificare altre aree oltre al punto di bianco e di nero. L'immagine che stiamo perfezionando ha una dominante verde nei toni medi più scuri.

- 9 Cliccate sulla linea del verde a circa un terzo di distanza dal punto di controllo del nero.



Con un punto in questa posizione potete intervenire principalmente, ma non solo, sulle aree scure dei toni medi.

- 10 Trascinate di poco il punto di controllo verso il basso per eliminare la dominante verde dall'immagine.

Trascinando questo punto verso il basso, diminuisce il verde nei toni medi perché viene aggiunto del rosso/magenta.

Per valutare le modifiche appena apportate potete disabilitare il nodo 02, quello che le contiene.

- 11 Cliccate sul numero **02** in basso a sinistra del nodo oppure premete ciclicamente **cmd-D** (macOS) o **Ctrl-D** (Windows) per alternare l'immagine senza la correzione delle curve di colore e quella con la correzione.

I nodi permettono di organizzare le modifiche di colore in modo flessibile. Per le correzioni semplici basta anche un solo nodo; per quelle complesse potrebbero essere necessarie decine di nodi. Grazie ai nodi è facile trovare e monitorare la correzione che cercate.

Copiare correzioni tra riprese simili

La correzione colore di immagini in movimento è piuttosto complessa se nella timeline sono stati montati molteplici angoli di ripresa. Ogni ripresa deve essere impeccabile sia singolarmente sia a confronto con quella precedente e successiva. Il lavoro svolto per uniformare il look di due o più riprese si chiama shot matching.

L'obiettivo dello shot matching, o bilanciamento della scena, è semplice. Nella vita reale, mentre vi guardate attorno, magari durante una conversazione, tutto quello che vedete è omogeneo. La saturazione dei colori, le tonalità della pelle e il grado di luminosità non cambiano drasticamente da uno sguardo all'altro, fatta eccezione per gli eventi esterni, pensate a una luce che si accende o alle nuvole che coprono il sole. Per dare l'impressione che la storia sia reale, occorre dare omogeneità alle immagini bilanciando le scene.

In quest'esercizio esplorerete alcuni degli strumenti più semplici di DaVinci Resolve per creare sequenze uniformi di riprese.

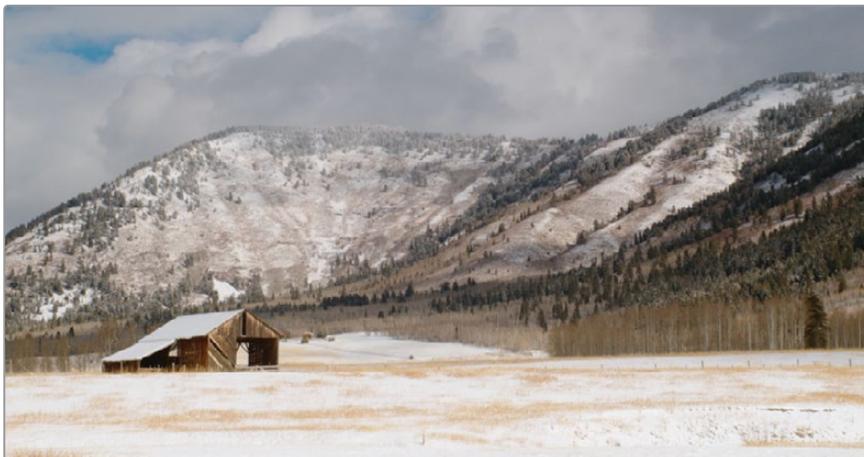
- 1 Selezionate la clip **04** nella timeline.



È la seconda ripresa del campo innevato con fienile. Quando sono disponibili diverse clip registrate nello stesso momento e con la stessa camera, fare lo shot matching è abbastanza semplice. Questo è proprio il caso delle clip 03 e 04. Dato che avete già bilanciato la 03, potete applicare la stessa correzione alla 04, il primo piano.

- 2 Selezionate la clip **03** e cliccate su **Edit > Copy** oppure premete **cmd-C** (macOS) o **Ctrl-C** (Windows) per copiare le impostazioni del nodo.
- 3 Selezionate la clip **04** e premete **cmd-V** (macOS) o **Ctrl-V** (Windows) per incollare le impostazioni del nodo.

Le modifiche fatte al nodo selezionato della clip 03 verranno copiate e incollate sul nodo selezionato della clip 04.



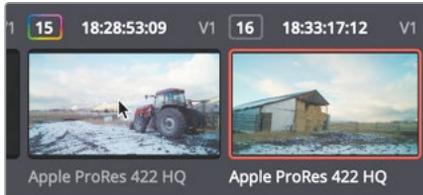
Se avete a che fare con un solo nodo, il metodo copia-incolla è semplice ed efficace. Adesso invece vediamo cosa fare in presenza di più di un nodo.

- 4 Selezionate la clip **15**, la ripresa del trattore che avete bilanciato usando due nodi. Per copiare-incollare una correzione intera, anche in questo caso il metodo è semplice.
- 5 Selezionate la clip **16**.



La ripresa è simile a quella del trattore, stesso posto e stessa ora del giorno.

- 6 Posizionate il cursore del mouse sulla thumbnail della clip **15** e cliccate con il tasto centrale.



Quando una clip è selezionata, cliccando con il tasto centrale del mouse su un'altra thumbnail, l'intero grading viene copiato da quest'ultima alla clip selezionata. I due nodi usati per il grading della clip 15 verranno quindi copiati sulla clip 16.

- 7 Selezionate la clip **09**.



È una ripresa che avete già bilanciato. Le due che seguono sembrano appartenere alla stessa scena.

Useremo un altro metodo per copiare facilmente correzioni intere da una clip all'altra.

- 8 Cliccate sulla clip **10** e poi sulla clip **11** per vedere come sono senza correzione.
9 Ricliccate sulla clip **10**, la prima senza correzione su cui lavoreremo.



- 10 Scegliete **Color > Apply Grade from one clip prior** o premete il tasto = (uguale).
La correzione della clip 09 verrà copiata sulla clip 10.
11 Cliccate sulla clip **11** e scegliete **Color > Apply grade from two clips prior** o premete il tasto - (trattino).

- 12 Riproducete le tre clip bilanciate per verificare che ci sia continuità di colore.

Le riprese adesso scorrono in una sequenza armoniosa. Luminosità, colore e saturazione sono uniformi. Potrebbe sembrare strano che ci siano due funzioni per copiare un correzione da una o due clip precedenti a quella selezionata, ma tornano molto utili per le scene in cui si stacca di continuo tra un'inquadratura e il controcampo.

Salvare e applicare fotogrammi di riferimento

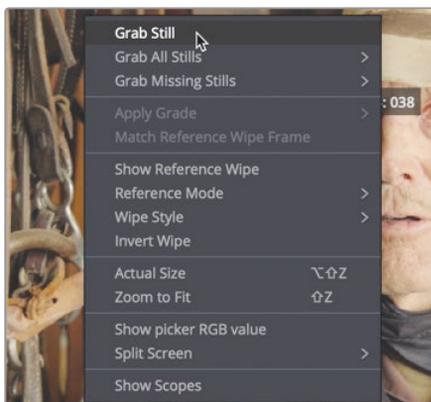
Anziché copiare e incollare nodi da una clip all'altra, potete salvare le correzioni nella Gallery e richiamarle quando ne avete bisogno. Questi fotogrammi di riferimento salvati nella Gallery hanno diversi vantaggi in più rispetto al semplice copia e incolla, e soprattutto si possono confrontare con qualsiasi clip nella timeline.

- 1 Selezionate la clip **06**, quella dell'intervista che avete bilanciato prima.



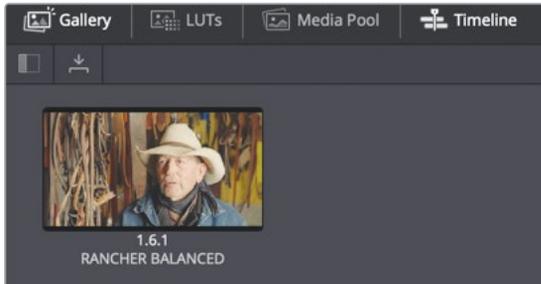
La correzione che avete realizzato potete salvarla come riferimento nella Gallery.

- 2 Cliccate con il tasto destro nel viewer e selezionate **Grab Still**.



Il fotogramma di riferimento verrà salvato nella Gallery e conterrà anche tutte le istruzioni per ricostruire la correzione di quella ripresa. Per sapere con esattezza cosa rappresentano, è meglio assegnare ai fotogrammi di riferimento un nome specifico.

- 3 Cliccate con il tasto destro sul fotogramma e scegliete **Change Label**.
- 4 Date al fotogramma il nome RANCHER BALANCED.



Con i fotogrammi nella Gallery è semplice applicare correzioni intere a una o più clip.

- 5 Cliccate sulla clip **17** verso la fine della timeline.



È un'altra ripresa dell'intervista e pertanto va bilanciata allo stesso modo della prima.

Prima di applicare la correzione potete confrontare questa clip con il fotogramma di riferimento nella Gallery per notare le differenze e favorire la continuità di colore tra le due riprese dell'intervista. Confrontiamo le due riprese.

- 6 Per confrontare la clip **17** con il fotogramma di riferimento della clip **06**, fate due clic su **RANCHER BALANCED** nella Gallery per aprirlo nel viewer.



Nel viewer comparirà una linea di divisione verticale: a sinistra c'è la ripresa della timeline (thumbnail 17) e a destra c'è il fotogramma della Gallery.

- 7 Scegliete **Workspace > Viewer Mode > Enhanced Viewer** oppure premete **option-F** (macOS) o **Alt-F** (Windows) per ingrandire il viewer.
- 8 Nel viewer, trascinate la linea verticale verso sinistra sul viso dell'intervistato.



Confrontando le due riprese si nota che la clip della timeline è più scura e più fredda, quindi ci applicheremo la correzione di **RANCHER BALANCED** salvato nella Gallery.

- 9 Scegliete **Workspace > Viewer Mode > Enhanced Viewer** oppure premete **option-F** (macOS) o **Alt-F** (Windows) per visualizzare la Gallery.
- 10 Nella Gallery, fate clic destro su RANCHER BALANCED e selezionate **Apply Grade**.

Ora la clip nella timeline ha la stessa correzione colore del fotogramma di riferimento. Però, come spesso accade, dato che l'illuminazione delle clip originali è diversa, il comando Apply Grade non ha risolto completamente il problema. Il colore sembra giusto ma la ripresa è ancora troppo scura a confronto.



- 11 Nel viewer, trascinate la linea verticale da sinistra a destra e viceversa per confrontare la tonalità delle due riprese in aree diverse.

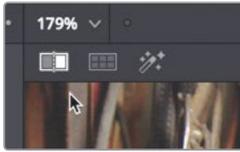
Mentre trascinate, osservate il grafico Parade: i livelli di nero sono piuttosto allineati mentre quelli di bianco della clip 17 sono molto più bassi. Dato che la clip nella timeline ha le luci più basse rispetto al fotogramma di riferimento, userete le Color Wheel per alzarle.

- 12 Trascinate verso destra la **Master Wheel Gain** di modo che il cappello nella clip corrisponda in luminosità a quello nel fotogramma di riferimento. Osservate il grafico Parade per avere un ulteriore riscontro della regolazione.

Adesso che nel complesso la tonalità della clip coincide con quella del fotogramma di riferimento, si nota che ha una saturazione di colore inferiore.

- 13 Sotto la Master Wheel, trascinate il controllo della saturazione tra **55** e **60** fino a quando le due immagini nel viewer non sono perfettamente allineate.

- 14 Per disabilitare la linea di divisione del viewer, cliccate sul pulsante **Image Wipe** in alto a sinistra nel viewer.



Lo shot matching è più semplice se utilizzate i fotogrammi di riferimento nella Gallery per valutare e scegliere consapevolmente i vari passaggi della correzione colore. È anche importante osservare i visualizzatori di segnale per minimizzare la comparsa di strani effetti poiché per natura la nostra percezione visiva tende a uniformare due immagini accostate. I fotogrammi di riferimento e i visualizzatori di segnale consentono uno shot matching più accurato a favore di una continuità di colore perfetta.

Domande finali

- 1 Nella Color page, cosa rappresenta la linea 1023 nel grafico Parade?
- 2 Vero o falso? Le curve Custom modificano solo i canali del rosso, del verde e del blu.
- 3 Come si salva un fotogramma di riferimento nella Gallery?
- 4 Se il campionatore RGB si trova su un pixel neutro, come dovrebbero essere i valori del rosso, del verde e del blu?
- 5 Cosa succede cliccando due volte su un fotogramma di riferimento nella Gallery?

Risposte

- 1** Nel grafico Parade, la linea 1023 rappresenta il bianco assoluto. Una traccia che supera questa linea è indicativa di clipping e perdita di dettagli.
- 2** Falso. Le curve Custom modificano anche la luminanza.
- 3** Facendo clic con il tasto destro nel viewer e selezionando Grab Still.
- 4** I valori del rosso, del verde e del blu dovrebbero essere uguali o simili.
- 5** Nel viewer compare una linea verticale per visualizzare la clip della timeline a sinistra e il fotogramma di riferimento a destra.

Lezione 13

Effettuare correzioni secondarie

Mentre le regolazioni primarie agiscono sull'immagine intera, quelle secondarie consentono di isolare e lavorare su aree specifiche.

Per esempio, per cambiare il colore di un'automobile dal blu al rosso senza alterare il resto della ripresa, per aggiungere saturazione alla pelle di un attore, o per creare una vignetta che focalizzi l'attenzione dello spettatore su quell'area specifica, DaVinci Resolve offre tanti strumenti altamente efficaci.

In questa lezione userete le curve HSL e i Qualifier per isolare gli elementi in base al loro colore, e applicherete maschere di forme semplici per isolare determinate aree del fotogramma. Infine sfrutterete il sistema di tracciamento per seguire gli elementi in movimento e correggerne il colore nell'arco della scena.

Tempo

Questa lezione richiede circa 30 minuti.

