

# Magix VideoDeluxe, animare un volto

(i tutorial di Alessandro de Simone)

Copyright Alessandro de Simone 2008 ([www.alessandrodesimone.net](http://www.alessandrodesimone.net)) - È vietato trascrivere, copiare, stampare, tradurre, riprodurre o divulgare il presente documento, anche parzialmente, senza l'autorizzazione scritta dell'autore. I siti Internet, le case editrici e le pubblicazioni di settore che intendano utilizzare questo documento possono contattare l'autore ([magix@alessandrodesimone.net](mailto:magix@alessandrodesimone.net)) per gli accordi del caso.

Copyright Alessandro de Simone 2008 ([www.alessandrodesimone.net](http://www.alessandrodesimone.net)) - No transcribing, no copyng, no reproducing, no translating, no printing, no publishing this document - even if partially - without author's written authorization. Websites and publishing house who wish to employ this document must write the author ([magix@alessandrodesimone.net](mailto:magix@alessandrodesimone.net)).

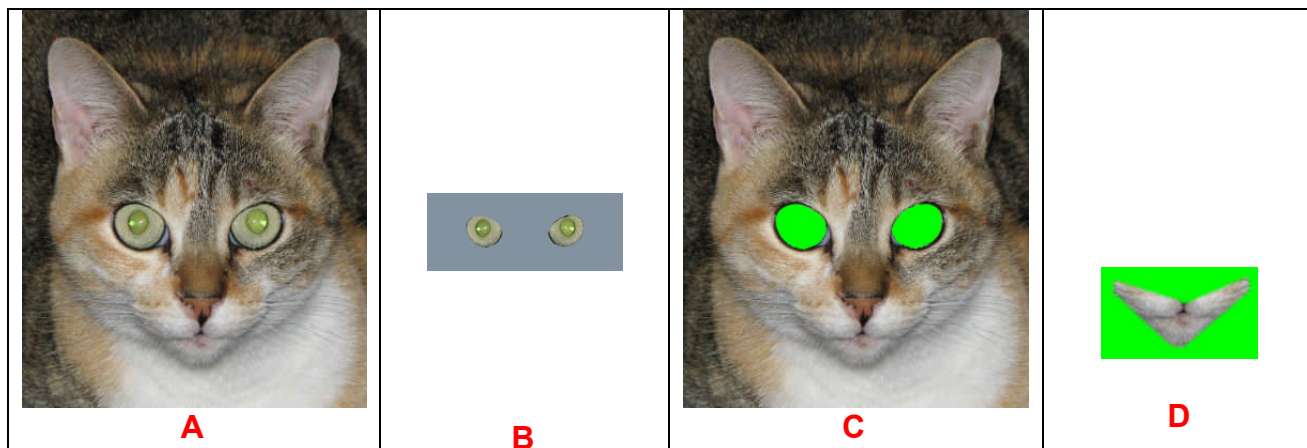
## Premessa

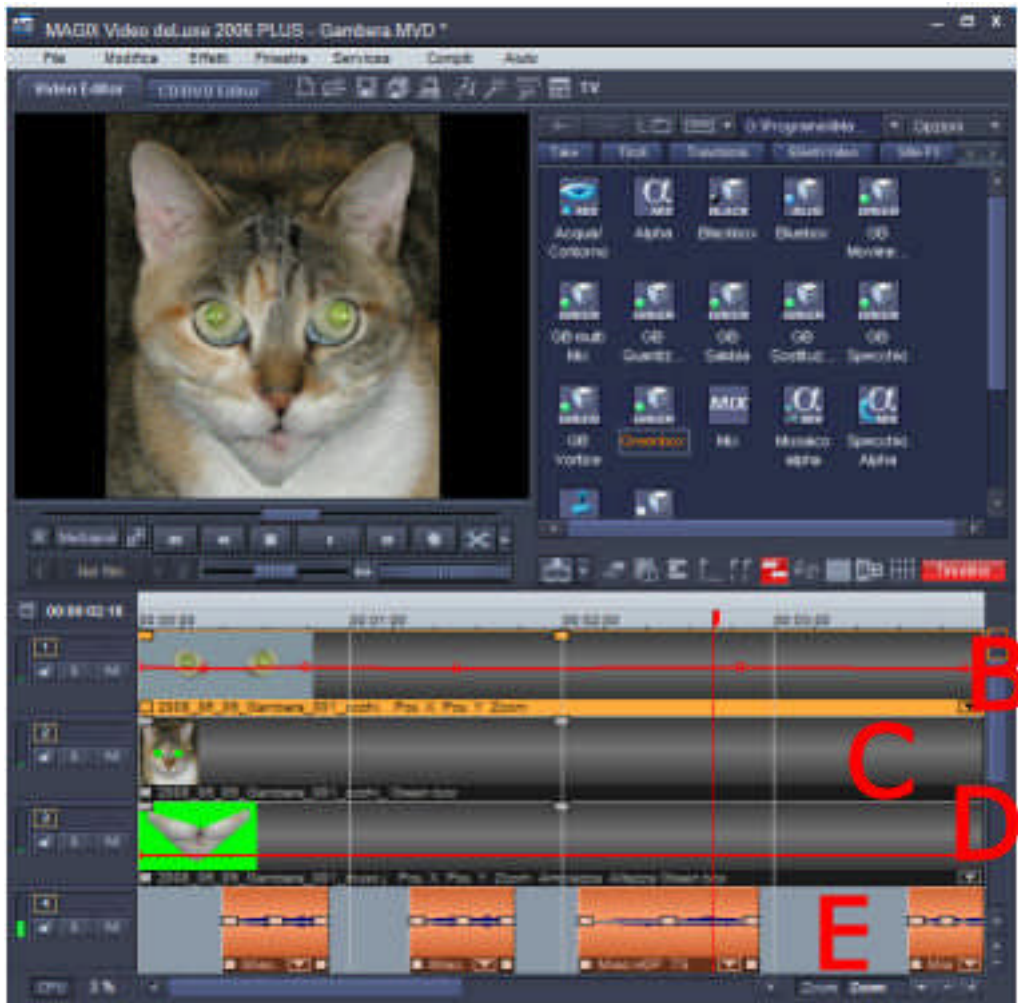
Sono disponibili molti programmi che – basandosi per lo più sulla gestione di cartoni animati – consentono di creare brevi animazioni molto efficaci e divertenti.

