

# CAPITOLO 1

## Impostare progetti, spazio di lavoro, e programma

### Che cos'è EDIUS

EDIUS è un software di editing non lineare per il montaggio video su PC. Questo programma offre una vasta gamma di possibilità di utilizzo: a livello aziendale per la creazione di spot pubblicitari e presentazioni, a livello professionale per la realizzazione di filmati e clip musicali e a livello personale per la creazione di album video o lettere video. Anche i meno esperti apprendono facilmente a utilizzare il software grazie agli intuitivi pulsanti a icona. Per gli utenti più esperti sono disponibili scelte rapide da tastiera per rendere il lavoro ancora più semplice e veloce. La schermata di lavoro è stata semplificata e presenta uno sfondo dal colore neutro, per non affaticare la vista. La schermata e la posizione dei pulsanti possono essere personalizzate, in modo da garantire la massima semplicità di utilizzo dell'ambiente di editing.

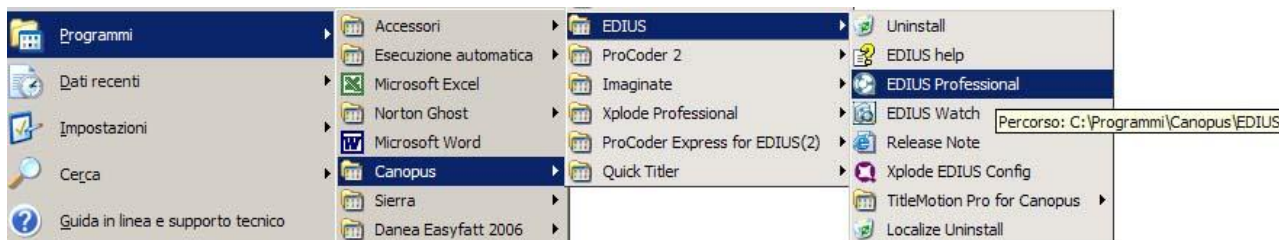
### Cosa serve per far funzionare EDIUS

Un PC (pentium 4 da 2ghz e almeno 500mb di ram, consigliato 1gb di ram e un HDD per il video da almeno 100gb) in cui è installata una versione di EDIUS ed una interfaccia OHCI (scheda firewire o porta 1394 firewire) per collegamenti a cavi IEEE 1394 di videocamere digitali o registratori digitali.

### Avvio di EDIUS

Avviare EDIUS.

Per aprire EDIUS dal menu di avvio, fare clic sul pulsante Start, scegliere Tutti i programmi, Canopus, EDIUS e quindi EDIUS Professional. Se nel desktop è presente un collegamento con l'icona del programma, fare doppio clic su di esso.