Obiettivi

Effettuare correzione secondarie con le curve HSL	366
Selezionare un'area con i Qualifier	369
Invertire le selezioni con i nodi Outside	374
Combinare Qualifier e Power Window	375
Usare il sistema di tracciamento	377
Stabilizzare le clip	379
Domande finali	381

Effettuare correzione secondarie con le curve HSL

La prima cosa da fare per effettuare una correzione colore secondaria è isolare la modifica in un nodo apposito. Questo vi permette di apportare modifiche mirate senza rovinare le correzioni primarie esistenti.

Usando un nodo distinto per ogni regolazione, potrete ordinarle con precisione oltre a rintracciarle e modificarle facilmente.

- 1 Aprite DaVinci Resolve 16 e il progetto Wyoming Rancher a cui state lavorando.
- 2 Aprite la timeline Wyoming Rancher per vederla nel viewer.
- 3 Aprite la Color page e selezionate la clip **15**.



In questa clip si vede un vecchio trattore rosso che possiamo vivacizzare per mettere in risalto. Isolare il colore rosso dovrebbe essere abbastanza facile perché non ci sono altri elementi di questo colore.

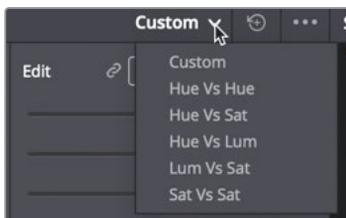
- 4 Selezionate il nodo **02** con il bilanciamento del colore nel Node Editor, fateci un clic destro e scegliete **Add Node > Add Serial** o premete **option-S** (macOS) o **Alt-S** (Windows).

Userete questo terzo nodo per rendere più acceso il rosso del trattore.

- 5 Cliccate con il tasto destro sul nodo **03** e dategli il nome RED TRACTOR.

Il modo più facile per effettuare regolazioni di colore secondarie semplici consiste nell'utilizzo delle curve HSL (Tonalità, Saturazione, Luminanza), situate nella palette delle curve Custom.

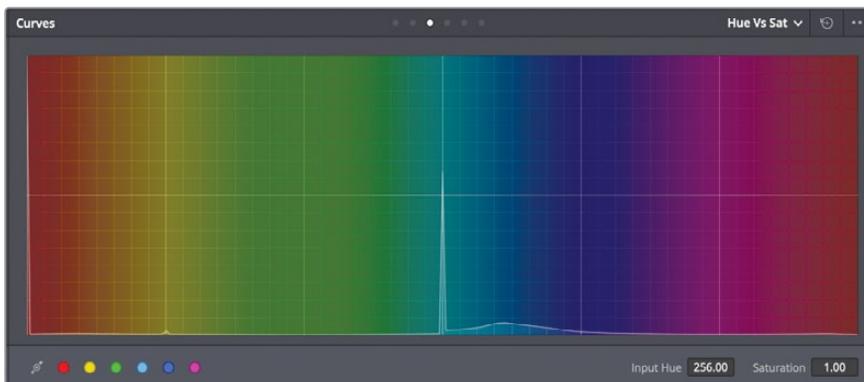
- 6 Nella barra degli strumenti, cliccate sul pulsante delle curve per aprire la palette.
- 7 In alto a destra nella palette, cliccate sulla freccia accanto a **Custom**.



Il menù elenca cinque tipi di curve HSL utili per fare semplici regolazioni secondarie. Il nome di ogni curva HSL indica la caratteristica che verrà selezionata e il modo in cui verrà sistemata. Ad esempio, la curva Hue Vs Sat selezionerà una tonalità nell'immagine e ne sistemerà la saturazione. Sperimentiamola sul trattore per vivacizzare il rosso.

- 8 Selezionate **Hue Vs Sat** dal menù a comparsa.

Il grafico visualizza lo spettro di tonalità attraversato da una linea orizzontale. Ora è il momento di selezionare la tonalità da modificare.



- 9 Nel viewer, cliccate nell'area più rossa del trattore.



Nel grafico compariranno tre punti sulla linea. Dato che il rosso si trova alla fine dello spettro di colore, l'ultimo punto è posizionato nella parte sinistra del grafico. Il punto centrale corrisponde all'esatta sfumatura di tonalità che avete selezionato nel viewer; i due punti laterali delimitano l'intervallo della tonalità di rosso che verrà modificata.

- 10 Trascinate il punto centrale verso l'alto per incrementare la saturazione del rosso.



- 11 Per vedere come cambia la saturazione, premete cliccamente **cmd-D** (macOS) o **Ctrl-D** (Windows) per disabilitare e abilitare l'effetto della curva HSL.
Per incrementare ulteriormente il rosso ne regoleremo la luminanza.
- 12 Scegliete **Hue vs Lum** dal menù a comparsa **Custom**.
Il grafico mostrerà uno spettro di tonalità simile.
- 13 Nel viewer, cliccate nell'area più rossa del trattore.
Nel grafico Hue vs Lum compariranno i tre punti.
- 14 Trascinate il punto centrale verso l'alto per incrementare la luminanza del rosso saturato del trattore.
- 15 Premete ciclicamente **cmd-D** (macOS) o **Ctrl-D** (Windows) per disabilitare e abilitare l'effetto delle due curve HSL.



Prima

Dopo

Le operazioni matematiche che consentono l'elaborazione delle curve HSL danno risultati omogenei e naturali difficilmente raggiungibili con altri metodi. È la selezione stessa della tonalità che a volte risulta difficile.

Selezionare un'area con i Qualifier

Gli strumenti Qualifier offrono un altro metodo per isolare il colore per una correzione secondaria. Rispetto alle curve HSL sono più sofisticati e permettono di selezionare il colore in vari modi basandosi sulla tonalità, sulla saturazione e sulla luminanza. Grazie a questo dettagliato livello di controllo è possibile ottenere una selezione precisa (matte) degli elementi anche quando altre parti dell'immagine hanno colori simili.

TIP I Qualifier si usano solo per creare i matte. Non sono veri e propri strumenti di correzione colore e il risultato si può apprezzare solo dopo aver apportato le regolazioni con le palette di color grading.

- 1 Selezionate la clip **08**.



Su questa ripresa realizzerete uno dei look più richiesti, con un colore in evidenza e tutto il resto in bianco e nero. Avrete probabilmente già visto quest'effetto nei film e forse provato a ottenerlo con altre applicazioni. Il passaggio cruciale consiste nell'isolare alla perfezione il colore che volete mantenere, ed è bene separare questa operazione da quelle del bilanciamento già presenti nel primo nodo.

- 2 Nel Node Editor, fate clic destro sul nodo **01** e scegliete **Add Node > Add Serial**.
- 3 Fate clic destro sul nodo **02** e dategli il nome PINK SCARF.

- 4 Al centro della barra delle palette, cliccate sull'icona **Qualifiers**.



Di questa clip cercheremo di mantenere il rosa della sciarpa.

Dopo aver aperto la palette dei Qualifier, il cursore del mouse nel viewer si trasforma in un contagocce che serve per selezionare il colore desiderato.

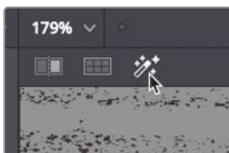
- 5 Trascinate il cursore nell'area compresa tra il mento e la parte inferiore della sciarpa.



TIP Il contagocce non funziona solo con i Qualifier, ma anche con qualsiasi altra palette aperta della Color page. Per esempio, se è aperta la palette delle curve Custom e cliccate sul viewer, compaiono i punti di controllo sulla curva.

La clip nel viewer non cambierà, ma noterete dei cambiamenti nella palette dei Qualifier: le impostazioni riflettono le informazioni ottenute cliccando sull'immagine. Ora è il momento di perfezionare e ripulire la selezione, ma prima occorre cambiare il viewer per vedere la selezione fatta.

- 6 In alto a sinistra nel viewer, cliccate sull'icona della bacchetta magica **Highlight**.



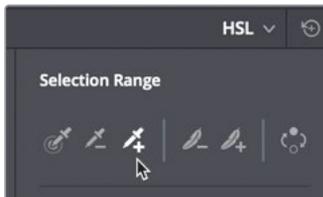
Il viewer mostrerà una rappresentazione della selezione su uno sfondo grigio.

Noterete subito che la selezione non è precisa. Ci sono vari modi per migliorarla. Il primo è quello di aggiungere altri campioni di colore nella palette dei Qualifier.



TIP Usate le tre icone in alto a destra nel viewer per cambiare il modo in cui la selezione viene rappresentata. Accanto all'icona che rappresenta la selezione come una scala di grigi standard, ce n'è una che rappresenta la selezione come un matte in bianco e nero. Saprete interpretarla facilmente se avete esperienza con altri programmi di compositing e con le chiavi di trasparenza.

- 7 Cliccate sul pulsante **Add Color Range** nella sezione **Selection Range**.



Con questo pulsante potete aggiungere ulteriori colori all'intervallo selezionato.

- 8 Nel viewer, trascinate il cursore dall'angolo rosa più acceso della sciarpa verso il basso.

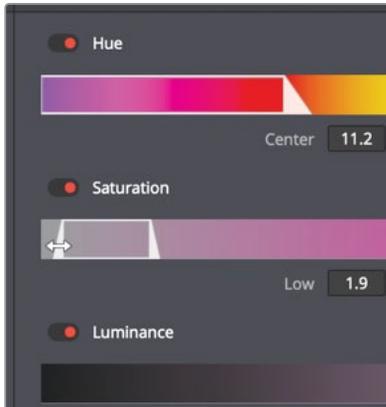


TIP Premete cmd-Z (macOS) o Ctrl-Z (Windows) per annullare una selezione.

- 9 Nella sezione **Selection Range** della palette, rizelezionate il contagocce di default sulla sinistra. Ora la selezione dovrebbe apparire più ampia, ma ancora imperfetta.

Per rifinire la selezione potete usare i controlli di tonalità, saturazione e luminanza nella palette dei Qualifier. Sono sofisticati e potenti. Padroneggiarli potrebbe richiedere del tempo perché ogni ripresa reagisce diversamente ai vari parametri. Il modo migliore per fare pratica è testarli.

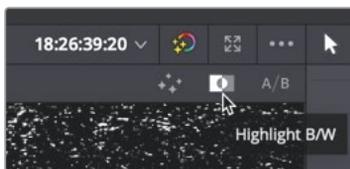
- 10 Regolate **Hue Width** e **Hue Center**. Poi modificate i valori **Low** e **High** sotto le barre di controllo **Saturation** e **Luminance** per perfezionare l'intervallo della selezione.



TIP Provate ad abilitare e disabilitare le barre cliccando sul pulsante rosso a sinistra del nome per capire se una modifica migliora o meno la selezione.

Nell'ultimo passaggio per rifinire la selezione sistemeremo il matte dell'immagine. Questa tecnica non ha a che fare con la selezione del colore.

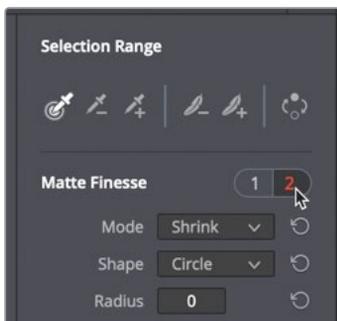
- 11 In alto a destra nel viewer, cliccate sull'icona **Highlight B/W**.



- 12 A destra del Qualifier, regolate **Clean Black** e **Clean White** nei controlli **Matte Finesse** per rimuovere le piccole e superflue chiazze bianche e nere dal matte.

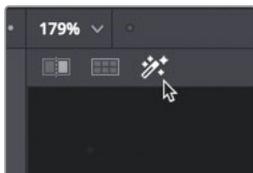
Con i controlli Matte Finesse, l'obiettivo è creare una immagine in bianco e nero pura. Le aree grigie sono visibili principalmente nelle trasparenze, assenti in questa ripresa.

- 13 Cliccate sul pulsante **2** dei controlli Matte Finesse e impostate **Mode** su **Grow**.



I parametri Clean Black e Clean White potrebbero aver rimpicciolito troppo il matte intorno alla sciarpa. Il parametro Grow consente di ingrandire il matte.

- 14 Impostate il parametro **Radius** su **4** per aumentare la dimensione del matte.
15 Spegnete la visualizzazione **Highlight** cliccando sull'icona della bacchetta magica.



Cambiando il colore dell'area selezionata, potete controllare se la selezione include tutti i colori che volete. Un buon modo per farlo è spostare i valori della tonalità con il controllo nella parte inferiore della palette delle Color Wheel.

- 16 Sotto le Color Wheel, trascinate il valore **Hue** in entrambe le direzioni per cambiare il colore della sciarpa dal rosa a un altro colore.



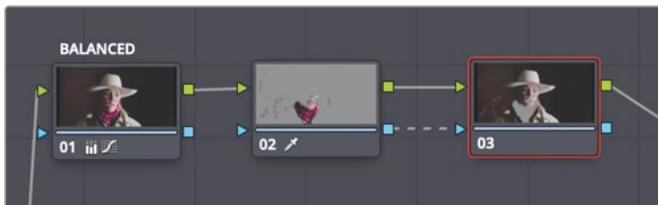
- 17 Nella barra degli strumenti, cliccate due volte sull'etichetta **Hue** per ripristinare il valore.

Il colore delle labbra è troppo simile a quello della sciarpa, quindi la separazione è imprecisa. Affronteremo questo problema in un altro modo, ma se notate che la selezione ha intaccato altre aree, tornate ai Qualifier e usate uno dei tre metodi per decontaminarle.

