nital.it **MARZO 2015** 



# Effetto miniatura in campo foto e video: on-camera o con tecnica tilt-shift

Le modalità scene ed effetti accompagnano da sempre la creatività fotografica ma accrescono anche le più recenti potenzialità in campo video. Il risultato dello specifico effetto, mostrato in real-time sul monitor, permette di ottimizzare quindi affinare quanto ricercato già on-camera all'atto della composizione. Vedremo in campo video l'effetto "miniatura in movimento accelerato" applicato ad una ripresa pensata per ricreare la percezione visiva tipica dei diorami come nella visione ravvicinata di modelli e plastici.



A cura di: **Davide Vasta** 

#### **SOMMARIO**

- Effetto miniatura on-camera con Nikon Reflex
- Origini ottiche dell'effetto miniatura: obiettivi tilt-shift
- Ingannare la nostra percezione visiva
- Le quattro regole d'oro: luce, angolo, tempo, inquadratura
- Impostazioni video della fotocamera
- · La postproduzione: sfocatura, contrasto, retiming
- Rendere un filmato più efficace attraverso l'audio
- Pubblicazione su Internet
- Link correlati

Tutti i diritti sono riservati.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta senza l'autorizzazione scritta dell'autore e dell'editore (Nital S.p.A.) con qualsiasi mezzo di riproduzione, meccanico o elettronico.

Nomi e marchi citati nel testo sono generalmente depositati o registrati dalle rispettive aziende. Questo documento PDF è un articolo experience della newsletter Feel. Nikon, edita da Nital S.p.A. per Nikon School.

#### Comitato di redazione

Giuseppe Maio, Marco Rovere

#### Progettazione e impaginazione

Advision srl Verona. | www.ad-vision.it

## Introduzione

Da quando nel 2010 apparvero una serie di pubblicità televisive di <u>UGF Banca</u>, interamente realizzate come se fossero delle finte miniature, in molti si sono lanciati nella produzione di video ispirati a quegli spot che, attraverso tecnica di ripresa e postproduzione particolari trasformano il mondo come lo conosciamo, in un'incredibile miniatura. Proprio in questo mese è iniziata una programmazione televisiva di sensibilizzazione alla raccolta fondi del FAI "Ricordiamoci di salvare l'Italia" che utilizza la tecnica di

effetto miniatura in aggiunta a grafica di postproduzione. La rappresentazione di "effetto miniatura" per creare foto che ricordano diorami è stata da sempre peculiarità ottica di obiettivi tilt-shift come i Nikkor serie PC-E, quindi è stata emulata via software negli effetti creativi fotografici di molte Nikon. Con le ultime generazioni Nikon DSLR come ad esempio Nikon D3300, D5300, D5500 o D7200, le potenzialità di "effetto miniatura" sono state integrate anche tra le funzionalità video potendo ottenere l'effetto direttamente on-camera quindi senza richiedere software o specifiche tecniche di postproduzione. In questo eXperience vedremo i diversi aspetti del tema, quale attrezzatura è preferibile o necessaria quindi che tipo di postproduzione possiamo o dobbiamo eseguire.



# Effetto miniatura on-camera con Nikon Reflex

Con Nikon <u>D7200</u>, <u>D3300</u>, <u>D5300</u>, o la <u>D5500</u> sopra rappresentata, è sufficiente impostare la fotocamera in modalità "Effects" dalla ghiera superiore, scorrendo poi le varie impostazioni dalla ghiera secondaria fino a selezionare la modalità "Effetto miniatura". Possiamo quindi puntare la fotocamera verso il soggetto da riprendere, e premere la voce "OK Imp" direttamente sul display touch della macchina. Nel Live View vedremo l'anteprima dell'effetto applicato, con la possibilità di definire la zona di messa a fuoco, sia a livello di ampiezza con tre step, sia a livello di orientamento orizzontale o verticale. A questo punto possiamo iniziare a registrare un filmato, premendo il pulsante REC, oppure più semplicemente fare una foto, premendo il pulsante di scatto.













L'effetto miniatura viene mostrato direttamente sul monitor in modalità Live View.



**GUARDA IL VIDEO** 



L'obiettivo AF-S Nikkor 24-120mm f/4G ED VR in accoppiata con la Nikon D5500.

Nella prova effettuata è stato utilizzato un obiettivo AF-S Nikkor 24-120mm f/4G ED VR che, grazie alla sua estensione focale e al fattore di crop sul sensore Nikon DX della fotocamera, consente una grande elasticità in termini di composizione della scena, anche a grandi distanze.

