

Procedura concorsuale C-Video

Traccia 1

Ambiente

Il testo della prova fa riferimento a materiale audio/video presente su un sistema che sarà acceduto con le credenziali fornite all'inizio della prova. In particolare, il sistema contiene un collegamento sul desktop ad una cartella chiamato *Dati*. Al suo interno è presente la sottocartella *Asset* contenente di seguenti file

- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Cafeteria.mp4*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Football - 1.mp4*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Football - 2.mp4*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Football - 3.mov*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ New Kid.mp4*
- *Free 4K Stock Video Clip_ Drone flying over a field and into the mountains - 1.mp4*
- *Free 4K Stock Video Clip_ Drone flying over a field and into the mountains - 2.mp4*
- *Free 4K Stock Video Clip_ Drone flying over a field and into the mountains - 3.mp4*
- *marchio_unipi_orizz_white.png*
- *Timescapes Timelapse_ Mountain Light - 1.mov*
- *Timescapes Timelapse_ Mountain Light - 2.mp4*

Nella cartella *Dati* è poi presente il file *VideoProject.vproj* che avvia il VSDC video editor.

Non si devono effettuare modifiche all'ambiente ma solo ispezionarlo al fine di rispondere appropriatamente ai quesiti.

1) Ispezione dell'ambiente

Si analizzi e si commenti il contenuto della directory *Asset* con particolare attenzione alla risoluzione.

2) Formati video

Discutere la differenza tra CODEC, formato video, risoluzione, e frame rate.

3) Editing video

Si analizzi il progetto video *VideoProject* e si descriva il risultato finale, in particolare in relazione ai colori, e quali difetti nella scelta degli asset video potrebbero essere stati commessi.

4) Storyboarding

Un ricercatore sta per eseguire un esperimento per la prima volta nella storia e richiede supporto all'unità video per immortalare l'evento. Quali accorgimenti è opportuno prendere per l'acquisizione del materiale video? Se si è elaborata una storyboard in fase di preparazione, quali azioni è necessario intraprendere?

5) Acquisizione video

L'Università ha organizzato un evento per cui è necessario effettuare streaming. Proporre una checklist del materiale da portare e come operare in fase di installazione degli apparati nell'assunzione che vi sia un service esterno per l'amplificazione e la gestione dell'audio.

6) Streaming video

Si vuole effettuare lo streaming di lezioni su YouTube utilizzando una camera 360. In cosa differisce da uno streaming normale? Quali risoluzioni video è opportuno supportare nell'assunzione che la postazione invii dati con una connessione a 1Gbps?

7) Montaggio video

Si vuole effettuare il montaggio video usando materiale di repertorio molto eterogeneo, quali sono le problematiche che ci si aspetta di incontrare? Se è necessario effettuare upscaling quali artefatti ci si può aspettare dal risultato finale? È possibile mitigarli?

8) Gestione degli asset

L'Università acquisisce materiale video per didattica e ricerca, proporre l'organizzazione di un archivio che consenta una ricerca delle fonti che faciliti la realizzazione di montaggi video che fanno uso di immagini di repertorio.

Procedura concorsuale C-Video

Traccia 2

Ambiente

Il testo della prova fa riferimento a materiale audio/video presente su un sistema che sarà acceduto con le credenziali fornite all'inizio della prova. In particolare, il sistema contiene un collegamento sul desktop ad una cartella chiamato *Dati*. Al suo interno è presente la sottocartella *Asset* contenente di seguenti file

- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Cafeteria.mp4*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Football - 1.mp4*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Football - 2.mp4*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Football - 3.mov*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ New Kid.mp4*
- *Free 4K Stock Video Clip_ Drone flying over a field and into the mountains - 1.mp4*
- *Free 4K Stock Video Clip_ Drone flying over a field and into the mountains - 2.mp4*
- *Free 4K Stock Video Clip_ Drone flying over a field and into the mountains - 3.mp4*
- *marchio_unipi_orizz_white.png*
- *Timescapes Timelapse_ Mountain Light - 1.mov*
- *Timescapes Timelapse_ Mountain Light - 2.mp4*

Nella cartella *Dati* è poi presente il file *VideoProject.vproj* che avvia il VSDC video editor.

Non si devono effettuare modifiche all'ambiente ma solo ispezionarlo al fine di rispondere appropriatamente ai quesiti.

1) Ispezione dell'ambiente

Si analizzi e si commenti il contenuto della directory *Asset* con particolare attenzione ai codec e alla risoluzione.

2) Formati video

Discutere la differenza nella dimensione dei file che hanno lo stesso contenuto. Come è possibile che vi siano differenze così significative nella dimensione di un file?