Invertire le selezioni con i nodi Outside

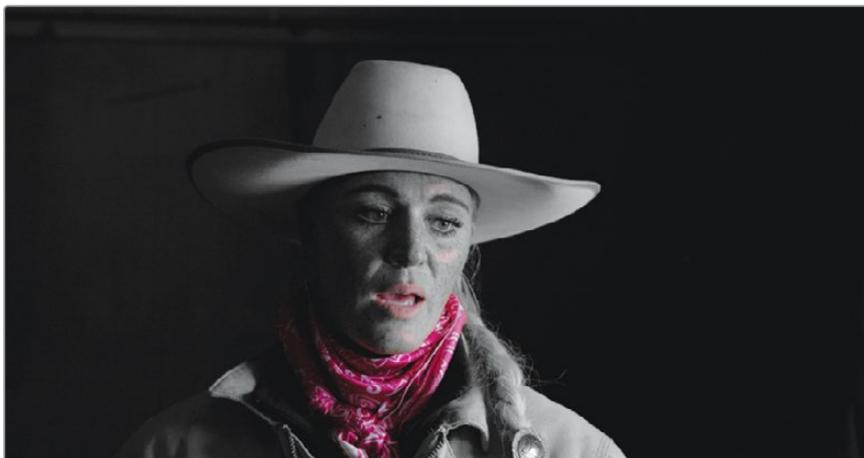
A volte è necessario ritoccare l'area al di fuori di quella selezionata. Supponiamo di dover lasciare intatta la sciarpa rosa e modificare tutto ciò che non è di quel colore. Grazie alla selezione esistente, potete farlo con facilità. Basta aggiungere un nodo Outside, che sfrutta la chiave del Qualifier per creare una versione invertita della selezione.

- 1 Selezionate il nodo **02** nel Node Editor, fate doppio clic e scegliete **Add Node > Add Outside** oppure premete **option-O** (macOS) o **Alt-O** (Windows).



Nel Node Editor è comparso il terzo nodo. Come gli altri che avete creato, anche questo è connesso al precedente mediante l'ingresso e l'uscita RGB (quadrati verdi). C'è però anche una nuova connessione: l'ingresso e l'uscita della chiave (triangoli blu). La chiave è la parte dell'immagine che avete isolato con lo strumento Qualifier. Il nodo Outside riceve la chiave dal nodo precedente e la inverte in modo automatico.

- 2 Con il nodo **03** selezionato, nella barra dei controlli, trascinate lo slider **Sat** su **0**.



Per intensificare l'atmosfera potete aumentare il contrasto della parte in bianco e nero.

- 3 Con il nodo **03** selezionato, nella barra dei controlli, trascinate lo slider **Contrast** su **1.1**.

La funzione di riutilizzo dei dati di una chiave è uno dei vantaggi dei flussi di lavoro basati sui nodi. Sveltisce il processo di grading poiché una chiave sola si può riutilizzare più volte.

Combinare Qualifier e Power Window

Come i Qualifier, le Power Window demarcano la parte dell'immagine da trattare. La differenza sta nel fatto che per isolare la parte interessata non richiedono una selezione di colore, bensì una forma Spline sul fotogramma.

Per definire con estrema precisione la parte del fotogramma da isolare è possibile combinare Qualifier e Power Window. Spesso le immagini hanno diverse istanze della stessa tonalità che volete manipolare. Invece di insistere con la palette dei Qualifier per cercare di rifinire la vostra selezione (rischiando di compromettere la qualità della chiave), a volte l'opzione migliore per demarcare la parte del fotogramma su cui opera il Qualifier è una Power Window. Ad esempio, nella ripresa a cui stiamo lavorando, le labbra dell'intervistata hanno una leggera contaminazione di colore. Anziché armeggiare con il Qualifier e quindi alterare la selezione della sciarpa, userete una Power Window per isolare tutto tranne la sciarpa.

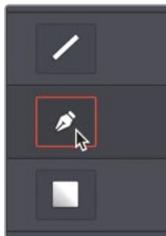
- 1 Selezionate il nodo **02** nel Node Editor.



- 2 Nella barra delle palette, cliccate sull'icona **Window**.



- 3 Nell'elenco delle Power Window, cliccate sul pulsante **Curve** per attivarla.

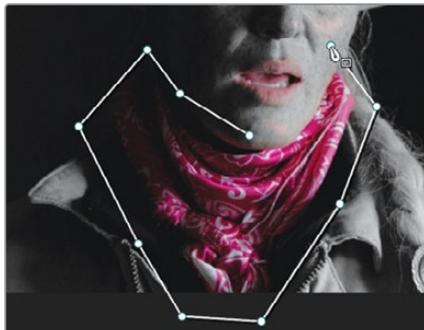


- 4 Cliccate due volte sul lato del pulsante **Curve** e assegnate alla forma il nome SCARF.

- 5 Spostatevi con il mouse sul viewer, assicurandovi che si veda tutto il fotogramma.

Ora disegnerete voi una forma.

- 6 Disegnate una forma approssimativa intorno alla sciarpa cliccandovi intorno a partire dal mento e procedendo da sinistra verso destra come nell'immagine qui sotto.



- 7 Per chiudere la forma cliccate sul primo punto inserito.

La Power Window escluderà il resto dell'immagine, mantenendo solo la selezione all'interno della forma su misura.

Combinando Qualifier e Power Window avete fatto velocemente una selezione netta basata sulla tonalità dell'elemento. Usando insieme questi due strumenti, non avete dovuto disegnare una Power Window precisa intorno alla sciarpa, risparmiando tempo e ottenendo una chiave accurata.

Usare il sistema di tracciamento

Adesso avete un fotogramma in cui la sciarpa è di un bel colore netto, e dovrete assicurarvi che rimanga tale in tutto il resto della ripresa. Per far sì che la Power Window segua il movimento della sciarpa, tracterete la sciarpa con il Tracker di Resolve. Nella Color page è disponibile un fantastico sistema di tracciamento 3D che non solo segue gli oggetti, ma ne determina rotazione e cambio di prospettiva. È efficace anche sui movimenti più complessi, consentendo alla Power Window di seguirli in modo preciso.

- 1 Cliccate sul pulsante **Tracker** nella barra delle palette.



- 2 Assicuratevi che la playhead nella palette Tracker si trovi all'inizio della clip.

Il Tracker è in grado di tracciare parametri diversi degli oggetti nella clip. Questi parametri si possono abilitare spuntando le rispettive caselle. Disabilitando i parametri superflui per l'oggetto interessante, il tracciamento tende a migliorare. Ad esempio, dato che la sciarpa in questa clip non cambia in dimensione, conviene disabilitare questo parametro per evitare potenziali errori.

- 3 Cliccate nella casella **Zoom** per disabilitare questo parametro.
- 4 Avviate il tracciamento cliccando sul pulsante **Forward**.



- 5 A tracciamento completato, cliccate sul nodo **03** per nascondere il contorno della Window nel viewer, e riproducete la clip per vedere il risultato.

Il Tracker impone alla Power Window di seguire perfettamente la sciarpa mentre l'intervistata si muove. C'è un'altra ripresa con la stessa intervistata che richiede un'operazione simile. Per farlo, userete una speciale tecnica di copia-incolla per riutilizzare gran parte del lavoro che avete già completato.

- 6 Selezionate la clip **14**, il primo piano dell'intervista.



Imposteremo i nodi per fare la corrispondenza con la precedente ripresa dell'intervista.

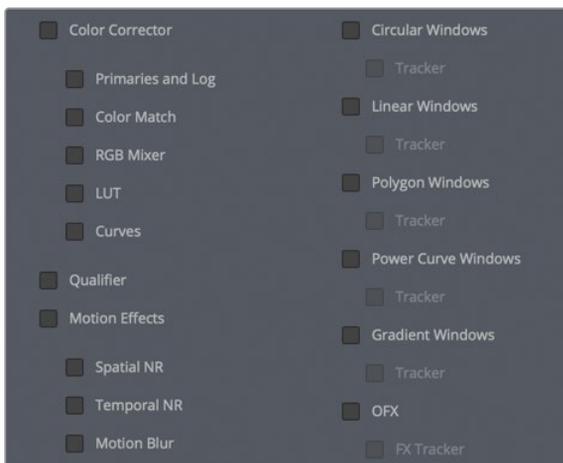
- 7 Premete **option-S** (macOS) o **Alt-S** (Windows) per creare un secondo nodo e chiamatelo SCARF.
- 8 Fate clic destro sul secondo nodo e scegliete **Add Node > Add Outside**.
- 9 Assegnate a questo nodo il nome OUTSIDE.

Adesso copieremo i nodi dell'altra intervista.

- 10 Selezionate la clip **08**, poi il nodo **02** e premete **cmd-C** (macOS) o **Ctrl-C** (Windows).
- 11 Selezionate la clip **14** e poi il nodo SCARF.

Invece di incollare tutto il nodo, potete copiare e incollare solo le caratteristiche utili.

- 12 Cliccate su **Edit > Paste Attributes**.



- 13** Nella finestra, spuntate **Qualifier** e **Power Curve Windows**.

Selezionando solo queste due caratteristiche, evitate di copiare i dati del Tracker, superflui perché in questa ripresa l'intervistata si muove diversamente.

- 14** Cliccate sul pulsante **Apply** in basso nella finestra per incollare le due caratteristiche.

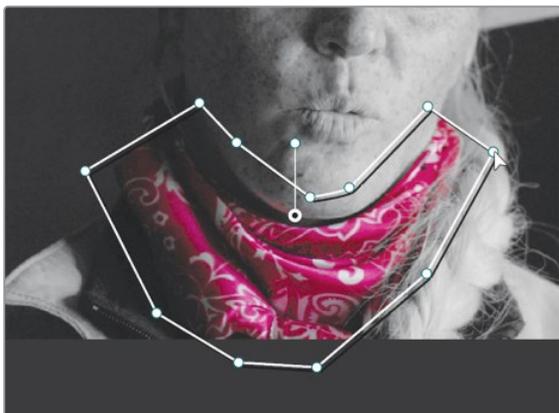
Del nodo Outside invece dovreste copiare tutte le regolazioni.

- 15** Selezionate la clip **08**, poi il nodo **03** e premete **cmd-C** (macOS) o **Ctrl-C** (Windows).

- 16** Selezionate la clip **14**, poi il nodo OUTSIDE e premete **cmd-V** (macOS) o **Ctrl-V** (Windows).

L'ultima cosa da fare è adattare e tracciare la Power Window nella nuova ripresa.

- 17** Selezionate il nodo SCARF e riadattate i punti di controllo intorno alla sciarpa.



- 18** Aprite la palette **Tracker**, assicuratevi di essere sul primo frame della clip e cliccate sul pulsante **Forward** per avviare il tracciamento in avanti.

Il Tracker è uno strumento comune, spesso adoperato in congiunzione con le Power Window per effettuare correzioni secondarie. Benché semplice da usare, è un sistema molto avanzato in grado di svolgere tante operazioni.

Stabilizzare le clip

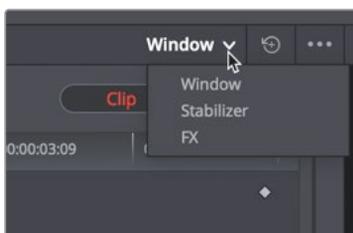
Il tracciamento consiste nell'analisi del movimento di una clip al fine di seguire un elemento al suo interno sfruttando i dati ricavati. Questa operazione è anche in grado di calcolare il movimento della camera delle clip. Il Tracker della Color page può svolgere due funzioni: tracciare il movimento e stabilizzare una clip.

- 1 Selezionate la thumbnail **13** e riproducete la clip.



È una bella ripresa, ma troppo mossa. In questi casi potete stabilizzare del tutto la ripresa eliminando il movimento della camera o lasciare del movimento rendendolo meno brusco. Per questa ripresa sceglieremo la seconda opzione.

- 2 Nel menù a comparsa in alto a destra nella palette **Tracker**, selezionate **Stabilizer**.



Il sistema passerà dalla modalità di tracciamento a quella di stabilizzazione.

Come nelle pagine Cut e Edit, anche questo stabilizzatore non richiede l'impostazione di punti, ideale per eseguire operazioni di stabilizzazione rapide.

- 3 Cliccate sul pulsante **Stabilize** per analizzare il movimento.
- 4 Ad analisi effettuata, premete la barra spaziatrice per guardare il risultato. È buono, ma potrebbe migliorare modificando il funzionamento dello stabilizzatore con le impostazioni Smooth in basso nella palette del Tracker.
- 5 Portate l'impostazione **Smooth** su **0.75** per addolcire l'effetto.
- 6 Cliccate di nuovo sul pulsante **Stabilize** e poi riproducete la clip.

La clip stabilizzata verrà un po' ridimensionata per riempire il fotogramma. Durante la stabilizzazione di una ripresa, la clip si muove in su e in giù, e verso destra e verso sinistra, per compensare il movimento della camera. Così facendo, i bordi del fotogramma diventano visibili. Per evitare quest'effetto, la clip viene automaticamente ridimensionata di modo che i bordi non si vedano. La quantità del ridimensionamento dipende dalla quantità di movimento eliminata dalla ripresa.

TIP Per vedere la quantità di movimento applicata alla clip, deselezionate la casella Zoom nella palette Tracker e riproducete la clip.

Imparando a lavorare con strumenti come Power Window, Qualifier e Tracker, potrete eseguire correzioni del colore secondarie con un alto grado di controllo sul look finale. Utilizzateli in congiunzione e otterrete i migliori risultati possibili.

Domande finali

- 1 Nella Color page, cosa fa un clic sul pulsante Highlight in alto a sinistra nel viewer?
- 2 Vero o falso? Nella Color page, il Qualifier si basa sulla tonalità per isolare un colore.
- 3 Nella Color page, a cosa serve il nodo Outside?
- 4 Vero o falso? Nella Color page, una Power Window consente di selezionare una parte dell'immagine sfruttando una forma Spline o un valore di luminanza.
- 5 Prima di stabilizzare una clip, occorre disegnare una Power Window sulla parte da stabilizzare?

Risposte

- 1** Un clic sul pulsante Highlight fa sì che il viewer mostri i pixel selezionati da un Qualifier o da una Power Window. Queste aree appaiono nei loro normali colori e risponderanno a qualsiasi modifica di colore. Le aree non selezionate appaiono come pixel grigi e non risponderanno a nessuna modifica di colore.
- 2** Falso. Il Qualifier di default si basa sulla tonalità, sulla saturazione e sulla luminanza.
- 3** Il nodo Outside eredita il canale alfa dal nodo precedente e inverte la selezione.
- 4** Falso. Una Power Window consente di selezionare una parte dell'immagine sfruttando solo una forma Spline.
- 5** No, per stabilizzare una clip non occorre disegnare nessuna Power Window.