# Origini ottiche dell'effetto miniatura: obiettivi tilt-shift

Il termine "tilt-shift" deriva direttamente da un particolare tipo di obiettivi in casa Nikkor denominati come PC-E, utilizzabili sulle <u>fotocamere reflex</u>, decentrabili e basculanti, utilizzati principalmente

nella fotografia di <u>architettura o arredamento di interni</u> e nella <u>ripresa professionale still life in studio</u>.

Il motivo per cui ho citato gli obiettivi PC-E con potenzialità di basculaggio e decentramento è però diverso dallo scopo per cui gli articoli segnalati in precedenza in iperlink sono stati scritti.

Grazie infatti alla possibilità di basculare, è possibile ottenere una foto in cui il piano focale cambia rispetto ad un tradizionale obiettivo. In quest'ultimo infatti il fuoco è determinato dalla distanza degli oggetti rispetto al punto di ripresa.

Ad esempio, utilizzando diaframmi aperti, possiamo ottenere una scena ravvicinata in cui un dettaglio della foto è a fuoco, e tutto ciò che si trova immediatamente prima e dopo è invece sfuocato, come si può vedere nella rappresentazione che segue o nella numerosa documentazione di ripresa macro e/o ravvicinata.



#### SENZA BASCULAGGIO OTTICO



Su riprese ravvicinate scattate preferibilmente in tele e con un diaframma molto aperto, la profondità di campo si riduce drasticamente, immediatamente prima e dopo l'oggetto a fuoco, tutto è sfuocato.

#### CON BASCULAGGIO OTTICO



Utilizzando obiettivi PC-E nelle potenzialità di basculaggio, riusciamo ad inclinare il piano focale (sensore/obiettivo) potendolo così avvicinare al piano inclinato ripreso oppure, al contrario come nella rappresentazione, cercare una inclinazione opposta per ottenere una sottile e circoscritta lama di nitidezza.

Ciò che un obiettivo tilt&shift Nikkor PC-E consente di fare basculando otticamente verso l'alto, cambia completamente la percezione dello spazio offrendo un effetto assai simile a quello della caduta della profondità di campo nella fotografia o visione ravvicinata. Utilizzando obiettivi PC-E nelle potenzialità di basculaggio, riusciamo ad inclinare il piano focale (sensore/obiettivo) potendolo così, in senso opposto all'inclinazione di ripresa, ottenere una sottile e circoscritta lama di nitidezza.

# Ingannare la nostra percezione visiva

Perché quando vediamo un filmato realizzato con la tecnica del tilt-shift questo ci appare sin da subito come una miniatura, al punto da indurci talvolta a pensare che si tratti delle riprese su un plastico? Tutto ciò che osserviamo passa inequivocabilmente attraverso la percezione. Osservare e percepire sono due cose ben distinte. Stiamo osservando una città, ma la percepiamo come se fosse una miniatura. Per spiegare questo fenomeno è sufficiente fare un piccolo test: mettete le vostre mani con il palmo aperto in orizzontale davanti ai vostri occhi, una dietro l'altra, ma sfalsate quel poco da poterle osservare entrambe. Se mettete a fuoco la mano più vicina, quella più lontana diventerà sfuocata e viceversa. Se provate

a fare questo test osservando invece oggetti molto lontani (una montagna dietro all'altra ad esempio) la sfocatura non sarà cosi evidente, anzi, in base alla loro distanza da noi, potrebbero essere quasi del tutto a fuoco, nonostante si trovino appunto a distanze diverse. Ecco il primo tassello: la sfocatura "dice" al nostro cervello che gli oggetti sono vicini. Quindi se cerchiamo di applicare la sfocatura ad una scena che deve comunque essere composta in un modo molto preciso (che vedremo più avanti), possiamo far "credere" al nostro cervello che questa sia composta da oggetti piccoli e ravvicinati.

Ma dobbiamo comprare necessariamente un obiettivo decentrabile per creare finte miniature? Se si trattasse di estendere la nitidezza su un piano inclinato la risposta sarebbe affermativa perché non emulabile via software (tralasciamo per ora la tecnologia <u>Lytro</u>) ma cercando una maschera di sfocatura, la risposta è no e ne abbiamo le prove con le funzionalità di EFFECTS on-camera proposte da Nikon.

Chi acquista un obiettivo PC-E Nikkor non lo fa certo per realizzare delle "semplici" miniature, bensì più spesso per ottenere i risultati ricercati in fotografia di architettura o arredamento di interni o nella ripresa professionale still life in studio. Non escludo a priori che qualcuno voglia comunque acquistare obiettivi Tilt&Shift anche solo per realizzare finte miniature, ma grazie alla postproduzione oltre alle funzionalità "Effetto miniatura" on-camera, possiamo simularne il comportamento senza dover alleggerire il nostro portafoglio. Prima però dobbiamo imparare come si effettuano le riprese se intendiamo raggiungere effetti davvero realistici.



