ADOBE[®] PREMIERE[®] PRO CS3 GUIDA UTENTE





© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Guida utente di Adobe® Premiere® Pro CS3 per Windows® e Mac OS

Se la presente guida viene distribuita con software che include un accordo di licenza per l'utente finale, la guida e il software in esso descritto sono concessi in licenza e possono essere usati e copiati solo in conformità con i termini di tale licenza. Ad eccezione di quanto eventualmente concesso da tale licenza, nessuna parte di questa guida può essere riprodotta, memorizzata in un sistema per il recupero dati o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di registrazione o altro, senza il previo consenso scritto da parte di Adobe Systems Incorporated. Il contenuto di questa guida è protetto dalle leggi sui diritti d'autore, anche se non distribuito con software corredato di accordo di licenza per l'utente finale.

Il contenuto di questa guida viene fornito unicamente a scopo informativo, è soggetto a modifiche senza preavviso e non comporta alcun impegno per Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated declina ogni responsabilità per eventuali errori o imprecisioni presenti in questa guida.

Se inserite in un vostro progetto grafica e immagini esistenti, tenete presente che tali materiali potrebbero essere protetti dalla legge sul copyright. L'inserimento non autorizzato di tali materiali nel proprio lavoro potrebbe rappresentare una violazione dei diritti del titolare del copyright. Assicuratevi sempre di ottenere le eventuali autorizzazioni necessarie dal titolare dei diritti d'autore.

Tutti i riferimenti a nomi di società negli esempi forniti hanno scopo puramente dimostrativo e non intendono fare riferimento ad alcuna organizzazione realmente esistente. Adobe, il logo Adobe, Adobe Premiere, After Effects, Encore, Flash, Illustrator, Photoshop, PostScript e Soundbooth sono marchi registrati o marchi di Adobe Systems Incorporated negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.

Dolby è un marchio Dolby Laboratories. OpenType e Windows sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Mac OS è un marchio di Apple Computer, Inc., registrato negli Stati Uniti e in altri Paesi. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

Tecnologia di compressione audio MPEG Livello3 concessa in licenza da Fraunhofer IIS e Thomson Multimedia (http://www.mp3licensing.com).

Questo prodotto contiene software sviluppato da Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

Questo programma è stato realizzato con MacApp*: ©1985-1988 Apple Inc. APPLE INC. NON FORNISCE ALCUN TIPO DI GARANZIA (ESPRESSA O IMPLICITA) RIGUARDO AL PRESENTE PRODOTTO, INCLUSO GARANZIE RELATIVE ALLA COMMERCIABILITÀ O IDONEITÀ A PARTICOLARI SCOPI DELLO STESSO. Il Software MacApp appartiene ad Apple Computer, Inc. ed è concesso in licenza ad Adobe solo per distribuzione e uso in combinazione con Adobe Premiere.

Tecnologia di compressione e decompressione voce concessa in licenza da Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Flash CS3 video è alimentato mediante tecnologia video On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Tutti i diritti riservati. http://www.on2.com

Questo prodotto comprende software sviluppato dal gruppo OpenSymphony (http://www.opensymphony.com/).

Questo prodotto contiene software BISAFE e/o TIPEM di RSA Data Security, Inc.

Tecnologia per la compressione e la decompressione video Sorenson Spark™, concessa in licenza da Sorenson Media, Inc.

Avviso agli utenti finali di enti governativi degli Stati Uniti d'America: il Software e la Documentazione sono "Commercial Items" (Prodotti commercial) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §2.101, costituiti da "Commercial Computer Software" (Software commerciale per Computer) e "Commercial Computer Software Documentation" (Documentazione relativa a software commerciale per Computer) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §12.212 o agli articoli da 48 C.F.R. §\$27.7202-1 a 227.7202-4 incluso, secondo i casi, i "Commercial Computer Software" e "Commercial Computer Software Documentation" vengono concessi in licenza agli utenti appartenenti al Governo degli Stati Uniti d'America (a) esclusivamente come "Commercial Items" e (b) con i soli diritti concessi a tutti gli altri utenti finali ai termini e alle condizioni qui contenuti. Tutti i diritti non pubblicati riservati, ai sensi della legge sul diritto d'autore vigente negli Stati Uniti d'America. Adobe accetta di rispettare tutte leggi applicabili sul diritto alle pari opportunità, comprese, ove applicabili, le direttive dell'Executive Order 11246, secondo revisione, la sezione 402 del "Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act" del 1974 (38 USC 4212) e la sezione 503 del "Rehabilitation Act" del 1973, secondo revisione, oltre ai regolamenti esposti in 14 CFR da 60-1 a 60-60, 60-250 e 60-741. La clausola di azione affermativa e i regolamenti sopra elencati saranno incorporati tramite riferimento nel presente Accordo.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Sommario

Capitolo 1: Guida introduttiva

Installazi	one	. 1
Guida di	Adobe	. 2
Risorse		.4
Novità		10

Capitolo 2: Spazio di lavoro

Personalizzare lo spazio di lavoro	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	12
Strumenti, dettagli clip e menu	·······	17

Capitolo 3: Progetti

Informazioni di base sui progetti	
Proporzioni	
Progetti speciali	
Flussi di lavoro	

Capitolo 4: Configurare e aggiungere risorse

Configurazione del sistema	41
Importare risorse in un progetto	46
Acquisire e digitalizzare	46
Acquisizione in batch	56
Codice di tempo	61
Montaggio in linea e non in linea	64
Importare file	65