Lezione 14

Sviluppare look creativi

Adesso che vi siete impraticitati con gli strumenti per le correzioni primarie e secondarie, siete pronti per esplorare il lato creativo del grading. I colori di una scena possono influenzare le emozioni dello spettatore. Per esempio, mentre le tonalità fredde denotano personaggi minacciosi, quelle calde tendono a comunicare tranquillità.

Grazie al colore è anche possibile dare indicazioni spazio-temporali precise, sviluppando un look diverso per ogni luogo e periodo di tempo. Mediante il grading potrete impreziosire il vostro progetto con uno stile esclusivo e memorabile.

In questa lezione apprenderete a lavorare sull'estetica, creando, salvando e confrontando tre look distinti.

Tempo

Questa lezione richiede circa 30 minuti.

Obiettivi

Mixare immagini in bianco e nero	384
Creare look veloci con le LUT	386
Ottenere l'effetto Bleach Bypass	393
Salvare le correzioni tra progetti	396
Domande finali	397

Mixare immagini in bianco e nero

Nelle lezioni precedenti vi siete esercitati con uno dei parametri di controllo, la saturazione. Questa semplice impostazione determina la forza dei colori, consentendo di incrementare i valori originali o di ridurli così tanto da trasformare l'immagine in bianco e nero.

La Color page offre diversi metodi per creare un'immagine in bianco e nero. Impostare la saturazione su 0 è quello più immediato ma anche meno versatile.

Il Mixer RGB permette di modulare la forza dei singoli canali del rosso, del verde e del blu persino nelle immagini in bianco e nero, producendo risultati estremi e interessanti. Farete pratica con questo tipo di look creando appositamente una nuova versione.

- 1 Lanciate DaVinci Resolve 16 e aprite il progetto Wyoming Ranch a cui state lavorando.
- 2 Aprite la timeline Wyoming Ranch per caricarla nel viewer.
- 3 Nella timeline, selezionate l'ultima clip, la thumbnail **18**.

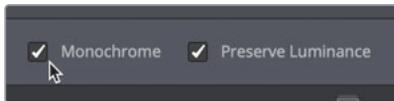


- 4 Usate uno degli strumenti impiegati nelle altre lezioni per bilanciare velocemente il colore della clip.
- 5 Assegnate il nome BALANCED al nodo **01**.
- 6 Cliccate con il tasto destro sul nodo **01** e scegliete **Add Node > Add Serial** oppure premete **option-S** (macOS) o **Alt-S** (Windows).

- 7 Nella barra degli strumenti, cliccate sul pulsante **RGB Mixer** per aprire la palette.



- 8 Nella parte inferiore della palette, spuntate la casella **Monochrome**.



L'immagine è diventata in bianco e nero. Molti dei controlli sotto ai canali del rosso, del verde e del blu si sono disattivati. Selezionando Monochrome, potete controllare solo il grado in cui i canali del rosso, del verde e del blu contribuiscono al mix bianco e nero.

- 9 Nel RGB Mixer, trascinate la barra del blu verso l'alto e poi verso il basso.



Mentre trascinate la barra noterete che la regolazione agisce principalmente sulle aree con la maggiore quantità di blu.

Provate a ripetere questa operazione e osservate l'immagine cambiare nel viewer.

- 10 Trascinate le barre del rosso e del verde per vedere come modificano l'immagine.

Gli elementi che cambiano in modo marcato corrispondono al canale di colore che regolate. Regolando l'uscita del rosso potete scurire il cielo perché non contiene quel colore.

- 11 Impostate **Red Output** su **0.90** circa, **Green Output** su **0** e **Blue Output** su **0.10** per creare un look ad alto contrasto.



- 12 Fate un clic destro nel viewer e scegliete **Grab Still** per salvare un fotogramma di riferimento nella Gallery.

Non esiste una versione definitiva di un'immagine in bianco e nero. Persino quando i colori sono completamente desaturati potete controllare l'entità di ciascuno dei canali RGB. Questa tecnica dà modo di creare immagini monocromatiche molto ricercate e dinamiche.

Creare look veloci con le LUT

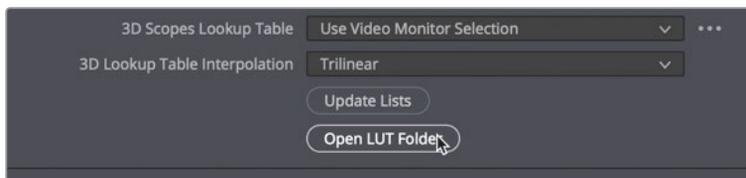
Dopo aver creato e salvato un look nella Gallery, potete crearne un altro usando una look up table (LUT). Le LUT possono sembrare simili ai predefiniti di correzione colore in quanto modificano il colore e la luminosità dell'immagine con un semplice clic. In realtà le LUT hanno diversi scopi, primo tra questi quello di dare alla troupe sul set un'idea di come saranno le riprese dopo il processo di correzione colore e grading. Le LUT agevolano anche la conversione degli spazi di colore e la calibrazione dei monitor, e a volte vengono adoperate come filtri effetti per dare vita ai look più consueti.

Caricare le LUT

DaVinci Resolve include diverse LUT già pronte all'uso, ma uno dei suoi punti di forza e del suo workflow è la possibilità di creare e condividere LUT personalizzate con altri coloristi, nonché di aggiungere LUT create da sviluppatori di terze parti.

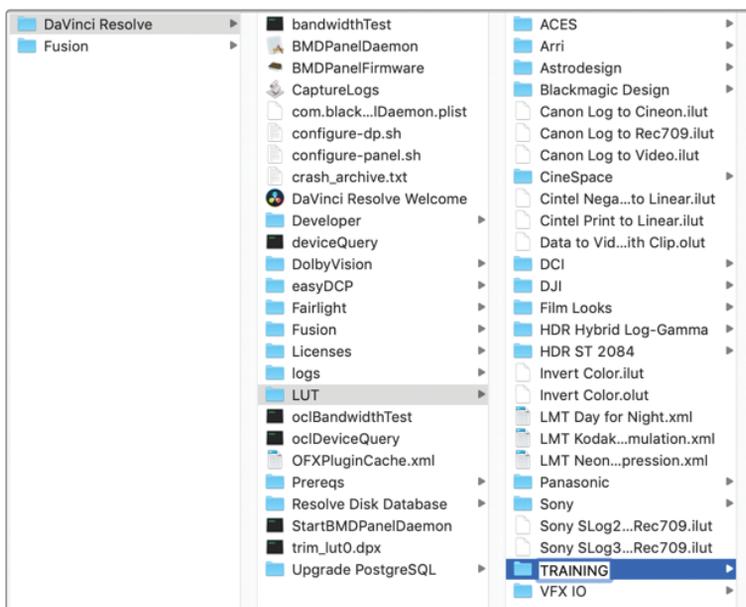
Iniziamo installando una LUT di terze parti. Al fine di svolgere questo esercizio, immaginate di aver scaricato una LUT da uno dei tanti siti appositi.

- 1 Cliccate su **File > Project Settings** e scegliete la categoria **Color Management**.
- 2 Cliccate sul pulsante **Open LUT Folder**.



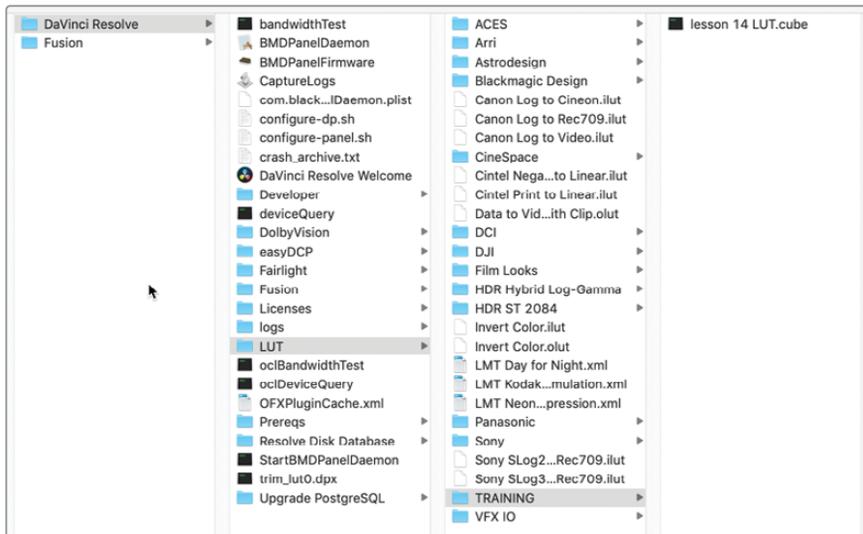
Si aprirà una finestra con un elenco di LUT e cartelle divise per categoria.

- 3 Create una nuova cartella con il nome *Training*.



- 4 Aprite il Finder (macOS) o l'Explorer (Windows) in un'altra finestra e andate alla cartella R16 Intro Lessons > Lesson 14.

- 5 Trascinate il file Lesson_14_LUT.cube nella cartella Training.



TIP DaVinci Resolve crea e usa le LUT nel suo formato .cube, aperto e modificabile a livello tecnico in un semplice editor di testo.

- 6 Aprite DaVinci Resolve e cliccate sul pulsante **Update List** in **Project Settings > Color Management**.
- 7 Cliccate su **Save**.

Avete caricato una LUT su DaVinci Resolve e potete accedervi dal browser per LUT.

Prestate attenzione quando scaricate LUT da sorgenti di terze parti. Applicate alle riprese, potrebbero generare un'estetica ben diversa da quella che avete in mente. Le LUT realizzate dalle compagnie di post-produzione sono calibrate miratamente per i loro ambienti di lavoro, dove trovano ampio utilizzo. Al di fuori di quegli ambienti controllati però, le stesse LUT potrebbero alterare significativamente i risultati.

Monitorare con le LUT

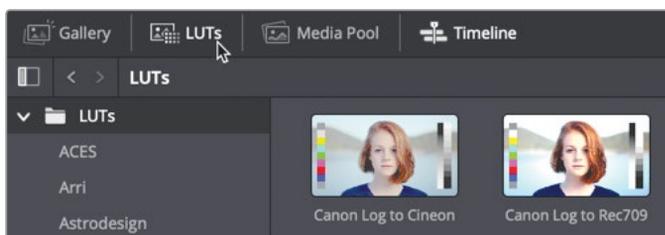
Le LUT vengono spesso usate per monitorare sul set. Permettono di cambiare il modo in cui il segnale video catturato dalla camera viene visualizzato. Se il segnale è stato registrato con una gamma film non lineare, le immagini appariranno piatte e a basso contrasto e saturazione sui monitor HD. Applicare una LUT al monitor o al viewfinder della camera significa convertire il segnale per visualizzarlo in HD (Rec 709). Il contrasto risulterà più marcato e i colori più saturi. Se il vostro progetto ha un look specifico, potete creare una LUT personalizzata, salvarla e caricarla su una camera Blackmagic Design per vedere le immagini con l'estetica prossima al risultato finale già durante le riprese.

Le LUT abilitate nella camera non hanno nessun impatto sul girato, ma servono solo per visualizzarlo in un determinato modo. Trasferito su DaVinci Resolve, il girato consente infatti di sfruttare appieno la versatilità creativa del color grading.

Applicare le LUT

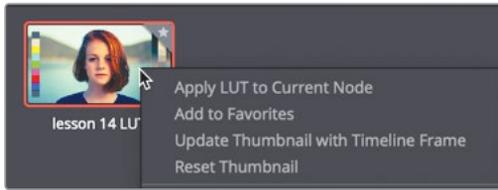
Le LUT permettono di ricalibrare velocemente il modo in cui i dati dei pixel vengono visualizzati; potrebbero considerarsi una forma alternativa di grading. Dopo aver installato le LUT su DaVinci Resolve, potete usarle a piacimento.

- 1 Cliccate con il tasto destro sul nodo **02** e scegliete **Reset Node Grade** per rimuovere il look in bianco e nero ma mantenere intatto il bilanciamento.
- 2 In alto a sinistra nell'interfaccia, cliccate sul pulsante **LUTs** per aprire il browser per LUT.



- 3 Nel browser per LUT, selezionate la categoria **Training**.
Per vedere l'anteprima di ogni LUT, muovete il cursore del mouse sulle thumbnail.
- 4 Muovete il cursore del mouse avanti e indietro sulla thumbnail della LUT della lezione 14 per vederne l'anteprima nel viewer.

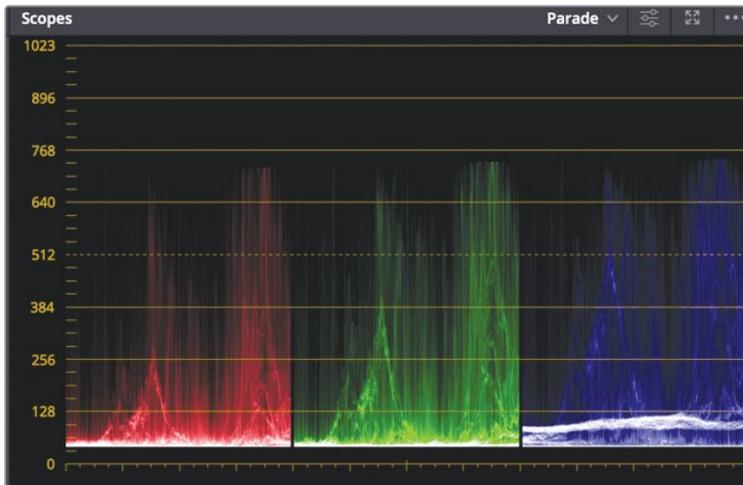
- Fate clic destro sulla thumbnail e selezionate **Apply LUT to Current Node**.