# Le quattro regole d'oro: luce, angolo, tempo, inquadratura

Spesso quando parlo della tecnica del tilt-shift mi viene chiesto se sia possibile trasformare qualunque immagine in una finta miniatura.

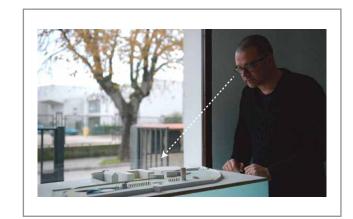
La risposta è negativa. Ovvero, potreste anche provarci, ma il risultato sarà sicuramente deludente. Prima di tutto dobbiamo ricordarci che stiamo tentando di riprodurre una condizione ben precisa: il punto di vista di chi sta osservando un plastico su un tavolo. Ecco, stampatevelo bene in memoria. È con questa immagine in mente che dovremmo, nei limiti del tecnicamente possibile, costruire l'inquadratura, seguendo le quattro regole che personalmente definisco d'oro.

#### Luce

Pensate alle casettine di un plastico. Sono fatte tagliando in modo molto preciso ed ortogonale la balsa o il polistirolo. Il risultato è che hanno angoli ben precisi, che creano volumi perfetti: cubi, parallelepipedi, ecc. In che modo in fotografia, riusciamo a donare volume alle cose? Con la luce. La luce (se ben utilizzata) cambia drasticamente la percezione del mondo che ci circonda. Bene, torniamo alle casettine del plastico. Vogliamo far credere al nostro cervello che le case riprese con una normale fotocamera siano delle casettine di polistirolo squadrate e precise? Certamente. Quindi dobbiamo fare in modo che la luce sia in grado di rappresentarne le facce in modo molto marcato. Come? Domanda sbagliata: non dobbiamo chiederci come, ma quando? Esatto quando. Abbiamo bisogno di una luce bassa e radente, che illumini del tutto solo alcune facce e ne lasci in ombra altre, per donare quella sensazione di volume tipica delle casette di un plastico. Quindi: le riprese si effettuano la mattina presto o la sera al tramonto. Mai, dico mai a mezzogiorno, dove il sole, allo zenith, produrrebbe una luce piatta. Quindi la prima regola è: svegliarsi presto, o aspettare il calar del sole. Un esempio è nei frame che seguono, tratti dal video "Mini Norway". Come vedete, il sole radente da sinistra, crea un gioco di luci che rendono più "cubitali" le case in un caso e più profonde nell'altro.



Esempio di luce radente di mattina. Solo alcune facce sono illuminate, amplificando l'effetto dei volumi attraverso le ombre.



Posizione ideale che dobbiamo cercare di riprodurre: 45° sul soggetto.

#### **Angolo**

Delle quattro regole d'oro questa è probabilmente la più difficile da rispettare. L'angolo di visione deve sempre tendere a simulare la posizione degli occhi di una persona in piedi, mentre osserva un plastico su un tavolo. In buona sostanza circa 45° di angolo dall'alto verso il basso.

Il problema è proprio la parola "alto". Per riprendere un quartiere dall'alto, dobbiamo andare ancora più in alto. A meno di non disporre di un elicottero quindi dovremo fare un accurata ricerca dove sia possibile salire su un palazzo, su una collina (magari su una gru), dalla cui altezza osservare tutta la scena. Facile a dirsi. Meno a farsi. L'altezza non è però l'unico elemento da considerare. Anche il punto di vista è molto importante. Per poter rendere l'effetto "casettina" è necessario mettersi (ove possibile) di tre quarti rispetto alle facce degli edifici, e non frontalmente, altrimenti perde del tutto senso quanto detto in merito alla luce nel paragrafo precedente.

#### Tempo

Cosa avete notato guardando i vari video tilt-shift di emulazione effetto miniatura in giro per la rete? Vi siete accorti che il tutto avviene sempre in modo accelerato? Le riprese non sono in tempo reale, ma vengono accelerate dalla modalità di effetto miniatura in movimento accelerato on-camera oppure velocizzate successivamente da software di editing video. Il motivo è semplice e ancora una volta ha a che fare con la



In un caso reale il punto di ripresa deve essere molto alto rispetto al soggetto.