Una volta avviato il programma ci troveremo di fronte a questa finestra

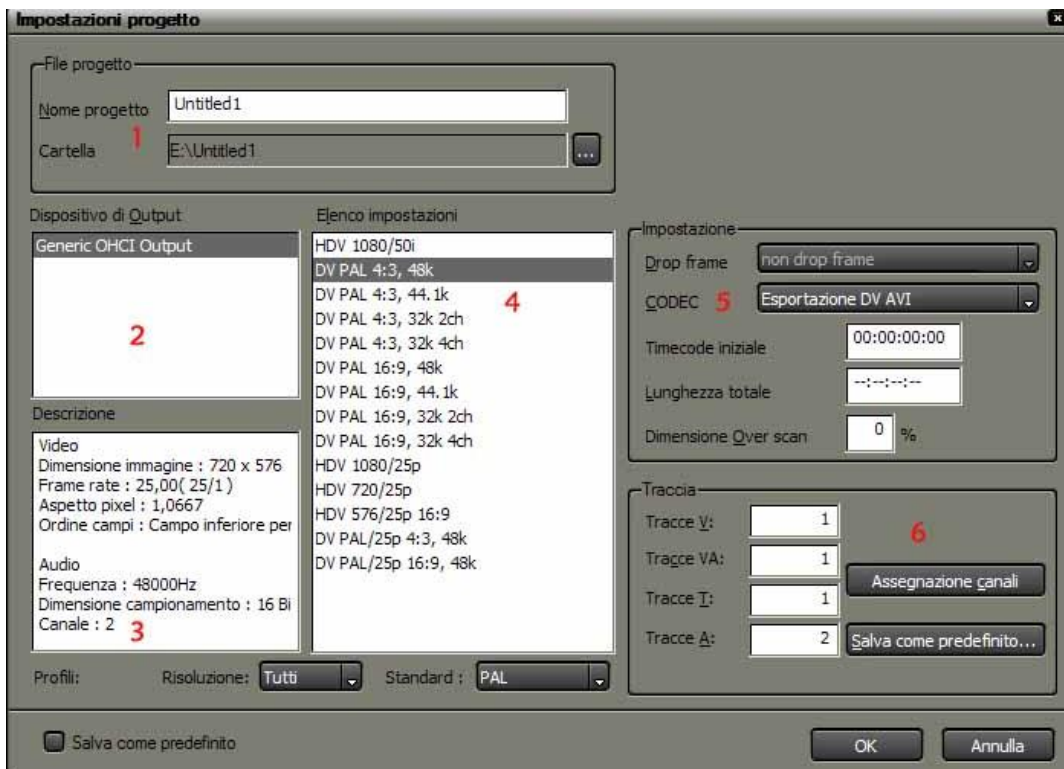


Selezionare la cartella, o il disco, dove Edius di preferenza andrà a inserire i progetti ed i file catturati. E' fortemente consigliato avere un disco dedicato per questo scopo o perlomeno avere una partizione a parte.

Una volta definita questa scelta ci si presenterà quest'altra maschera



Selezionare "New Project" per creare un nuovo progetto  
"Open Project" per aprire un progetto esistente  
"Close" per uscire dal programma



## 1 File progetto

**Nome progetto:** specificare un nome per il progetto che andremo a creare

**Cartella:** specificare dove salvare il progetto

## 2 Dispositivo di Output

I dispositivi presenti nel PC per catturare il video. Se non avete schede particolari vi si presenterà esclusivamente la scelta "Generic OHCI Output".

## 3 Descrizione

Sono le caratteristiche delle impostazioni che abbiamo scelto nella finestra "4 Elenco Impostazioni" Quelle che vedete nell'immagine sono le impostazioni corrette per lavorare con file DV Pal.

## 4 Elenco Impostazioni

In questa finestra sono disponibili una serie di preimpostazioni relative alla tipologia di video che andrete ad editare. Le impostazioni selezionate nell'immagine sono corrette per lavorare con il DV pal nativo 4/3

## 5 Impostazione

**Drop frame:** lasciate invariato questo valore a meno che non lavoriate con schede di video editing dedicate

**Codec:** selezionate come da immagine per lavorare in DV nativo

**Timecode iniziale:** determina da che valore volete fare partire la visualizzazione temporale nella finestra Timeline, lasciate questo valore a zero a meno che non abbiate esigenze particolari

**Lunghezza totale:** determina la lunghezza totale del video che andrete a creare, se lasciata a zero, la lunghezza verrà determinata in fase di lavoro, è conveniente lasciarla settata su zero.

**Dimensione overscan:** **E' importantissimo che questo valore sia settato a zero**, pena la presenza di bordi nelle transizioni tra immagini

## 6 Traccia

determina quante tracce video/audio/titoli saranno presenti nel progetto inizialmente. Queste tracce possono essere aumentate e diminuite anche in un secondo tempo.

**Tracce V:** servono per file video senza audio

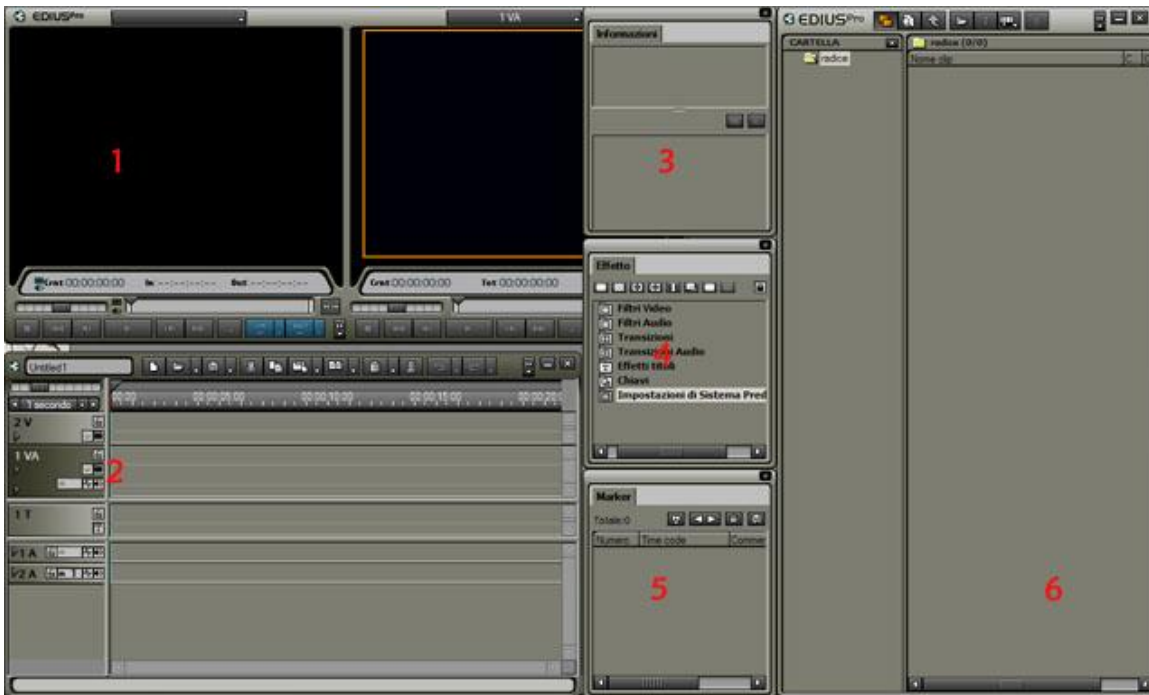
**Tracce VA:** servono per file che contengono video e audio