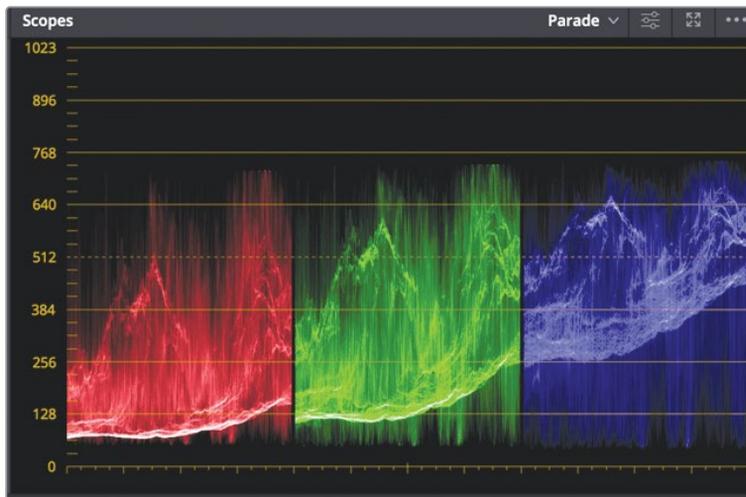
Avete applicato la LUT installata poco fa. La LUT ha modificato l'aspetto della clip, ma come spesso accade ha causato il clipping nelle luci. Dovrete ripristinare i valori corretti e poi espandere l'intervallo dinamico.

TIP Le LUT cambiano l'aspetto della clip all'interno di un singolo nodo. Non hanno strutture a nodi e non adottano operazioni di correzione secondaria come Qualifier e Power Window.

- Passate dalla palette RGB Mixer a Color Wheel. Trascinate la **Master Wheel Gain** verso sinistra di modo che la parte superiore della traccia nel grafico Parade non sia tagliata.

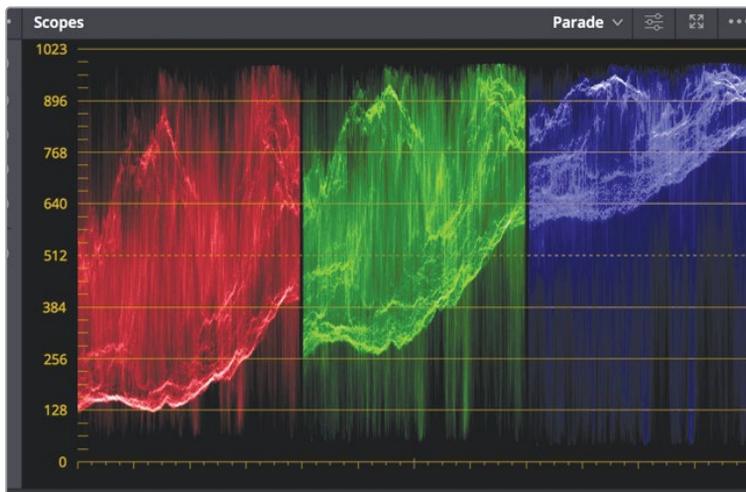


- 7 Trascinate la **Master Wheel Lift** verso destra di modo che la parte inferiore della traccia nel grafico Parade non sia più compressa lungo la linea 0.



Ora che avete recuperato tutti i dati dell'immagine, potete usare un altro nodo per incrementare il contrasto.

- 8 Cliccate con il tasto destro sul nodo **02** e selezionate **Add Node > Add Serial** o premete **option-S** (macOS) o **Alt-S** (Windows).
- 9 Usando le **Master Wheel Gain** e **Lift**, regolatele di modo che le luci raggiungano la linea **1023** e le ombre cadano sotto la linea **128**.

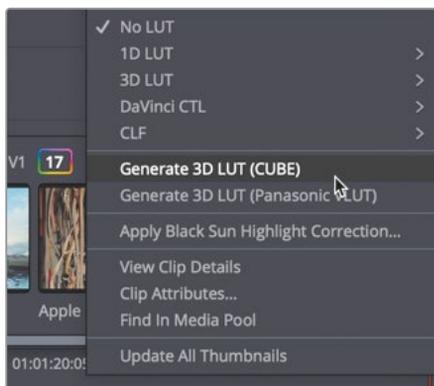


Un nodo contenente una LUT è come tutti gli altri: si può modificare o accodargli altri nodi per ulteriori correzioni.

Salvare le LUT

Le LUT che personalizzate si possono salvare e riutilizzare successivamente. Salviamone una nel browser per LUT, non nella Gallery.

- 1 Cliccate con il tasto destro sulla thumbnail **18** e selezionate **Generate 3D LUT (CUBE)**.



- 2 Nella finestra di dialogo **Save LUT as**, scrivete *Cold Air LUT* e salvatela nella cartella Training LUT.
- 3 Cliccate su **Save**.

TIP Se avete difficoltà a localizzare le LUT, seguite questo percorso:

macOS: Library/Application Support/Blackmagic Design/Davinci Resolve/LUT
Windows: C:\Program Data\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\LUT

Avete generato una LUT basata sulla configurazione dei dati di colore dei pixel.

La LUT creata è disponibile nel browser per LUT.

In questo esercizio avete usato le LUT per creare un'estetica per una clip. Tuttavia, le LUT su DaVinci Resolve tornano utili anche in tante altre tappe del trattamento dell'immagine. Invece di usare Resolve Color Management, potete applicare le LUT a ogni clip e all'uscita di ogni timeline, oppure semplicemente al viewer o al monitor video.

Ottenere l'effetto Bleach Bypass

In questo esercizio creerete il cosiddetto look Bleach Bypass per la stessa ripresa.

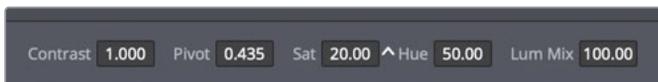
Il trattamento Bleach Bypass, noto anche come “ritenzione dell'argento”, genera un look ad alto contrasto e a bassa saturazione. Veniva impiegato nello sviluppo della pellicola per saltare (bypass) il passaggio di sbiancamento (bleach). Questo look è stato adottato per tanti programmi televisivi e film, tra cui “Reds”, “Salvate il soldato Ryan” e “Seven”.

- 1 Cliccate con il tasto destro sul nodo **02** e selezionate **Color > Reset Node Grade** per rimuovere il look della LUT, ed eliminate il nodo **03** dal Node Editor.



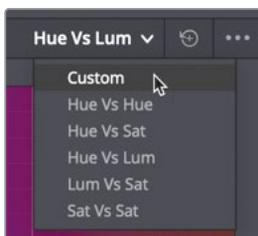
Il Bleach Bypass è caratterizzato da una bassa saturazione di colore, per cui inizieremo diminuendo la saturazione usando i controlli sotto le Master Wheel.

- 2 Nei controlli della palette **Color Wheel**, riducete a **20** il valore della saturazione **Sat**.



Fino ad ora avete usato le curve Custom per modificare i punti di bianco e di nero e per bilanciare il colore; per il look Bleach Bypass le userete per aumentare il contrasto.

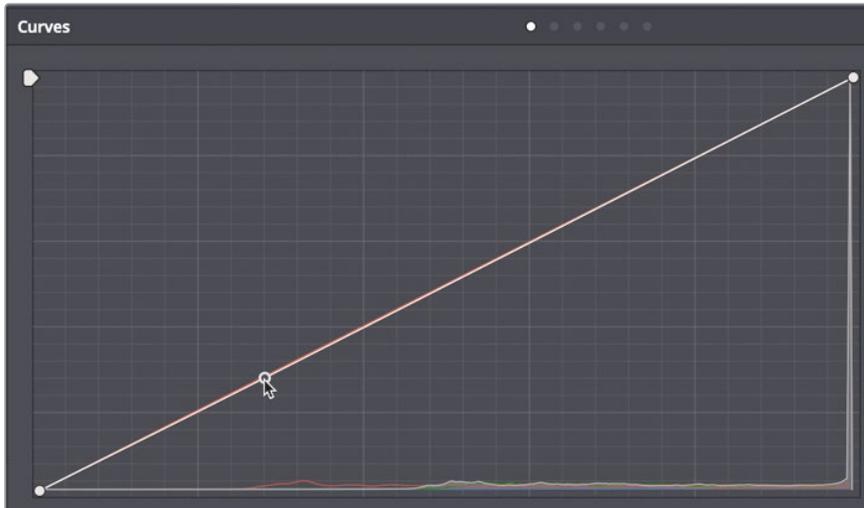
- 3 Nella barra degli strumenti, cliccate sul pulsante **Curves** e selezionate **Custom** dal menù a discesa.



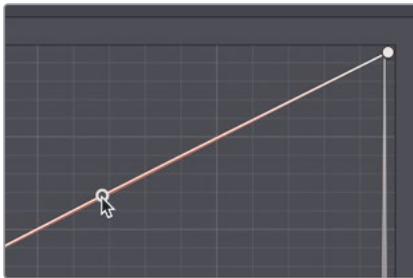
Per aumentare il contrasto potete aggiungere due punti di controllo sulla curva: uno nell'area delle ombre e uno in quella delle luci.

- 4 Cliccate sul pulsante **Y** per controllare solo la luminanza della clip.

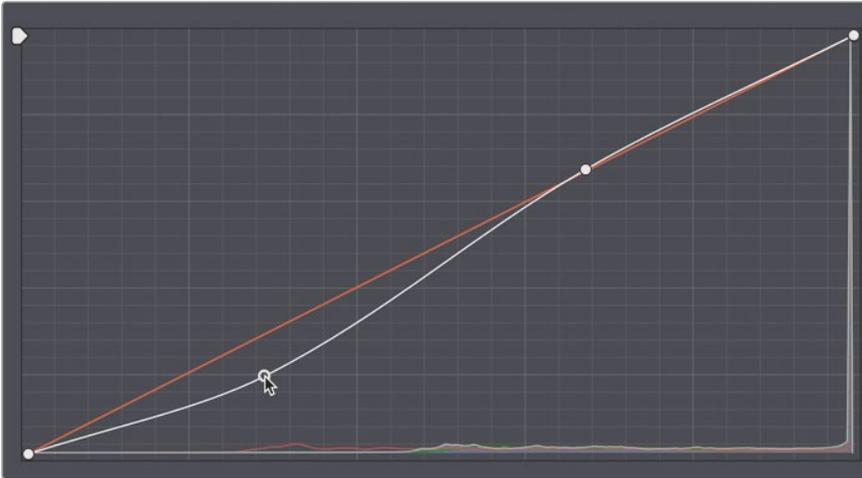
- 5 Cliccate sulla linea a circa un terzo dal basso per aggiungere il punto con cui ritoccare le ombre.



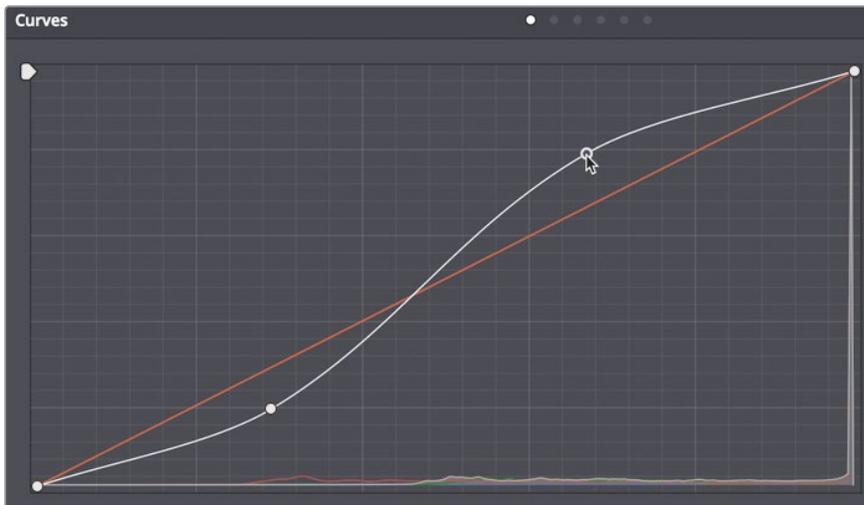
- 6 Cliccate sulla linea a circa un terzo dall'alto per aggiungere il punto con cui ritoccare le luci.



- 7 Trascinate verso il basso il punto inferiore fino alla prima linea della griglia per condensare le ombre.



- 8 Trascinate verso l'alto il punto superiore fino alla linea successiva della griglia per condensare le luci.



- 9 Cliccate con il tasto destro sul viewer e selezionate **Grab Still**.

Questa curva a forma di S, unita a una bassa saturazione, ha aumentato il contrasto della ripresa e generato un semplice effetto Bleach Bypass.

I colori additivi

Che colore si ottiene mescolando i colori dell'arcobaleno?

Si ottiene il bianco se si pensa al modo in cui il prisma rifrange la luce, ma si ottiene il grigiastro se si immaginano i colori amalgamati sulla tavolozza da pittore.

La risposta esatta cambia a seconda del fatto che i colori siano additivi o sottrattivi. I colori sottrattivi si usano nella pittura e nella stampa, mentre i colori additivi hanno a che fare con la luce, tra cui quella del sole, del set e degli schermi dei computer.

Il grading, che si svolge sullo schermo del computer, si basa sul sistema additivo. Tuttavia, proprio durante il grading si pensa al design dei colori in termini sottrattivi.

Per esempio, in uno spazio colore sottrattivo, i colori complementari producono combinazioni gradevoli e vengono preferiti nella creazione dei look. Ma nel contesto del grading, i colori complementari combinati in una Color Wheel additiva si neutralizzano a vicenda. Aggiungendo il blu al giallo si ottiene il bianco (o una sfumatura di grigio). È fondamentale comprendere bene questo principio per approcciarsi ai flussi di lavoro di correzione colore.

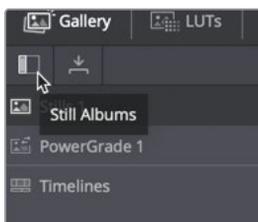
Salvare le correzioni tra progetti

Spesso vi capiterà di voler riutilizzare correzioni già impiegate in altri progetti.