GUARDA IL VIDEO



Oltre al punto di ripresa alto rispetto al soggetto è bene riprendere quando la luce del sole è preferibilmente radente.

percezione: un mondo in miniatura nella percezione comune brulica di dinamismo non si muove lentamente. Per ottenere questo risultato quindi è fondamentale effettuare delle riprese di media-lunga durata, considerando che se nel tempo reale una scena dura 5 minuti, una volta elaborata in postproduzione, potrà durare anche solo 10 secondi.

Ouindi sembra facile no?

Mettiamo la fotocamera in REC e aspettiamo. No, non è proprio così. In quei 5 minuti deve succedere anche qualcosa di movimentato, altrimenti la scena non viene dinamica. Per fare un esempio, tornate a dare un'occhiata al video "Mini Norway", precisamente dal minuto 1:40 a 1:53. Il porto è tutto un pullulare di navi che si muovono.

Capito? Ecco, dovete andare alla ricerca di situazioni in cui avvengono tante diverse cose: vetture nel traffico, fumo dai camini, gru in movimento, ecc.

#### Inquadratura

Torniamo all'immagine a cui ci siamo ispirati: una persona che osserva un plastico su un tavolo. Da questa inclinazione il suo sguardo cosa vede oltre il tavolo? Poco, ben poco.

L'inclinazione fa si che l'inquadratura della scena si concentri unicamente sul plastico. Certo se egli alzasse lo sguardo vedrebbe anche la stanza che lo ospita, e quindi non si concentrerebbe più sul plastico. Ecco, pensate a queste righe che avete appena letto e immaginate come dovrebbe essere l'inquadratura. Se stiamo riprendendo un quartiere dall'alto dunque, che

motivo c'è di mostrare anche un secondo piano con palazzi e montagne lontane?

Tutto ciò minerebbe alla base il tentativo di inganno, includendo nella scena degli elementi troppo lontani, che su un tavolo con un plastico non esisterebbero. Quindi questa regola prevede che inquadriate le cose evitando di includere nella composizione l'orizzonte, altrimenti l'inganno percettivo diventerebbe meno efficace. C'è però un altro aspetto da considerare che ha sempre a che fare con l'inquadratura: le dimensioni. Quanti dettagli vanno ricompresi nell'inquadratura? In sostanza che porzione di scena andremo a catturare? Questo è un aspetto un po' difficile da trascrivere metodicamente, perché dipende molto da quel che state riprendendo. In linea di massima, gli oggetti (ad esempio le persone,

le macchine, se ci riferissimo ad un quartiere) non dovrebbero essere ne microscopici (si perderebbe il dettaglio che li rappresenta), ne troppo grandi (sarebbe come se stessimo osservando il plastico chini sul tavolo a 20 cm da esso).

In pratica ci vuole misura, ed in questa regola è l'unica cosa che ho davvero da dirvi: misura, prove e riprove, finché non si ottiene un equilibrio tra composizione e dettagli. Un ultima cosa va detta a proposito degli obiettivi utilizzati in fase di ripresa.

Una buona resa si ottiene con uno zoom come ad esempio l'AF-S Nikkor 24-120mm f/4G ED VR utilizzato in tele che, avvicinando il punto di ripresa alla scena, farà si che la prospettiva di questa tenda più ad essere isometrica.

Al contrario, utilizzando una lente grandangolare la prospettiva risulterà molto deformata e l'inganno sarà meno efficace.

# Impostazioni video della fotocamera

Se disponete di una Nikon con funzione video di "Effetto miniatura" in movimento accelerato oncamera avrete notato la stessa regolare in automatico sia i tempi di posa che il diaframma quindi l'ISO Auto in relazione a focale e luminosità della scena, ma se volete prendere pieno controllo su ogni impostazione o più semplicemente utilizzare una Nikon senza funzionalità effetti allora...

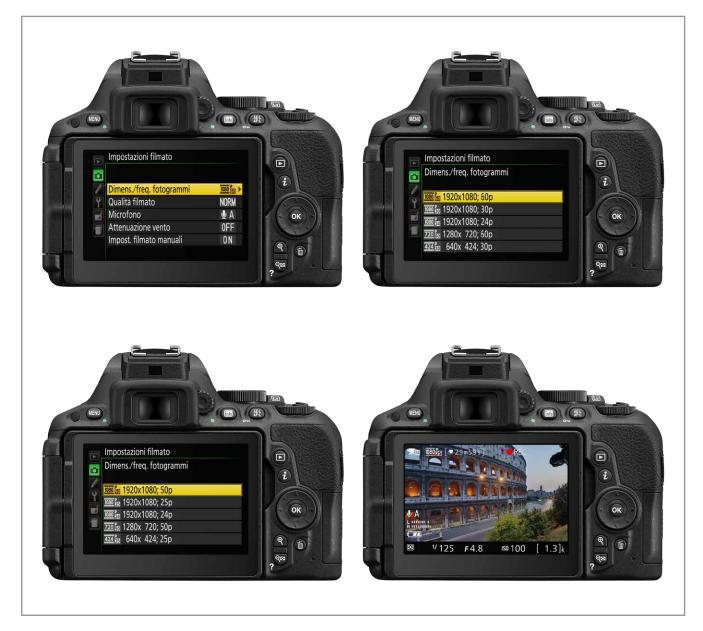
A differenza del time-lapse in cui usiamo la fotocamera per effettuare un certo numero di scatti in sequenza, per la realizzazione di un filmato tilt-shift ci avvaliamo delle doti di ripresa video di quest'ultima.