**Tracce T:** servono per i titoli

**Tracce A:** servono per l'audio

## Finestre e spazi di lavoro

Una volta che Edius si è aperto ci troveremo di fronte ad una serie di finestre come quelle dell'immagine sopra. Vediamo con calma come conoscere queste finestre e personalizzare la visualizzazione delle stesse.




### 1 Finestra Monitor

E' la finestra che funge da monitor, ha la funzione di un monitor per visionare le immagini che stiamo editando.



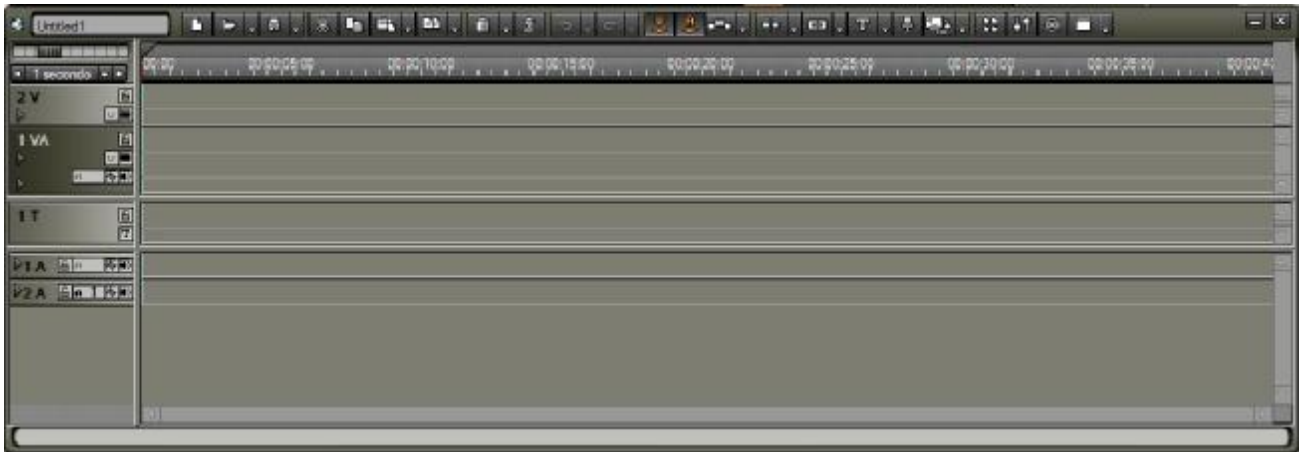
Inizialmente la finestra è divisa in due monitor. Quello di destra serve per vedere le immagini della Timeline, ossia le immagini come le stiamo editando. La finestra di sinistra serve per visionare il materiale di una clip prima di inserirla nella Timeline. Per rendere più semplice il processo di editing, e anche per risparmiare prezioso spazio sullo schermo è consigliabile lavorare con uno solo di questi monitor. Vediamo come fare.

Cliccare sul piccolo simbolo di Edius sul lato superiore sinistro del monitor  si aprirà un menu a tendina con diverse opzioni di scelta.



Selezionare "Modalità Singola"

## 2 Timeline



E' la finestra dove si svolge la maggior parte dell'editing; le clip vengono inserite sotto forma di strisce la cui lunghezza è determinata dalla loro lunghezza temporale. Il flusso del video va da sinistra a destra. Ma vedremo poi in dettaglio come funziona.