Un tipico esempio è una serie televisiva in cui episodi diversi richiedono lo stesso look. O magari vi piacerebbe riproporre un particolare look di vostra creazione.

Già sapete come salvare i fotogrammi di riferimento nella Gallery, e adesso imparerete a condividerli tra progetti diversi.

- 1 In alto a sinistra nell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Gallery** per aprirla.
- 2 In alto a sinistra nella Gallery, cliccate sull'icona **Still Albums**.



TIP Se la barra laterale dei fotogrammi è troppo stretta, trascinate la linea divisoria verso destra per allargarla.

Nell'elenco c'è una cartella chiamata PowerGrade 1. Questa cartella salva i fotogrammi come qualsiasi altra nella Gallery, ma è in condivisione per tutti i progetti nel vostro sistema.

- 3 Trascinate un fotogramma dalla cartella in cui si trova alla cartella PowerGrade 1.



Se aprite un altro progetto, troverete questa correzione nella cartella PowerGrade 1 della Color page.

Ora che conoscete la struttura e il funzionamento della Color page sarete in grado di creare diversi look mettendo in pratica le vostre abilità; usare le LUT o esportarle per condividerle con i vostri collaboratori; e salvare fotogrammi di riferimento di volta in volta per bilanciare rapidamente riprese simili o riutilizzarli in progetti diversi.

Domande finali

- 1 Cosa distingue l'impostazione Monochrome del RGB Mixer dalla desaturazione dell'immagine?
- 2 Vero o falso? Nella Color page, il nodo Merge combina le correzioni di colore.
- 3 Su DaVinci Resolve 16, come si cerca la directory delle LUT salvate sull'hard drive?
- 4 Nella Color page, come si aggiunge un nodo nel Node Editor?
- 5 Vero o falso? Nella Color page, le curve Custom consentono di regolare solo il contrasto, non il punto di bianco e di nero.

Risposte

- 1** Desaturando l'immagine, diminuiscono in egual misura i livelli di saturazione del rosso, del verde e del blu. Applicando l'impostazione Monochrome del RGB Mixer, è possibile modificare la luminanza dei canali del rosso, del verde e del blu separatamente, ottenendo un maggior grado di controllo sull'immagine in bianco e nero risultante.
- 2** Falso. Il nodo Merge è disponibile solo nella Fusion page e serve per combinare le immagini.
- 3** Cliccando sulla cartella Open LUT nella sezione Color Management di Project Settings.
- 4** Selezionando Color > Nodes > Add Serial Node; cliccando con il tasto destro su un nodo nel Node Editor e selezionando Add Node > Add Serial Node; premendo option-S (macOS) o Alt-S (Windows).
- 5** Falso. Le curve Custom consentono di regolare sia il contrasto sia il punto di bianco e di nero.

Lezione 15

Esportare il programma finale

Per assecondare qualsiasi tipo di flusso di lavoro, la Deliver page offre impostazioni versatili di esportazione, dai proxy di montaggio a bassa risoluzione ai master di altissima qualità. Permette di renderizzare in batch molteplici file in risoluzioni, formati di compressione e destinazioni differenti all'interno dello stesso progetto. Non lasciatevi intimorire dalle numerose opzioni disponibili: imparare a usarle è facile.

In questa lezione genererete due versioni finali del progetto: una di alta qualità per lo streaming sul web, e una per creare i file destinati agli effetti visivi.

Tempo

Questa lezione richiede circa 20 minuti.

Obiettivi

Creare un file per lo streaming sul web	400
Creare un predefinito personalizzato	402
Domande finali	407

Creare un file per lo streaming sul web

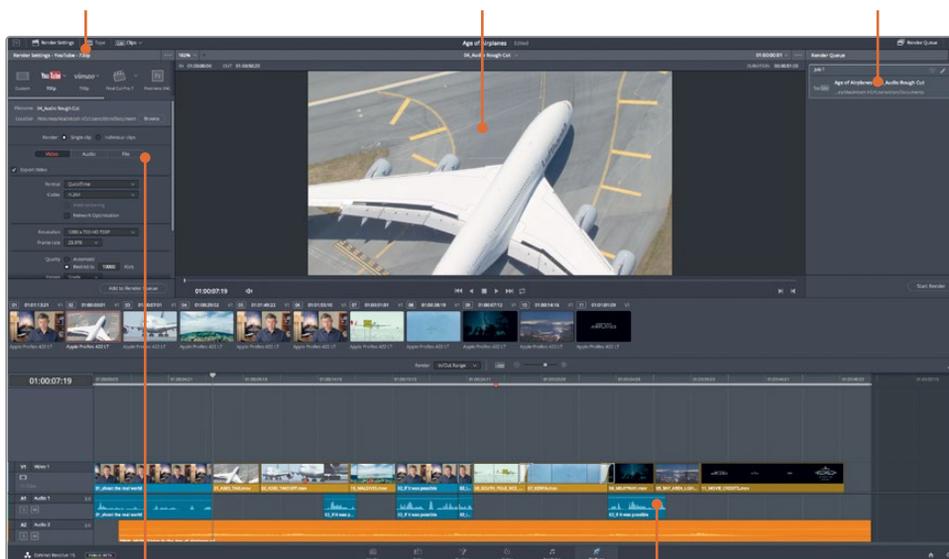
Quasi tutti i progetti finiscono su un servizio di streaming sul web, compreso il materiale promozionale. Per esportare i più comuni formati di file, DaVinci Resolve offre semplici impostazioni predefinite che configurano automaticamente i parametri in base ai requisiti di distribuzione del progetto.

- 1 Su DaVinci Resolve, aprite il progetto Age of Airplanes a cui avete lavorato nelle lezioni precedenti.
- 2 Nel bin Rough Cuts, fate due clic su una qualsiasi delle timeline per visualizzarla. La timeline visualizzata è quella che preparerete per l'esportazione nella Deliver page.
- 3 Nella parte inferiore dell'interfaccia, cliccate sul pulsante **Deliver** per aprire la pagina. La pagina è suddivisa in cinque aree.

La toolbar contiene i predefiniti di rendering ed esportazione.

Il viewer mostra le immagini della timeline selezionata.

La coda dei lavori in attesa del rendering.



Le impostazioni di rendering per configurare il formato di esportazione.

La timeline rappresenta la timeline in esportazione.

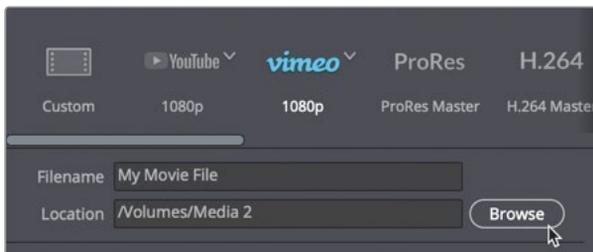
Le impostazioni di rendering per il file in uscita sono accessibili dalla toolbar. Le impostazioni predefinite disponibili sono preconfigurate in base al tipo di distribuzione.

- 4 Nella sezione **Render Settings**, cliccate sul predefinito **Vimeo**.



Selezionando un predefinito, DaVinci Resolve configura le impostazioni di rendering per generare un file conforme ai requisiti della destinazione. A questo punto potete procedere con l'esportazione; l'unico parametro da impostare è la destinazione del file.

- 5 Nel campo **Filename**, digitale un nome per il file e cliccate sul pulsante **Browse** per scegliere dove salvarlo. Cliccate su **OK** per chiudere la finestra di dialogo.



Dal momento che avete scelto un predefinito, non dovrete fare nient'altro, ma avete comunque la flessibilità di personalizzare alcune opzioni.

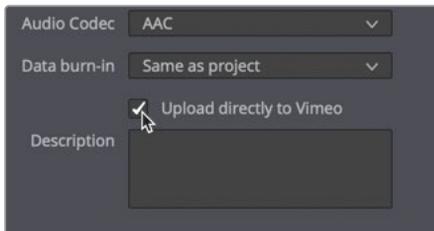
- 6 Sotto il pulsante Browse, impostate **Resolution** su **1280x720 HD 720P**, la risoluzione dell'attuale timeline.

Potete modificare la compressione video e il formato nella tab Video, ma ricordate che molte delle principali impostazioni dei predefiniti sono già preconfigurate in modo ottimale.

Selezionando il predefinito Vimeo, sono stati selezionati il formato video QuickTime H.264 e il codec audio AAC, ossia i parametri comunemente usati per lo streaming sul web. Inoltre, il predefinito configura la risoluzione in base a quella della timeline.

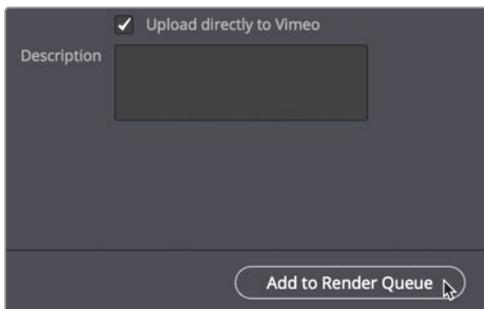
I predefiniti per YouTube e Vimeo consentono di caricare in automatico il video sulle rispettive piattaforme.

- 7 Spuntate la casella **Upload directly to Vimeo**.



TIP Per consentire il caricamento automatico occorre inserire le credenziali dell'account YouTube o Vimeo in DaVinci Resolve > Preferences.

- 8 Nella parte inferiore di Render Settings, cliccate sul pulsante **Add to Render Queue**.



Il lavoro verrà aggiunto alla coda di rendering, nella sezione destra dell'interfaccia.

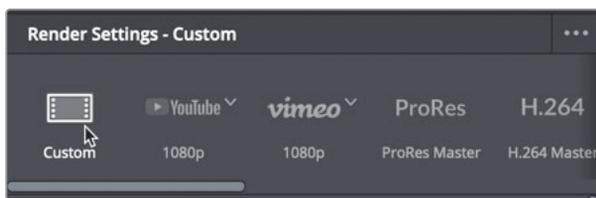
La coda raccoglie momentaneamente tutti i lavori pronti per l'esportazione da DaVinci Resolve. Invece di renderizzare il file appena messo in coda, prepariamone un altro da aggiungere.

Creare un predefinito personalizzato

In alcuni casi potrebbe essere necessario renderizzare solo una parte della timeline, ad esempio per vederne l'anteprima o per consegnarla a un collega. Per esportare alcune clip, o per utilizzarle per realizzare effetti visivi 3D, occorre esportare solo una parte della timeline, solitamente in un formato specifico.

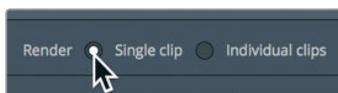
Esporteremo una parte della timeline in un formato di alta qualità tipicamente richiesto dagli animatori 3D. Dato che DaVinci Resolve non offre un predefinito per animazioni 3D, ne creerete e salverete uno personalizzato.

- 1 Nella sezione **Render Settings**, cliccate su **Custom**.



Per creare un predefinito personalizzato dovrete selezionare una serie di parametri tra quelli disponibili. La prima decisione da prendere è quella di renderizzare le clip della timeline in file distinti o in un unico file.

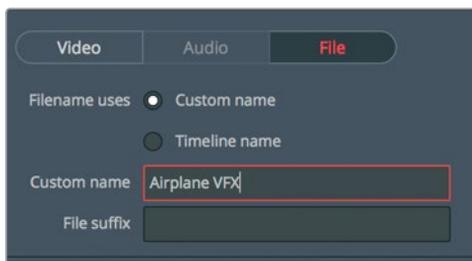
- 2 Spuntate la casella **Single clip** per esportare un unico file video.



- 3 Cliccate sulla tab **Video** e selezionate il formato **EXR** alla voce **Format**.

EXR è un formato a fotogramma singolo, come TIFF, spesso richiesto dagli studi di effetti visivi. I file EXR non contengono tracce audio, perciò potete tralasciare la tab Audio e aprire la tab File.

- 4 Cliccate sulla tab **File** per assegnare un nome al file.
- 5 Scrivete *Airplane VFX* nel campo **Custom name**.



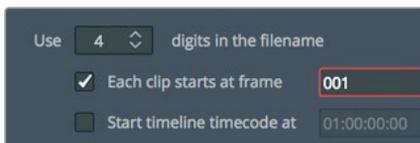
Dal momento che ciascun fotogramma diventerà un file EXR, dovrete numerarli per consentire al team di effetti visivi di sapere in che ordine collocarli.

- 6 Selezionate il numero **4** alla voce **Use digits in the filename**.



Questa selezione indica che alla fine di ciascun file verrà aggiunto un numero a quattro cifre. Quattro cifre saranno sufficienti poiché nessuna ripresa contiene più di 1000 fotogrammi.

- 7 Spuntate la casella **Each clip start at frame** e nel campo numerico digitate **001**.



Se supponiamo di dover inviare solo una ripresa della timeline al team degli effetti visivi, sarà necessario delimitare l'intervallo da renderizzare.

- 8 Nella timeline della Deliver page, spostatevi con la playhead sulla clip **08_SOUTH_POLE_DC3**.
- 9 Scegliete **Mark > Mark Clip** o premete **X** per aggiungere i punti In e Out sulla clip.

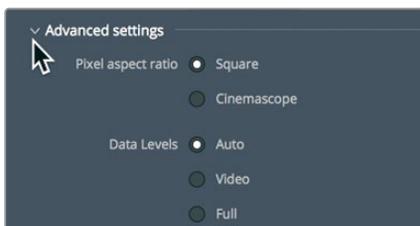


I marcatori nella timeline identificano l'area da renderizzare. Le impostazioni che avete appena selezionato si possono salvare come predefinito personalizzato per i VFX.

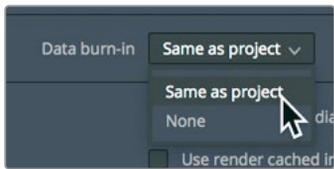
Aggiungere un watermark

In sovrapposizione sul video potete inserire un watermark di testo, simile a un titolo. Spesso i watermark servono per scrivere *Non distribuire* o per indicare un timecode. Per crearli e modificarli sono disponibili impostazioni apposite.