In questo caso quindi possiamo utilizzare qualunque fotocamera Nikon, <u>compatta</u>, <u>reflex</u> oppure compatta ad ottica intercambiabile del <u>sistema Nikon 1</u> come fonte di ripresa. Chiaramente con una fotocamera reflex o del sistema Nikon 1 otterremo una ripresa di "maggiore qualità" rispetto ad una compatta, e non solo per le dimensioni del sensore, ma anche per la possibilità di attingere ad ottiche intercambiabili di grande qualità, e al poter controllare ogni impostazione. Fondamentalmente dobbiamo scegliere il numero di fotogrammi al secondo "fps" con cui la fotocamera cattura il video, e la risoluzione (solitamente HD o Full HD). Sui fotogrammi al secondo "fps" non c'è molto da dire, dal momento che poi la scena sarà velocizzata

non vedremo significative differenze tra 24, 25, 30, 50 e 60fps, per cui, per economizzare memoria, potremmo tranquillamente usare il frame rate più basso concesso dalla fotocamera tra quelli standard. Ciò in cui una reflex, o comunque una compatta professionale, può dare un maggior controllo è la regolazione dei tempi dell'otturatore.

L'idea di base è che gli oggetti in movimento nella scena non dovrebbero lasciare "scie". In pratica il loro movimento dovrebbe risultare si mediamente fluido, ma anche scattoso. Per ottenere questo risultato dobbiamo lavorare sui tempi dell'otturatore, attestandoci su valori che non creino vistose micromossi nei movimenti. In linea di massima si può partire da 1/60 fino a salire, compatibilmente con la quantità di luce che abbiamo nella scena. Valori al di sotto di questa soglia provocheranno la comparsa di un micromosso che ancora una volta pregiudicherà l'effetto "inganno".

Ultima cosa, ma non per questo meno importante, la risoluzione video. Perché dovremmo registrare in Full HD? La maggior parte dei filmati che vengono caricati in rete è in HD (1280x720 pixel), anche se moltissimi utenti li vedono addirittura in SD per motivi di velocità di accesso ad Internet. In realtà c'è un valido motivo per cui dovremmo registrare in Full HD (1920x1080 pixel). Quando effettueremo la post-produzione su una timeline impostata in HD, potremmo usare la maggiore dimensione del frame catturato per realizzare dei panning o zoomate virtuali sulla scena, che contribuiranno a renderla anche più dinamica.

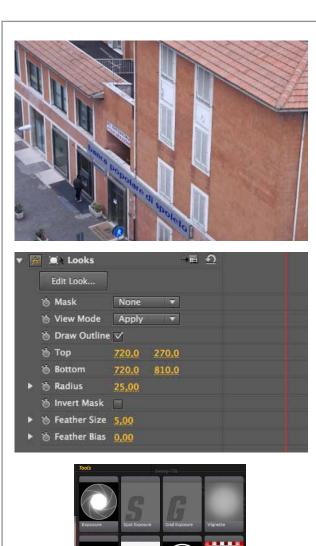


Nikon D5500 offre la scelta del framerate "fps" nelle impostazioni filmato del menù di ripresa. I framerate disponibili variano, come mostrato nelle due schermate illustrate, in relazione all'impostazione NTSC o PAL operata come standard video del menù impostazioni.