## 3 Finestra Informazioni

E' la finestra che fornisce informazioni sui clip e gli effetti inseriti nella Timeline



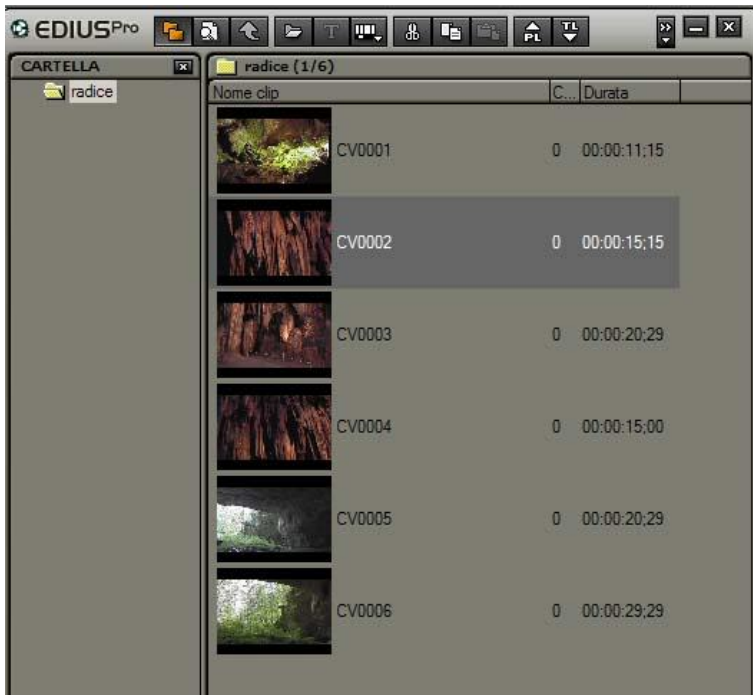
## 4 Finestra Effetto

E' la finestra che contiene gli effetti video/audio da applicare in fase di editing.



## 5 Finestra Marker

E' la finestra che contiene i "Marker"; sono degli indici da posizionare nella Timeline che aiutano a ritrovare e/o marcare determinati punti, sono simili ad un segnalibro.



## 6 Finestra Cartella (bin)

E' la finestra che contiene tutte le clip audio/video/titoli/foto usate nel progetto.

## Personalizzare e salvare la disposizione delle finestre

Se abbiamo spostato, di proposito o inavvertitamente le finestre, e vogliamo rimetterle nel loro posto originale e sufficiente selezionare come da immagine:



Il LAYOUT è la funzione che determina la disposizione delle finestre; è possibile personalizzare, uno o più, spazi di lavoro. Vediamo come fare.

Iniziamo con l'ottimizzare le finestre MARKER/EFFETTO/INFORMAZIONI in modo che occupino meno spazio. Per far ciò è sufficiente trascinare una finestra all'interno dell'altra; posizionare il puntatore del mouse come indicato nell'immagine sotto



tenendo premuto il tasto sx del mouse trascinare le finestre all'interno dello spazio indicato dalle frecce



A questo punto dovremmo avere una finestra che contiene tutte e tre le cartelle, come da immagine

**1** Disponiamo e ridimensioniamo le finestre a nostro piacere, per far ciò basta posizionare il mouse su un angolo qualsiasi delle finestre e tenendo premuto il tasto sx del mouse ridimensionarle...



**1**



**2**

**2** Per spostarle è sufficiente selezionare il bordo della finestra e tenendo premuto sempre il tasto sx del mouse muoverla a piacere

Proviamo ora a creare questa composizione con le varie finestre; chiudiamo le tre finestre unite MARKER/EFFETTO/INFORMAZIONI premendo con il tasto sx del mouse nella piccola croce sul bordo superiore destro della finestra, e disponiamo le 3 rimanenti finestre con questa composizione che è ideale per scegliere i file da usare nella TIMELINE



Ed ora salviamo questa composizione come LAYOUT personalizzato, ricordiamo che per accedere al menu a tendina bisogna cliccare sul simbolo di Edius (angolo superiore sx del monitor, come visto in precedenza)



Selezionare "Nuovo"



Assegnare un nome e premere OK

Per richiamare questa impostazione di finestre o qualunque altra abbiamo creato selezionare come da immagine il nome del LAYOUT



Proviamo a creare altri LAYOUT tipo questo dell'immagine sotto, utile per avere la Timeline estesa, quando si lavora sull'editing