- 1 Nella parte superiore di **Render Settings**, cliccate sulla tab **Video**.
- 2 Scorrete verso il basso e cliccate sulla voce **Advanced Settings**.

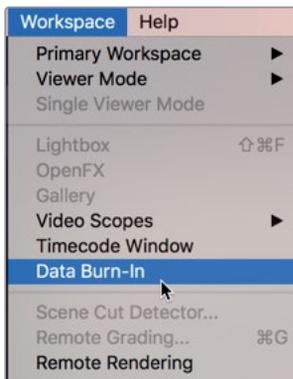


- 3 Impostate la voce **Data burn-in** su **Same as project**.



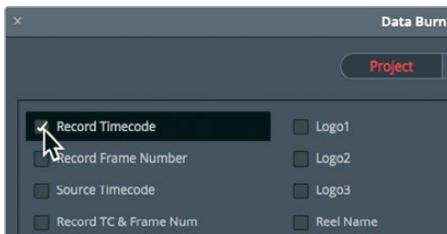
Le impostazioni Burn-in sono accessibili da qualsiasi pagina.

- 4 Cliccate su **Workspace > Data Burn-In** per aprire la finestra **Data Burn**.



Nella parte sinistra della finestra sono elencate le opzioni di testo; per abilitarne una basta spuntare la casella corrispondente.

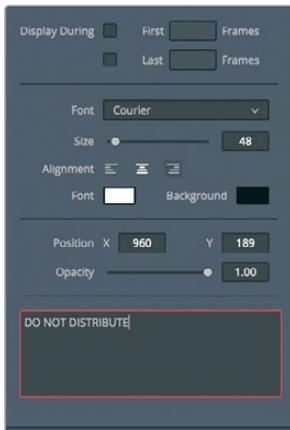
- 5 Spuntate la casella **Record Timecode** per vedere in sovrapposizione il timecode di registrazione.



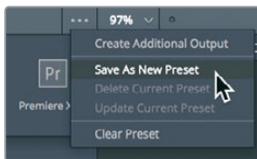
- 6 Spuntate la casella **Custom Text1** per vedere in sovrapposizione un watermark di testo.



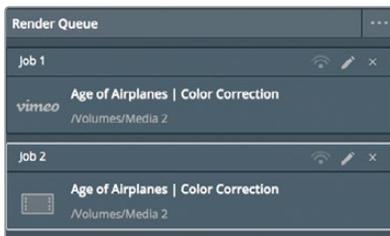
- 7 Nel campo del testo scrivete *DO NOT DISTRIBUTE*.



- 8 Trascinate lo slider **Size** verso destra fino al valore **55** per ingrandire il testo.
Il viewer mostra in tempo reale le modifiche che apportate nella finestra Data Burn.
Adesso potete esportare il file per Vimeo.
- 9 Chiudete la finestra **Data Burn** per tornare alla Deliver page.
Potete salvare queste impostazioni di render come predefinito per riutilizzarle in futuro.
- 10 In alto in **Render Settings**, cliccate sul pulsante delle impostazioni e selezionate **Save as New Preset**.

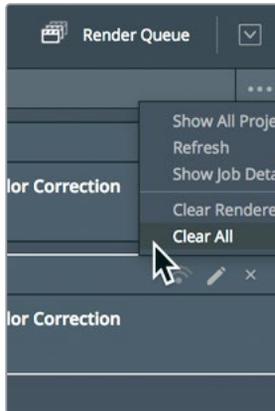


- 11 Nel campo **Enter preset name** scrivete *VFX Output* e cliccate su **OK**.
Il nome del nuovo predefinito comparirà tra le opzioni di Render Settings.
Con le impostazioni configurate, ora potete aggiungere il lavoro alla coda di rendering.
- 12 Cliccate sul pulsante **Add to Render Queue** per accodare questo secondo lavoro.



Ora nella coda di rendering ci sono due lavori. Se adesso salvate e chiudete DaVinci Resolve, la coda non si svuota. Se preferite non usare spazio sul vostro hard disk per salvare i risultati, non avviate il rendering.

- 13 Per renderizzare i lavori in coda, selezionateli e cliccate sul pulsante **Start Render** per dare inizio al processo. Uno alla volta, i lavori verranno renderizzati e contrassegnati come completati.
- 14 Per svuotare la coda di rendering, cliccate sul pulsante delle impostazioni in alto a destra in **Render Queue**.



- 15 Selezionate l'opzione **Clear All** per eliminare tutti i lavori dalla coda di rendering.

La Deliver page ha molte altre opzioni per esportare formati di file differenti in base ai flussi di lavoro. Ora sapete come funzionano le impostazioni più comuni e come creare un predefinito personalizzato.

Domande finali

- 1 Come si fa a inserire un watermark in sovrapposizione?
- 2 La Deliver page include i predefiniti per quali due servizi di streaming online?
- 3 Vero o falso? I predefiniti per YouTube e Vimeo mostrano le opzioni più comuni per creare i file video da caricare sulle rispettive piattaforme online.
- 4 Nella Deliver page, come si fa a salvare i predefiniti personalizzati da riutilizzare?
- 5 Dopo aver definito le impostazioni di rendering, come si fa a esportare un file video?

Risposte

- 1 Selezionando Workspace > Data Burn-In.
- 2 YouTube e Vimeo.
- 3 Vero. I predefiniti per YouTube e Vimeo mostrano le opzioni più comuni; per visualizzare tutte le altre bisogna cliccare sull'icona Custom in Render Settings.
- 4 Cliccando sul pulsante delle opzioni (quello con i tre puntini in alto a destra in Render Settings) e selezionando l'opzione Save as New Preset dal menù.
- 5 Cliccando sui pulsanti Add to Render Queue e poi sul pulsante Start Render sotto la coda di rendering.

Lezione 16

Gestire il materiale e i database

A differenza di quasi tutti gli altri software di montaggio, mixaggio audio e correzione colore, DaVinci Resolve si avvale di un database di standard industriale per salvare progetti, bin, clip e timeline. Praticamente questo database raccoglie qualsiasi elemento che non sia un file video o audio. Per questo motivo, per spostare un progetto da un sistema all'altro o creare copie di backup su DaVinci Resolve è previsto un procedimento diverso rispetto a quello di altre applicazioni. Non è più complicato, è semplicemente diverso.

In questa lezione imparerete a fare copie di backup, spostare i progetti e il materiale, e gestire il database di DaVinci Resolve.

Tempo

Questa lezione richiede circa 20 minuti.

Obiettivi

Consolidare il materiale	410
Copiare progetti e file su un nuovo hard drive	412
Lavorare con il database di DaVinci Resolve	414
Domande finali	417

Consolidare il materiale

NOTA L'esercizio seguente prevede l'utilizzo di un secondo hard disk per consolidare il materiale. Non siete obbligati a svolgere questi passaggi, ma siete invitati a seguire la lezione per comprendere il procedimento.

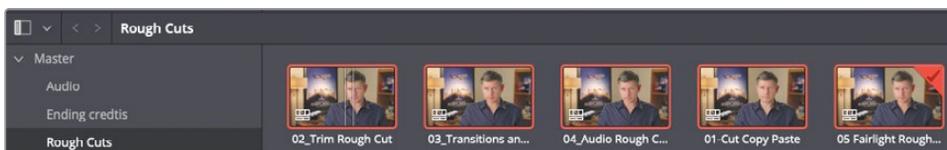
Prima di esplorare il funzionamento del database faremo una panoramica sulla gestione del materiale multimediale.

Ogni progetto richiede un certo grado di gestione del materiale, che si tratti solo della copiatura da un drive all'altro o della conversione del formato dei file. Il Media Manager è lo strumento che si fa carico delle operazioni di copiatura, spostamento e consolidamento del materiale su DaVinci Resolve.

Quando l'hard disk non può contenere una copia completa del materiale originale, consolidando i file si possono eliminare le parti non più necessarie al progetto. Il Media Manager permette di copiare solo i file effettivamente in uso. Consolidando i file dei progetti lunghi e zeppi di materiale, potete fare spazio sull'hard disk e sveltire il backup.

Il Media Manager funziona solo all'interno di un progetto aperto. Testiamolo con Age of Airplanes.

- 1 All'interno del progetto Age of Airplanes, cliccate sul pulsante **Media** per aprire la pagina e poi cliccate sul bin Rough Cuts nel Media Pool. Selezionate tutte le timeline.
- 2 Cliccate su **File > Media Management**.



Nella finestra Media Management vedrete in evidenza il pannello Timelines.

- 3 Cliccate sul pulsante della copiatura **Copy**.



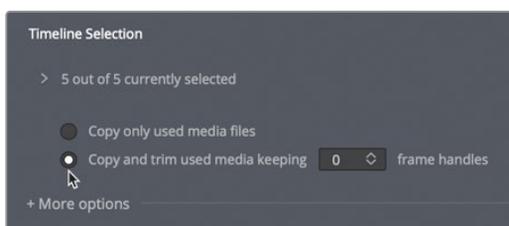
La copiatura crea un duplicato dei file multimediali sull'hard drive portatile, lasciando gli originali nella loro posizione.

- 4 Cliccate sul pulsante **Browse**, e nella finestra di dialogo **File Destination** raggiungete la destinazione in cui copiare i file. Cliccate su **OK**.

TIP Cliccate sul pulsante New Folder per creare una cartella apposita per i file da consolidare. Così facendo evitate di riempire di file il primo livello dell'hard drive, senza sapere quali conservare e quali eliminare.

Per consolidare i file bisogna selezionare una o più timeline per poter determinare quali file conservare. Avete due opzioni di consolidamento: copiare per intero le clip che avete usato nelle timeline selezionate, o copiare determinate parti delle clip che avete usato nelle timeline selezionate (maniglie incluse).

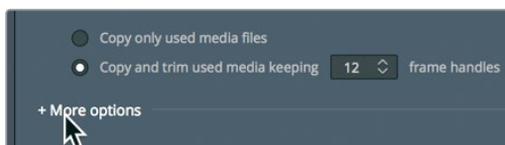
- 5 Spuntate **Copy and trim used media keeping**.



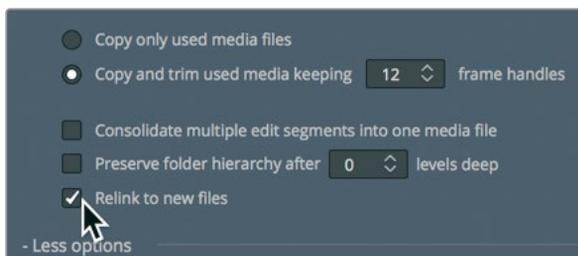
Questa opzione taglia i file delle clip sorgenti per conservare solo le parti effettivamente usate nella/e timeline selezionata/e. Nel campo numerico potete indicare il numero di maniglie da aggiungere a entrambi i lati di una clip; questo accorgimento è utile se in un secondo momento vorrete fare altri tagli o inserire transizioni.

TIP I formati di compressione di tipo temporale interframe, ad esempio H.264, funzionano con l'opzione Trim unused media nella finestra Media Management.

- 6 Selezionate **12**, cioè il numero di maniglie da aggiungere. Poiché il progetto è di 23.979 fotogrammi al secondo, selezionando questo valore verrà introdotto mezzo secondo di materiale extra a entrambi i lati della clip, utilizzabile per altri tagli o transizioni.
- 7 Cliccate su **More options** per vedere il resto delle impostazioni.



- 8 Spuntate **Relink to new files** per usare la nuova copia dei file nella timeline invece di quelli esistenti.



A questo punto basterà premere Start per avviare il consolidamento dei file.

Alla fine del consolidamento, sul drive di destinazione verranno copiati i file usati nella timeline, e poi tagliati opportunamente per conservare solo le parti di clip di fatto in uso, compreso il mezzo secondo aggiuntivo della maniglia su ciascuno dei lati della clip.

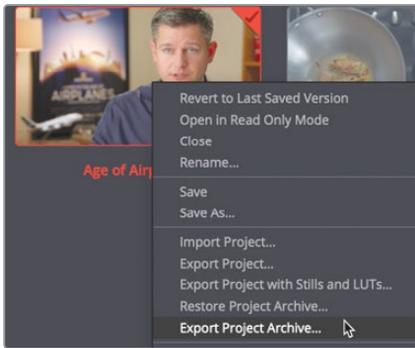
Le clip nel bin saranno quindi connesse a questi nuovi file più corti, ma tutte le clip originali rimarranno nella loro posizione di partenza, e la decisione di eliminarle sarà vostra.

Copiare progetti e file su un nuovo hard drive

Il consolidamento permette di risparmiare tanto spazio di archiviazione, ma funziona solo con i file, escludendo timeline, clip e metadati. Il modo più semplice per copiare, creare un backup o spostare un progetto e il suo contenuto da un computer a un altro è fornito dalle funzioni di archivio e ripristino di DaVinci Resolve. Archiviare un progetto significa raccogliere tutti i file (anche da drive diversi) e salvarli in una cartella di destinazione insieme al file del progetto. Per archiviare i progetti è necessario usare il Project Manager.

NOTA I prossimi esercizi prevedono l'utilizzo di un secondo hard drive per copiare e transcodificare i file. Se non ne avete uno o non volete usare spazio per copiare e/o spostare i file, potete semplicemente continuare a leggere per capire il procedimento.

- 1 Aprite il **Project Manager**, cliccate con il tasto destro sulla thumbnail del progetto Age of Airplanes e scegliete **Export Project Archive**.



- 2 Nella finestra di dialogo che si aprirà, scegliete il drive in cui salvare il progetto e cliccate su **Save**.

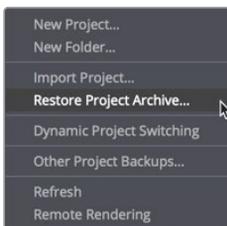
Tutti i file multimediali e il file del progetto contenente i bin e le timeline verranno copiati nella cartella di destinazione con l'estensione .dra. Questa cartella contiene tutto ciò di cui avrete bisogno per aprire il progetto su un altro computer.

I file originali resteranno nella loro posizione originale, e sono identici alla loro copia. Decidete voi se eliminare i file originali o conservarli per lavorarci in seguito.