# La postproduzione: sfocatura, saturazione, contrasto, retiming

Veniamo ora alla postproduzione per scene girate senza opzioni video in "Effetto miniatura" o per accrescere l'effetto ricercato. È in questa fase che elaboreremo "graficamente" la scena, per fare il salto di qualità in termini di inganno. Senza la postproduzione (a meno che non abbiate usato un'ottica basculabile come i Nikkor PC-E oppure le opzioni video di "Effetto miniatura") il tutto risulterebbe una semplice ripresa standard. Questa parte è divisa in quattro principali aspetti: la sfocatura, la saturazione, il contrasto ed il retiming (ovvero il cambio di velocità). Di gueste tre, la sfocatura rimane in assoluto la più importante, poiché e ciò che produce il vero inganno, facendoci credere che stiamo osservando una scena ravvicinata, come quella del plastico. Queste operazioni potrebbero essere esequite in modo del tutto manuale, creando delle maschere sfumate in Photoshop, da sovrapporre poi al filmato, e procedendo con i filtri tipici di ogni programma di montaggio video, per contrastare, saturare e velocizzare il tutto. Esistono in realtà innumerevoli pluq-in già predisposti che possono essere utilizzati in modo molto più rapido. Nell'esempio che vi mostro, il software di montaggio video utilizzato è Adobe Premiere ed il plugin è Magic Bullet Looks 2 della Red Giant Software. In realtà si tratta di un plugin professionale dedicato all'elaborazione cromatica, ma che comprende anche effetti che simulano gli effetti di basculaggio ottico di un obiettivo. Nelle righe che seguono vi illustro in maniera sintetica i passaggi che ci porteranno a trasformare una comune ripresa in una finta miniatura. Il video realizzato per questo progetto si chiama "Little Foligno". Purtroppo le condizioni meteo non mi hanno permesso di effettuare riprese con la luce adequata, ciononostante il risultato è comunque interessante. Armato di santa pazienza sono salito all'ultimo piano del più alto albergo di Foligno (Umbria) e ho cercato di cogliere scorci e momenti adatti per lo scopo. Ovviamente non ho la pretesa di creare un vero e proprio tutorial, lascerò a voi la libertà di esplorare le varie funzionalità del plugin per ottenere risultati soddisfacenti. Partiremo con una delle clip originali, un'immagine di un palazzo dove sotto c'è una banca, con un bancomat. Ho atteso a lungo il momento in cui qualcuno andasse a prelevare contante, e ho iniziato a filmare la scena. Il frame che segue è tratto dalla clip, come vedete ho cercato di tenere un inquadratura abbastanza chiusa, a 45° e che non fosse frontale rispetto all'edificio. L'orizzonte scompare grazie appunto all'angolo di visione.

La prima cosa da fare è la sfocatura, dopo aver selezionato la clip dalla finestra raccoglitore di Adobe Premiere, la trasciniamo sulla timeline e in seguito trasciniamo l'effetto "Looks" sulla clip. A questo punto si apre la finestra controllo effetti e si fa clic sul pulsante Edit Look, come si vede nella figura sottostante. Si fa clic sul pulsante "Edit Look" per personalizzare l'effetto. Viene aperta l'interfaccia proprietaria del





plugin, dalla quale scegliamo la sezione Lens nella parte destra, e poi trasciniamo l'effetto Swing-Tilt direttamente sull'immagine. Questo effetto simula una lente decentrabile, attraverso due linee perpendicolari legate tra loro. La linea unita (senza tratteggi) definisce il punto di fuoco, e tramite la sua angolazione anche l'orientamento. La linea tratteggiata invece definisce l'ampiezza della sfumatura a partire dalla zona di fuoco. Nell'immagine che segue quindi operiamo in modo da

sfuocare la parte frontale alta del palazzo, tenendo il fuoco sul frontale della banca e sul soggetto.

Fatto questo possiamo procedere con l'aggiunta di saturazione, tramite il filtro che troviamo nella sezione Post del plug-in.

Ora contrastiamo un po' il tutto, utilizzando il filtro Curve che troviamo nella sezione Camera. E infine aggiungiamo un po' di disturbo (filtro Film Grain) e aumentiamo di poco l'esposizione (Exposure). E confermiamo l'applicazione dell'effetto tramite il pulsante "Finished" in basso a destra.

Con pochi passaggi abbiamo trasformato la clip iniziale in una finta miniatura. Ora procediamo con il retiming. Come già anticipato all'inizio di questo eXperience, per poter ottenere un buon effetto miniatura anche la velocità della scena deve essere modificata, in modo da far muovere tutto in modo un po' "sincopato". La clip originale dura 1 minuto e 30 secondi. Per velocizzarla facciamo clic col tasto destro sulla clip e diamo il comando Velocità/Durata.

Modifichiamo la velocità impostando una percentuale pari al 400%. Chiaramente questa percentuale non è standard per ogni clip. Essa dipende fortemente dalla durata originale della ripresa e anche dalla velocità con cui gli elementi si muovevano sulla scena. Velocizzare troppo una scena in cui gli oggetti si muovono già molto velocemente, potrebbe condurre ad un video troppo rapido dove si perdono dettagli della sequenza.

