

GUIDA PER BLENDER: VIDEO EDITING

Mi sono avventurato nella compilazione di una guida quanto più semplice e sintetica possibile per il montaggio video con **Blender 2.45** su **Ubuntu Hardy Heron** (ma valida essenzialmente anche per le versioni successive e probabilmente anche su altri *sistemi operativi*), basandomi sul primo post presente a [questo link](#). Spero possa essere utile. In ogni caso, per i principianti consiglio la ottima **video guida** presente nel link sopra. La mia vuole essere più che altro una guida *più leggera*, per una *veloce consultazione* e per esigenze *comuni*, non particolari.

Avviare Blender dal terminale con questa stringa (se fai *copia e incolla* potrebbe dare un errore; digita con la tastiera):

```
export SDL_AUDIODRIVER=alsa && blender -g noaudio
```

IMPOSTARE LE OPZIONI PER RENDERIZZARE IL VIDEO

Visualizzare la *Sequenza* pigiando in alto sul menù a cascata e selezionare *Sequence*.

Per afferrare e muovere il *Video Sequence Editor* pigiare il tasto centrale del mouse.

Per sentire l'audio del video importato cliccare sul *simbolo audio* presente sulla *timeline* alla destra dei tasti *play*.

Sulla *timeline* è presente l'intervallo dei fotogrammi da eseguire e da renderizzare (*Start – End*), quindi regolarli a seconda delle esigenze (è presente anche nella sezione *Anim*, con valore equivalente); il numero accanto, a destra, indica il fotogramma corrente, simboleggiato dalla linea verde nel *Video Sequence Editor*.

Per zoomare la *Buttons Window* premere *Ctrl+rotellina del mouse*.

Prima di renderizzare cliccare su *Do Sequence* nella sezione *Anim*.

Nella sezione *Format* selezionare *Ffmpeg* al posto di *Jpeg*. Cliccare poi su *PAL*, in alto a destra.

Impostare la grandezza del fotogramma: di solito la stessa del video originale, altrimenti numeri divisibili per 16.

Aprire la scheda *Video* e selezionare il formato (*avi*), il codec (*mpeg4*) e il bitrate video.

Aprire la scheda *Audio* e selezionare *Multiplex audio* più il codec (*mp3*).

Nella scheda *Output* (sulla sinistra), scrivere nella prima riga il percorso dove il file deve essere salvato.

MANIPOLARE IL VIDEO

Importare il video: sulla sezione *Video Sequence Editor* cliccare *Add → Movie+Audio*, selezionare il file e cliccare in alto a destra su *Select Movie+Audio*. Per selezionare più file contemporaneamente usare il tasto destro.

Fissare le strisce col tasto sinistro. In alto abbiamo il *flusso audio* (verde), in basso il *flusso video* (blu). Col tasto destro si possono selezionare/deselezionare, col tasto *A* (o *Shift+tasto destro del mouse*) si evidenziano tutti. Una volta evidenziati, il titolo di ciascuno diventa bianco.

Per allungare la striscia basta cliccare col tasto destro sull'estremità della striscia e spostare.

Tenendo premuto il tasto *Shift* si possono spostare due o più strisce contemporaneamente.

Se la freccia del mouse si trova nella sezione di anteprima del video, in alto a destra, col la rotellina si può ridimensionare il video. Se invece la freccia si trova sul *Video Sequence Editor*, lo si può zoomare ancora con la rotellina.

Una volta che le strisce vengono spostate, il tasto sinistro conferma la posizione, mentre il tasto destro annulla e le riporta alla posizione precedente.

Per tagliare una striscia: evidenziarla e poi premere *K* oppure *Snap → Cut at current frame*.

Per unire due o più strisce: avvicinarle, selezionarle e schiacciare *M* oppure *Strip → Make Meta Strip*.

Per aggiungere un effetto di transizione è necessario tagliare i/flussi/o in questione, sovrapporli (uno in alto e uno in basso), selezionare i due flussi video e cliccare su *Add → Effect* e scegliere l'effetto (i migliori sono *Wipe* e *Cross*). Per una transizione *a nero* o *da nero*, aggiungere un'immagine dello stesso colore e l'effetto *Cross*.

Selezionando una striscia e schiacciando *N* (oppure *Strip → Strip properties*) si possono modificare alcune proprietà della stessa, in particolare quelle degli effetti di transizione, che si possono arricchire notevolmente.

Oppure si può schiacciare *C* (o *Strip* → *Change [nome striscia]*) per sostituirla.

Per cancellare una striscia, selezionarla e premere *X* oppure *Strip* → *Delete*.

Col percorso *Select* → *Border select* (oppure premendo semplicemente *B* sulla tastiera) si ha la possibilità di selezionare col *tasto sinistro del mouse* i flussi desiderati nella finestra *Video Sequence Editor*.

Col tasto *Home* della tastiera, oppure con *View* → *View all* in *Video sequence editor* compare tutto l'intervallo da renderizzare.

IMPORTARE UNA TRACCIA AUDIO

Add → *audio HD*.