Quando copiate una cartella di archivio su un altro computer, occorre ripristinarla all'interno di DaVinci Resolve per poterli lavorare.

NOTA Dato che avete già il progetto di archivio sul computer, i prossimi passaggi sono inclusi solo a scopo dimostrativo e non per essere seguiti.

- 3 Aprite il **Project Manager** per ripristinare il progetto di archivio.
- 4 Cliccate con il tasto destro in un punto qualsiasi del Project Manager e scegliete **Restore Project Archive**.



- 5 Nella finestra di dialogo, andate alla cartella .dra dell'archivio da ripristinare e cliccate su **Open**.

Il progetto archiviato si aprirà nel Project Manager e potrete iniziare a lavorarci.

Lavorare con il database di DaVinci Resolve

Per spostare o creare il backup di tutti i progetti e timeline dovete utilizzare il database. È importante che DaVinci Resolve sia aperto, perché i progetti e i bin, le clip e le timeline ad essi associati non sono file indipendenti che potete trovare e gestire liberamente sull'hard drive. Potrebbe sembrare un procedimento più complicato di quelli a cui magari siete abituati, ma porta con sé molteplici benefici. Il database fa sì che i progetti restino organizzati, senza richiedere il vostro intervento. Non dovrete perdere tempo a rintracciare progetti e bin perché si trovano già all'interno del database.

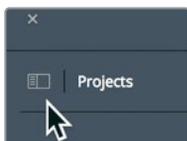
Inoltre, trovandosi all'interno di un database, i progetti si possono salvare su un server connesso a diverse workstation con DaVinci Resolve, offrendo la flessibilità di accedere ai progetti da qualsiasi computer e di lavorare in modo collaborativo.

Creare e cambiare database

Quando aprite DaVinci Resolve per la prima volta, il programma crea automaticamente un disk database che entra subito in uso. Su macOS, il database viene salvato nella cartella Libreria; su Windows, nella cartella Program Data. Anche se sapete dove viene salvato, la prima regola del database è quella di non rinominarlo o modificare le cartelle e i file che contiene, e senz'altro di non eliminarlo.

In quest'esercizio imparerete a cambiare correttamente database, crearne uno e farne il backup senza modificarlo a livello di sistema operativo. Adesso creerete un database.

- 1 Nell'angolo in alto a sinistra del **Project Manager**, cliccate sul pulsante del database per vedere l'elenco di quelli disponibili.



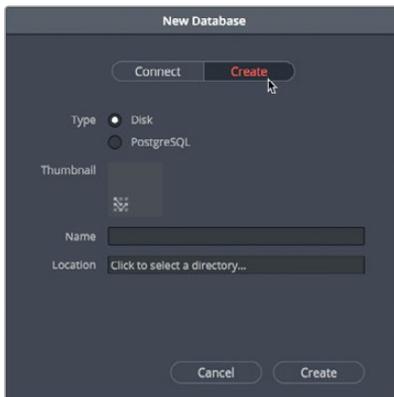
Il database locale nell'elenco laterale è il database di default creato da DaVinci Resolve quando lo avete aperto.

- 2 Cliccate sul pulsante **New Database** per creare un database.

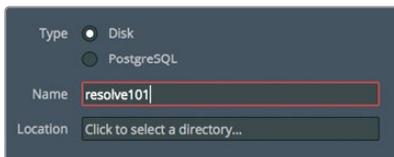


La finestra di dialogo che compare offre due opzioni sotto forma di tab nella parte superiore. L'opzione Connect serve per connettere un database esistente a cui non vi siete mai connessi prima; l'opzione Create serve per creare un nuovo database. Questa seconda opzione potrebbe essere utile in termini organizzativi. Ad esempio, potreste creare un database all'inizio di ogni anno o di ogni semestre scolastico. Adesso creeremo un database come se un nuovo anno fosse appena iniziato.

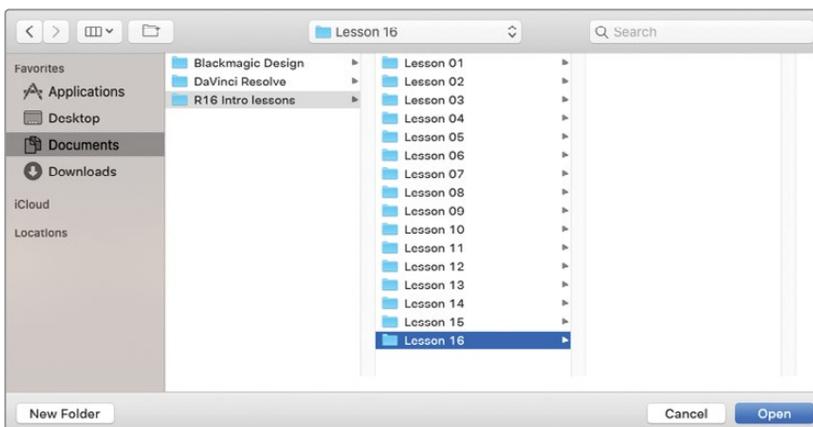
- 3 In alto nella finestra di dialogo, cliccate sulla tab **Create** per creare un nuovo database.



- 4 Nel campo **Name**, digitate *resolve101* e poi cliccate nel campo **Location** per decidere dove salvare il database.



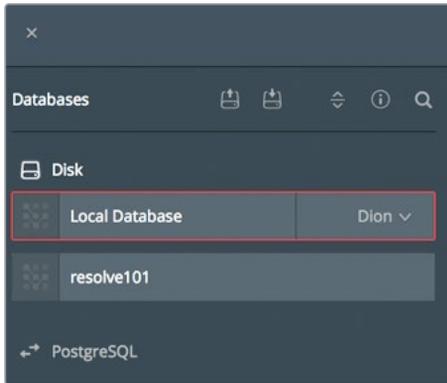
- 5 Spostatevi tra Documents > 16 Intro lessons > Lesson 16.



La posizione selezionata comparirà nella finestra di dialogo del database, e di lì potrete aggiungerla a DaVinci Resolve.

- 6 Cliccate su **Create** nella finestra di dialogo del database.

Il database resolve101 comparirà nell'elenco dei disk database. Cliccate sul database desiderato nella lista per selezionarlo. Il database resolve101 è già selezionato e pronto per i vostri nuovi progetti.



TIP I database con pochi e piccoli progetti salvano e funzionano più velocemente di quelli con progetti più grandi e numerosi.

Fare il backup dei database

I database non contengono materiale multimediale, però contengono tutti i metadati di ogni progetto. Contengono anche tutte le timeline di ogni progetto a cui avete lavorato. Per questo motivo è opportuno fare regolarmente il backup dei database per evitare di eliminare per sbaglio il lavoro o di perderlo a causa della rottura di un hard drive o di altri imprevisti. Il backup si può effettuare comodamente dalla barra laterale dei database.

NOTA L'esercizio seguente prevede un secondo hard drive o un servizio di archiviazione nel cloud per salvare il backup del database. Se non avete a disposizione nessuno dei due, potete semplicemente continuare a leggere per capire il procedimento.

- 1 Selezionate il database **resolve101** dall'elenco dei database.
- 2 Nella parte alta della finestra, cliccate sul pulsante per il backup.



In linea generale, i database oscillano in dimensioni tra qualche centinaio di megabyte e gigabyte. A differenza dei file multimediali però, si possono facilmente salvare in un sistema di archiviazione nel cloud o in un piccolo hard drive locale.

- 3 Selezionate l'hard drive o il sistema nel cloud in cui volete salvare il backup del database e cliccate su **Save**.
- 4 Una volta completato il salvataggio, confermate l'operazione nella finestra di dialogo e poi cliccate sul pulsante dei database per chiudere la finestra.



Dopo aver salvato un backup, viene creato il file `.diskdb`. Questo file contiene l'intero database e potrete copiarlo su un altro drive, se per esempio acquistate un computer nuovo e dovete spostare tutti i progetti esistenti. Sul nuovo computer vi basterà cliccare sul pulsante **Restore** su DaVinci Resolve per aprire e usare il database.

Domande finali

- 1 Vero o falso? Il Media Manager gestisce clip, timeline e bin.
- 2 Quali sono le tre operazioni effettuabili con i file multimediali selezionati nel Media Manager?
- 3 Nel Project Manager, che differenza c'è tra esportare un progetto e archiviare un progetto?
- 4 Come si fa a visualizzare i database nel Project Manager?
- 5 Qual è il vantaggio di avere molteplici database?

Risposte

- 1 Falso. Il Media Manager gestisce solo i file multimediali, non i bin.
- 2 I file multimediali selezionati nel Media Manager si possono copiare, spostare e transcodificare.
- 3 L'esportazione crea solo un file nel formato .drp (Davinci Resolve Project) che contiene unicamente i metadati del progetto. L'archiviazione crea una cartella con estensione .dra che include il file .drp del progetto e tutti i file multimediali contenuti dal progetto.
- 4 Cliccando sul pulsante in alto a sinistra nel Project Manager per aprire la barra laterale dei database.
- 5 La possibilità di organizzare i progetti per anno, cliente, o studente/semestre, per esempio. A prescindere dal criterio usato per creare un nuovo database, è buona norma farne un backup giornaliero.

Complimenti!

Avete completato la “Guida introduttiva a DaVinci Resolve 16” e siete pronti per esplorare tante altre funzioni di montaggio, effetti visivi, correzione colore e mixaggio audio con il resto delle guide certificate della serie. Le lezioni di questa guida vi hanno preparato per diventare utenti accreditati DaVinci Resolve. Seguite il link qui sotto per scoprire come sostenere l'esame online e ottenere il vostro certificato.

Vi invitiamo anche a unirvi alla comunità di DaVinci Resolve accedendo al forum online sul sito di Blackmagic Design. Nel forum potrete porre le vostre domande sugli aspetti creativi del montaggio, della correzione colore e del mixaggio audio.

Ci auguriamo che DaVinci Resolve 16 e i suoi strumenti professionali di montaggio non lineare e di correzione colore di prim'ordine siano intuitivi da imparare e che possano diventare il cuore del vostro flusso di lavoro creativo.

Per mettere alla prova le vostre conoscenze potete sostenere l'esame online, accessibile dalla sezione Formazione della pagina DaVinci Resolve sul sito di Blackmagic Design: <https://www.blackmagicdesign.com/it/products/davinciresolve/training>

Gli autori

Paul Saccone lavora nell'industria della post-produzione da oltre 20 anni ed è un esperto dei flussi di lavoro di montaggio. Vive a San Francisco, California, con suo marito Ryan e due cani, Chloe e Gracie. Questo è il suo secondo libro dopo il successo del primo. Dal 1998 al 2013 ha lavorato per Apple come manager di prodotto di Final Cut Pro delle versioni da 2 a 7, compreso Final Cut Studio. È conosciuto in tutto il mondo come relatore, specialista di dimostrazioni e docente grazie ai suoi metodi ingegnosi e coinvolgenti. Attualmente lavora per Blackmagic Design e nel tempo libero si dedica al montaggio con DaVinci Resolve 16.

Dion Scoppettuolo è uno dei principali istruttori certificati Blackmagic Design e ha impartito lezioni di DaVinci Resolve a Hollywood e New York City, così come in Europa e Asia.

Ha una vasta esperienza nell'industria del montaggio e ha lavorato come designer di prodotto per Avid Technology e più recentemente come manager di prodotto di Shake e Motion per Apple Inc.

GUIDA INTRODUTTIVA A

DAVINCI RESOLVE 16

DaVinci Resolve 16 è il software di montaggio, effetti visivi, correzione del colore e post-produzione audio per film, programmi televisivi e pubblicità più avanzato al mondo. Il suo rivoluzionario flusso di lavoro permette di alternare le distinte operazioni con un solo clic, così non dovrai apprendere altri programmi o esportare i progetti tra varie applicazioni.

Questa guida pratica illustra passo dopo passo il montaggio rapido nella rivoluzionaria pagina Cut, sviluppata per portare a termine il lavoro velocemente. Imparerai anche a usare la classica pagina Edit per i progetti più sofisticati, la rinomata correzione del colore DaVinci Resolve, i VFX Fusion e gli strumenti Fairlight dedicati all'audio per creare film e video del calibro di Hollywood già da oggi!

Imparerai a

- Assemblare velocemente la timeline con gli strumenti intelligenti di montaggio nella pagina Cut.
- Montare i vari angoli di scena con il rivoluzionario Sync Bin nella pagina Cut.
- Abbattere i tempi di ricerca di clip e bin con la modalità Source Tape nella pagina Cut.
- Impostare i progetti, importare i file multimediali e usare i metadati per velocizzare il lavoro.
- Definire le selezioni, montare le clip nella timeline e fare il trimming contestuale.
- Gestire i titoli, aggiungere gli effetti e animarli con i keyframe.
- Modificare i tempi delle clip, aggiungere le transizioni e stabilizzare le clip.
- Fare correzioni del colore primarie e secondarie con i rinomati strumenti Resolve.
- Fare la corrispondenza di ripresa, usare Color Management, creare stili e correggere gruppi di clip.
- Usare le Power Windows, tracciare gli oggetti, adoperare le curve e aggiungere i ResolveFX.
- Usare semplici effetti Fusion, lavorare nella struttura a nodi e animare il testo.
- Montare, fare lo sweetening e mixare l'audio con gli strumenti Fairlight.
- Esportare i progetti in formati diversi, ad esempio per il web e la telediffusione.
- Trasformare il metodo di lavoro con decine di trucchi e suggerimenti.

A chi è dedicata la guida?

La guida è dedicata a principianti e professionisti. Se sei agli inizi, con queste lezioni chiare e concise potrai metterti subito in marcia. Se sei un professionista e vuoi cambiare sistema, troverai lezioni per spaziare tra montaggio di base, trimming, flusso di lavoro per l'audio, inserimento di testo ed effetti. Scoprirai anche decine di suggerimenti e trucchi del mestiere per passare a DaVinci Resolve con facilità.



Montaggio veloce



Montaggio professionale



Correzione del colore



Audio Fairlight