In questo *Tutorial* darò alcune indicazioni su come creare una breve animazione, **partendo da una sola fotografia** e utilizzando, ovviamente, **Magix Video Deluxe 2006+** e un programma grafico che, nel caso specifico, è **Paint Shop Pro 9**.

## Ingredienti

Per il semplice esperimento disponibile sul mio sito è sufficiente *una sola fotografia*. Dopo aver acquisito esperienza potrete comunque realizzare animazioni decisamente più sofisticate, magari usando più foto. La foto di partenza deve essere un ritratto (**A** nella figura) tipo *carta di identità*, vale a dire che il volto deve essere perfettamente simmetrico, gli occhi interamente visibili e puntati verso l'obiettivo e la bocca ben delineata e riconoscibile. Lavorando con un programma grafico, occorre selezionare con cura l'intera area che delimita gli occhi e riprodurla a parte (**B**) su uno sfondo del medesimo colore del bulbo oculare (di solito variabile dal bianco al grigio). Lavorando sulla foto originale (**A**) createne poi un'altra (**C**) sostituendo aree perfettamente verdi (**C**) al posto degli occhi. Un'ultima immagine (**D**) sarà costituita da un ritaglio – su fondo verde – dell'area del muso (o della bocca, in caso di esseri umani).





## Lavorare con Magix

Aprirete ora *Magix Video Deluxe* e su tre *timeline* differenti posizionate – partendo dall’alto, gli occhi su fondo grigio (B), la foto con “*gli occhi verdi*” (C) e il muso su fondo verde (D). La foto originale, pertanto, **non** viene usata affatto: ci è servita solo per creare le altre tre. Entrate negli *Effetti video* di *Magix Video Deluxe*, selezionate l’effetto *GreenBox* e applicatelo sia al muso (C) sia alla foto intera con gli occhi verdi (B): servirà infatti per rendere trasparenti le aree verdi e visualizzare, di conseguenza, le immagini sottostanti. Per semplificarvi il lavoro, per il momento rendete *mute* (premendo il tasto **M** a sinistra della *timeline*) la *timeline* che contiene il muso (D). Ora evidenziate la *timeline* degli occhi (B), cliccate con il tasto **destra**, selezionate *Animazione Keyframe...* e aggiungete i tre effetti **Zoom**, **Pos. X** e **Pos. Y**.



Posizionatevi all'estrema sinistra della *timeline* e, lavorando con un po' di pazienza, rimpicciolite (**Zoom**) l'immagine, spostatela a destra o a sinistra (**Pos. X**) e in alto o in basso (**Pos. Y**) fino a che gli occhi risultano perfettamente visibili attraverso i "fori" degli occhi verdi dell'immagine **C**, come se cioè si fosse riprodotta l'immagine originale (**A**).

## Spostare gli occhi

Per realizzare una prima animazione – e restando sulla *timeline* degli occhi (**B**) – posizionate la barra *Posizione* in vari punti lungo la *timeline* stessa e, per ciascun punto, alterate il valore *Pos. X* e *Pos. Y* a piacimento, ovviamente stando bene attenti a non esagerare!

Quando siete soddisfatti dei risultati ottenuti, rimuovete l'impostazione *mute* dalla *timeline* **D** del muso (cliccando nuovamente sul tasto **M**) e stavolta applicate al muso, oltre agli effetti di prima (*Zoom*, *Pos. X* e *Pos. Y*) anche *Altezza* e *Ampiezza* servendovi del pulsante *Aggiungi effetti*.



## Simulazione del parlato

Le nuove elaborazioni servono per distorcere l'immagine alla quale sono applicate. La funzione *Altezza*, infatti, allarga verso l'alto e il basso l'immagine, lasciando inalterata l'altra dimensione. In modo perfettamente duale funziona *Ampiezza*. Anche in questo caso provate a impostare diversi valori, spostandovi lungo la barra della *Posizione*.

## Aggiungere la voce

Usando il banale *registratore di Windows* pronunciate un semplice "Miao", registratelo e inseritelo in una *timeline* di *Magix Video Deluxe* (**E**, nella figura). Duplicatelo più volte lungo la *timeline*, magari facendolo iniziare quando la bocca inizia ad ampliarsi e facendo in modo che termini quando la bocca ritorna alle dimensioni originali. Per adattare il suono alla lunghezza desiderata è possibile intervenire cliccando, come al solito, con il tasto destro sul brano sonoro desiderato, selezionando *TimeStretch / Ricampiona* e agendo sulla manopola *Tempo*.



**Questo spazio è disponibile per il tuo messaggio pubblicitario.**  
**Per informazioni, [clicca qui](#)**

**This space is for your advertisement.**  
**[Click here](#) for details**

**Espace pour votre annonce.**  
**[Clic ici](#) pour détail**

**Il presente Tutorial è stato modificato il giorno 9 giugno 2008**  
**Per ulteriori aggiornamenti consultare il sito [www.alessandrodesimone.net](http://www.alessandrodesimone.net)**