Con i passaggi appena effettuati, la nostra clip è diventata già una ottima finta miniatura, vedremo a breve come renderla ancora più accattivante con l'aggiunta di alcuni effetti sonori, ma prima una piccola considerazione. La velocizzazione di una clip attraverso l'incremento percentuale del tempo genera un filmato più rapido ma di velocità costante.

Questo può andare bene per la maggior parte delle situazioni, ma ci sono alcuni casi in cui varrebbe la pena eseguire una ulteriore operazione. Prendiamo come esempio il filmato "Mini Norway." di cui abbiamo già parlato. Avrete notato (e se non l'avete fatto lo noterete adesso) che i movimenti degli oggetti (ad esempio le

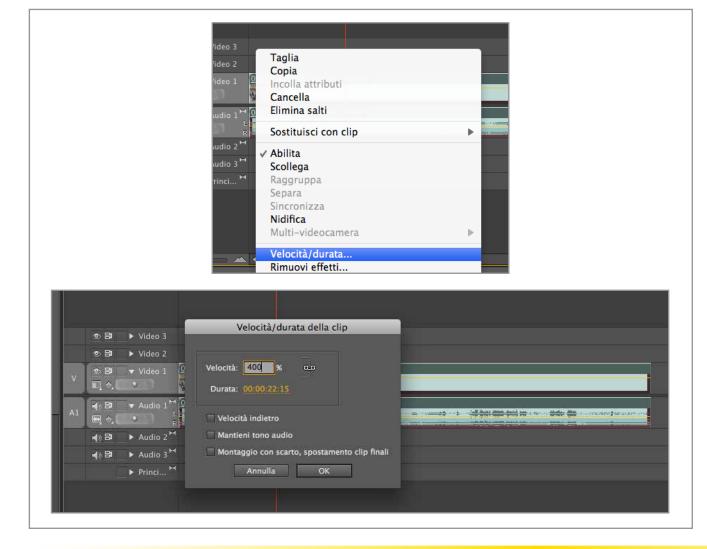








barche e la auto) sono si veloci ma non fluidi. È come se all'animazione mancassero dei frames. E in effetti è proprio così. Per rendere il tutto ancora più "giocoso", possiamo togliere in maniera casuale alcuni frames all'animazione, in modo da trasformare i movimenti da fluidi in sincopati. Questa operazione è realizzabile sia in modo manuale, tagliando fisicamente la clip, sia utilizzando settorialmente un filtro di Adobe Premiere (Tempo > Tempo di posterizzazione). Divertitevi ad esplorare come questa modifica può rendere le vostre miniature ancora più efficaci.





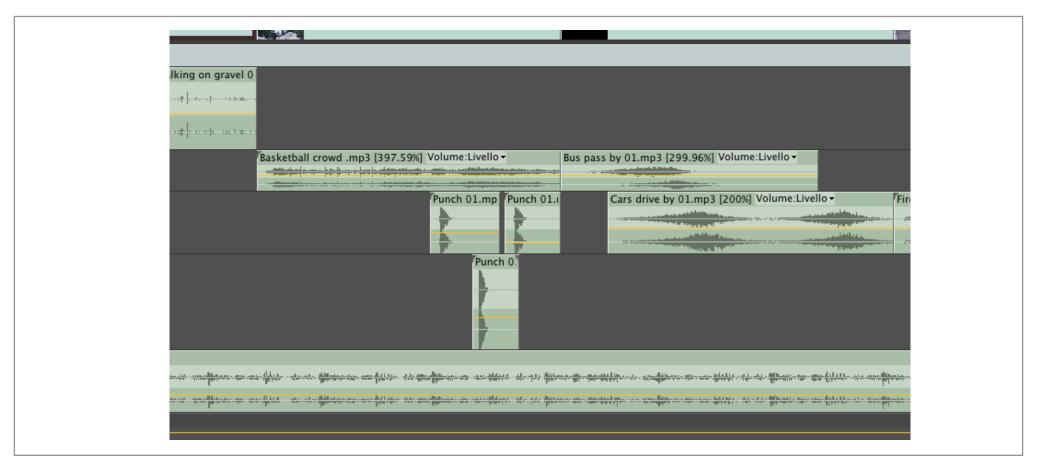
## Rendere un filmato più efficace attraverso l'audio

Sappiamo bene quanto la musica aumenti il valore di un video, sia esso un film, un cortometraggio, uno spot o un documentario. La stessa cosa vale per un video in "Effetto miniatura" di emulazione tilt-shift sul quale l'aggiunta di sonorità esterne può favorire l'inganno. Prima di tutto però è bene tenere conto di una cosa: il rumore che la fotocamera ha catturato durante la scena è molto importante. Una volta che la clip verrà velocizzata, questo diventerà una specie di tappeto sonoro che ne acuisce l'effetto miniatura, purché il suo volume non sia troppo alto. Oltre a questo è ovviamente possibile aggiungere una musica, che se ben studiata

può "raccontare" meglio il senso del video. Ma il vero valore aggiunto è costituito da tutti quei suoni che riproducono il più fedelmente possibile ciò che davvero è avvenuto nella scena.