Attenzione: la traccia audio (solitamente un *mp3*), potrebbe dare problemi di sincronizzazione: la parte in esecuzione, su cui scorre il cursore verde, potrebbe non corrispondere a quella reale, quella che ci aspetteremmo; ad esempio, se il cursore scorre nella parte centrale del flusso, l'output audio potrebbe corrispondere a quello che è all'inizio della traccia. In ogni caso si risolve così: andare in *Buttons window*, pulsante *Scene (F10)*, pulsante *Sound block buttons*, ed infine premere *Scrub* (questa è la stessa sezione grazie alla quale, pigiando *MIXDOWN*, si possono ricavare files audio con formato di uscita *wav*; l'estrazione è effettuata nella stessa cartella di output citata sopra). Ora, col *tasto sinistro del mouse*, far scorrere il cursore verde avanti e dietro sulla traccia audio interessata, proprio come se si stesse strofinando. Ne risulterà la corretta sincronizzazione.

TRANSIZIONE AUDIO

Aggiungere video.

Selezionare traccia audio col tasto destro.

Spostarsi nello schema in alto a sinistra (*Ipo Curve Editor*). Qui si agisce solo tra le coordinate che vanno **da 0 a 100** (asse *x*) e **da 0 a 1** (asse *y*); quindi per posizionarsi sul fotogramma desiderato in *Ipo Curve Editor*, fare riferimento alla finestra di *Video Sequence Editor*.

Posizionare la freccia del mouse su **y=1** e premere *Ctrl+tasto sinistro*. Apparirà una linea celeste. Dopo aver deciso l'intervallo o gli intervalli di transizione, appuntare i relativi segnali (quadrati bianchi) sulla linea azzurra, a cui occorre dare una certa forma. Volendo ad esempio ottenere una transizione di **2 secondi** sia all'inizio che alla fine di un flusso che duri **100 secondi**, il risultato che deve venir fuori è di **4 quadratini** posizionati, da sinistra a destra, in:

Q1: x=0, y=0

Q2: x=2, y=1

Q3: x=98, y=1

Q4: x=100, y=0

Cioè, il primo tratto della curva celeste deve salire fino a *uno*, poi prosegue su un rettilineo e l'ultimo tratto deve scendere fino a *zero*. Insomma, si otterrebbe una specie di *trapezio isoscele*.

Se si preme il tasto *TAB* (oppure *Curve* → *Edit selected*) si possono spostare i puntini col tasto destro del mouse.

A seguito di questo evento, ai lati di ogni quadratino ne compaiono altri due, perciò non spaventarti per la confusione(!) e agisci solo sui quadratini originali.

SOTTOTITOLI

Nel menù a cascata in alto selezionare *Animation*. Poi, nel riquadro *3D View* cliccare su *View* → *camera*. Cancellare il cubo.

View → *Background Image*. Caricare il video da sottotitolare. Se non si vede, prova a cliccare col tasto destro sul riquadro *3D View*. Se ancora non si vede, al posto del video puoi caricare un'immagine qualsiasi dello stesso formato. Dopo aver cliccato *View* → *Background Image*, puoi regolare la trasparenza del video portando l'opzione *Blend* a *zero* nella piccola finestrella che compare.

Inserire il testo: in alto a sinistra, nella barra *User preferences*, cliccare su *Add* → *Text*. Digitato il testo, premere *TAB* oppure cambiare il menù a cascata da *Edit Mode* a *Object Mode* per trasformare la scritta in un oggetto da spostare col tasto destro nella posizione desiderata. Per modificare la grandezza dei caratteri, rigorosamente

nella disposizione *Animation* (quella 3D, in cui ancora ci si trova) e non in *Sequence*, selezionare in *Buttons window* il tasto *Editing (F9)*, e lì c'è la scheda *Font*, dove puoi modificare la voce *Size*.

Passare alla disposizione *Sequence* col menù a cascata in alto.

Nella finestra *Video Sequence Editor* cliccare su *Add → Scene* per aggiungere il sottotitolo. Aggiungere anche il video da sottotitolare. Evidenziare la stringa dei *sottotitoli* e la stringa *video* contemporaneamente e aggiungere l'effetto *Alpha Over* oppure *Alpha Under* da *Add → Effects*.

Le seguenti operazioni in verde vanno effettuate rigorosamente nella disposizione *Animation*: nel pannello *Buttons Window* selezionare il bottone *Shading (F5)*, poi il bottone *Material Buttons* e infine *Add New*. Scegliere il colore dei sottotitoli (striscia a sinistra della casella *Col*, nella scheda *Material*) e premere *Shadeless* per rendere i sottotitoli uniformemente colorati (di norma completamente bianchi).

Infine, in caso il video abbia colori strani, andare nel pannello *Buttons Window*, cliccare su *Shading (F5)*, *World Buttons* e scegliere il colore *nero*.

Bene, il primo sottotitolo è fatto. Per creare il secondo, il terzo, il quarto e così via... occorre aggiungere tante *Scenes* quanti sono i sottotitoli: andare nella disposizione *Animation*. Accanto a quest'ultimo menù a cascata ce n'è un altro: aprilo e scegli *ADD NEW → Full Copy*. Notiamo che è stata aggiunta un'altra scena, *Scene.001*. Ora sostituire il testo con quello desiderato, andare nella disposizione *Sequence* ed eseguire *Add → Scene → Scene.001*. Il resto va da sé.