3) Editing video

Si analizzi il progetto video *VideoProject* e si descriva il risultato finale, in particolare in relazione al formato dell'output e quello in input, e quali difetti nella scelta degli asset video potrebbero essere stati commessi.

4) Storyboarding

Un ricercatore sta per eseguire un esperimento per la prima volta nella storia e richiede supporto all'unità video per immortalare l'evento. Quali accorgimenti è opportuno prendere per l'acquisizione del materiale video? La natura della registrazione come può condizionare la definizione di un'eventuale storyboard in fase di preparazione delle riprese?

5) Acquisizione video

L'Università ha organizzato un evento per cui è necessario effettuare streaming. Proporre una checklist del materiale da portare e come operare in fase di installazione degli apparati nell'assunzione che vi sia un interprete LIS la cui registrazione è curata da un altro service.



6) Streaming video

Si vuole effettuare lo streaming di lezioni su YouTube utilizzando una steady cam. In cosa differisce da uno streaming normale? Quali risoluzioni video è opportuno supportare nell'assunzione che la postazione invii dati con una connessione Wi-Fi?

7) Montaggio video

Si vuole effettuare il montaggio video usando materiale di repertorio molto eterogeneo, quali sono le problematiche che ci si aspetta di incontrare? Come si potrebbero mitigare artefatti e altri problemi dovuti all'adeguamento del materiale ad una trasmissione ad alta risoluzione?

8) Gestione degli asset

L'Università acquisisce materiale video per didattica e ricerca, proporre l'organizzazione di un archivio e le procedure necessarie a garantire che il materiale audio/video resti fruibile al passare del tempo.

Procedura concorsuale C-Video

Traccia 3

Ambiente

Il testo della prova fa riferimento a materiale audio/video presente su un sistema che sarà acceduto con le credenziali fornite all'inizio della prova. In particolare, il sistema contiene un collegamento sul desktop ad una cartella chiamato *Dati*. Al suo interno è presente la sottocartella *Asset* contenente di seguenti file

- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Cafeteria.mp4*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Football - 1.mp4*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Football - 2.mp4*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ Football - 3.mov*
- *Cartoon Network __ Stop Bullying, Speak Up_ New Kid.mp4*
- *Free 4K Stock Video Clip_ Drone flying over a field and into the mountains - 1.mp4*
- *Free 4K Stock Video Clip_ Drone flying over a field and into the mountains - 2.mp4*
- *Free 4K Stock Video Clip_ Drone flying over a field and into the mountains - 3.mp4*
- *marchio_unipi_orizz_white.png*
- *Timescapes Timelapse_ Mountain Light - 1.mov*
- *Timescapes Timelapse_ Mountain Light - 2.mp4*

Nella cartella *Dati* è poi presente il file *VideoProject.vproj* che avvia il VSDC video editor.

Non si devono effettuare modifiche all'ambiente ma solo ispezionarlo al fine di rispondere appropriatamente ai quesiti.

1) Ispezione dell'ambiente

Si analizzi e si commenti il contenuto della directory *Asset* con particolare attenzione ai formati.

2) Formati video

Discutere la differenza tra bitrate, compressione, formato video, risoluzione.

3) Editing video

Si analizzi il progetto video *VideoProject* e si descriva il risultato finale, in particolare in relazione agli effetti applicati, e quali difetti nella scelta degli asset video potrebbero essere stati commessi.

4) Storyboarding

Un ricercatore sta per eseguire un esperimento per la prima volta nella storia e richiede supporto all'unità video per immortalare l'evento. Quali accorgimenti è opportuno prendere per l'acquisizione del materiale video? La storyboard eventualmente definita in fase di preparazione può condizionare le scelte su riprese audio e video? Se sì, in che modo?

5) Acquisizione video

L'Università ha organizzato un evento per cui è necessario effettuare streaming. Proporre una checklist del materiale da portare e come operare in fase di installazione degli apparati nell'assunzione che l'impianto audio sia pre-esistente nella sala in cui si svolge l'evento.



6) Streaming video

Si vuole effettuare lo streaming di lezioni su YouTube utilizzando una camera 4K. In cosa differisce da uno streaming normale? Quali risoluzioni video è opportuno supportare nell'assunzione che la postazione invii dati con una connessione a 1Gbps?

7) Montaggio video

Si vuole effettuare il montaggio video usando materiale di repertorio molto eterogeneo, quali sono le problematiche che ci si aspetta di incontrare? Se si vuole generare un video in formato 4K a 16:9 come è opportuno procedere per mitigare eventuali problemi nella sorgente?

8) Gestione degli asset

L'Università acquisisce materiale video per didattica e ricerca, proporre l'organizzazione di un archivio indicando come annotare il materiale in modo da supportare le ricerche di archivio.