Come vedete nella figura che segue, la timeline del filmato "<u>Little Foligno</u>" ospita nei canali audio numerosi effetti sonori che sono sincronizzati perfettamente con le relative scene del video.

Questi suoni amplificano l'effetto miniatura, rendendola ancora più avvincente.



## Pubblicazione su Internet

Una volta che il video è stato generato, siamo pronti a condividerlo con il resto del mondo. Esistono innumerevoli portali dove poter caricare i propri filmati, all'interno dello stesso social network Facebook è possibile caricare video (oltre che immagini) nel proprio profilo. Ma ovviamente rimarrebbero appannaggio degli "amici" del nostro profilo. Per cui è molto meglio pubblicare i video in prima istanza su uno dei principali portali di condivisione di filmati (YouTube o Vimeo) e

successivamente linkarli nel caso anche su Facebook. In questo modo chiunque potrà visualizzarli, anche se non si trova su Facebook. Poiché è plausibile che nel video abbiamo inserito una musica di sottofondo, è bene ricordarsi che su YouTube alcune musiche potrebbero non essere accettate, poiché il portale non ha stipulato contratti commerciali con quelle etichette discografiche. In quei casi (rari a dir la verità) la parte sonora del video verrà rimossa e il portale suggerirà una musica tra quelle disponibili.

Su Vimeo le cose stanno in modo diverso. Non c'è alcun particolare controllo circa i contenuti musicali dei video pubblicati (perlomeno fino al momento in cui questo eXperience è stato scritto), per cui la responsabilità ricade unicamente sull'utente che pubblica quei contenuti. Ad ogni modo, per poter pubblicare un video è necessario disporre di un account, che in entrambi i portali si può ottenere subito e gratuitamente, tramite registrazione. Dopodiché si può caricare il video, che in funzione della sua durata impiegherà più o meno tempo. Alla fine del caricamento il video sarà processato (e YouTube in questa fase è molto più veloce), e reso disponibile per la visualizzazione. Durante la fase di caricamento è possibile inserire alcune informazioni basilari, come il titolo, la descrizione, i tag, la data in cui sono state effettuate le riprese e anche la geolocalizzazione.

Al termine di tutte le operazioni il video potrà essere condiviso con chiunque.



## Link correlati

<u>Nikon Reflex</u>
<u>Nikon D750</u>
<u>Nikon D7200</u>
<u>Nikon D5300</u>
<u>Nikon D5500</u>
<u>Nikon D3300</u>
<u>Nikon School</u>
Nikon COOLPIX
Sistema Nikon 1
Brochure Nikon
<u>Accessori Nikon</u>
<u>Obiettivi Nikkor</u>
<u>Nikon eXperience</u>
<u>Supporto Europeo Nikon</u>
<u>Software Nikon ViewNX-i</u>
Software Nikon Capture NX-D
<u>Profondità di campo in macro</u>

Pagine eXperience di Nikon School

Tecniche di ripresa per Slow Motion

Angoli di campo nella ripresa video FX, DX, CX

Centro Download Nikon: manuali, software, firmware....

Slow Motion a 50/60p in Full HD con reflex High Definition

Qualità ad alti ISO nelle riprese video con fotocamere Nikon DX

Tecniche di ripresa Time-Lapse con Reflex Full Frame Nikon FX

Filtro ND variabile: utile per la fotografia, indispensabile per i video

Il tempo di posa nella ripresa video: motion blur, strobing, flickering...

Fotografia di Architettura: Nikon D810, PC-E Nikkor e COOLPIX P7800

Registrazione digitale dell'audio nella ripresa video: reflex Nikon HD-SLR

Nikon Picture Control: l'immagine su misura anche a luminosità negativa

Nikon Wi-Fi: controllo remoto wireless da smartphone, tablet e computer

Still-life in studio con D810, D750 e Nikkor PC-E: risoluzione e formato regine di qualità

ISO Auto in campo video: automatismo di esposizione nei vincoli di tempo e diaframma

Card di memoria, lettori e HUB Lexar: velocità, capacità e affidabilità per fotografi e filmmakers