Capitolo 5: Gestire e visualizzare le risorse

Personalizzare il pannello Progetto	73
Organizzare risorse con il pannello Progetto	76
Operazioni con le risorse	78
Monitor Sorgente e Programma	80
Riprodurre le risorse	84
Monitor di riferimento	86

Capitolo 6: Montare una sequenza

Nozioni di base sulla modifica	88
Tagliare le clip	94
Assemblare una sequenza	
Correggere gli errori	
Modifica di scala, durata, velocità o interlacciamento clip	110
Operazioni con le clip in una sequenza	120
Ridisporre le clip in una sequenza	122
Visualizzare sequenze in anteprima	125

Capitolo 7: Montaggio: approfondimenti

Usare i marcatori		9
Montare l'audio nel	pannello Timeline13	2
Creare clip speciali		5

Sequenze multiple	137
Clip secondarie	138
Montare una sequenza multicamera	140
Operazioni in altre applicazioni	144
Adobe Dynamic Link	149

Capitolo 8: Transizioni

Panoramica sulle transizioni	153
Aggiungere le transizioni	155
Ottimizzare le transizioni	157
Transizioni personalizzabili	161

Capitolo 9: Audio

Operazioni con l'audio	
Operazioni con clip, canali e tracce	
Registrare l'audio	173
Regolare i livelli del volume	
Transizioni audio	
Applicare effetti all'audio	180
Registrare mix audio	
Eseguire il panning e il bilanciamento	
Mixaggio avanzato	
Modificare l'audio in Adobe Soundbooth	

Capitolo 10: Titoli

Creare titoli	193
Aggiungere testo ai titoli	
Aggiungere forme e immagini	
Operazioni con testo e oggetti nei titoli	
Aggiungere riempimenti, tratti e ombre nei titoli	
Operazioni con gli stili	
Far scorrere in verticale e in orizzontale i titoli	214

Capitolo 11: Usare gli effetti

Operazioni con gli effetti	216
Applicare, rimuovere e organizzare gli effetti	
Regolare gli effetti	
Personalizzare le impostazioni predefinite degli effetti	
Movimento	
Correzione colore	
Regolare di colore e luminanza in modo speciale	
Vettorscopio e oscilloscopio	

Capitolo 12: Animazione

Effetti dei fotogrammi chiave				
Attivare e selezionare i fotogrammi chiave				
Aggiungere e impostare fotogrammi chiave				
Spostare e copiare fotogrammi chiave				
Controllare le modifiche degli effetti usando l'interpolazione dei fotogrammi chiave \dots				

Capitolo 13: Riferimento effetto

Informazioni su Riferimento effetto	
Galleria di effetti	
Effetti Regolazione	
Effetti Sfocatura e Nitidezza	
Effetti di canale	
Effetti di correzione del colore	
Effetti di distorsione	
Effetti GPU (solo Windows)	
Effetti di generazione	
Effetti Controllo immagine	
Effetti di tipi di trasparenza	
Disturbo e granulosità, effetti	
Effetti di prospettiva	
Effetti di stilizzazione	
Effetti Tempo	
Trasformazione, effetti	
Effetti Transizione	
Effetti di utilità	
Effetti video	
Effetti audio	

Capitolo 14: Composizione

Comporre video	
Trasparenza (maschere, canali alfa)	
Definire le aree trasparenti con i tipi di trasparenza	
Creare trasparenza e tinte unite con i mascherini	

Capitolo 15: Esportare

Scegliere i formati di esportazione	344
Esportare file audio e di filmato modificabili	351
Esportare immagini fisse e sequenze di immagini fisse	353
Esportare PDF per i commenti	355
Esportare su disco, disco Blu-ray o CD	358
Esportare progetti per montaggio e archiviazione in linea	362
Esportare su pellicola o videocassetta	366
esportare:per il Web	369
Esportazione su iPod, telefoni cellulari, PSP e altri dispositivi portatili	373
Informazioni di base su Adobe Media Encoder	376
Impostazioni di esportazione	379

Capitolo 16: Scelte rapide da tastiera

Indica	205			
Scelte rapide da tastiera predefinite				
Trovare e personalizzare le scelte rapide da tastiera	a			

Capitolo 1: Guida introduttiva

Se non avete ancora installato il nuovo software, iniziate col leggere alcune informazioni sull'installazione e sulle altre operazioni preliminari. Prima di iniziare a utilizzare il software, dedicate qualche minuto a leggere una panoramica dell'Aiuto di Adobe e delle molte risorse disponibili per gli utenti. Avrete accesso a video dimostrativi, plug-in, modelli, comunità di utenti, seminari, esercitazioni, aggiornamenti RSS e molto altro.

Installazione

Requisiti

Per consultare i requisiti di sistema completi consigliati per il software Adobe[®], consultate il file Leggimi sul disco di installazione.

Installare il software

- 1 Chiudete tutte le applicazioni Adobe aperte sul computer.
- 2 Inserite il disco di installazione nell'unità appropriata e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo.

Nota: per ulteriori informazioni, consultate il file Leggimi sul disco di installazione.

Attivazione del software

Se disponete di una licenza per utente singolo per il software Adobe, vi verrà richiesto di attivare il software. L'attivazione è un processo semplice e anonimo che dovete completare entro 30 giorni dall'installazione del software.

Per ulteriori informazioni sull'attivazione del prodotto, consultate il file Leggimi sul disco di installazione o visitate il sito Web Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/activation_it.

- 1 Se la finestra di dialogo Attivazione non è aperta, scegliete Aiuto > Attiva.
- 2 Seguite le istruzioni riportate sullo schermo.

Nota: per installare il software su un altro computer, occorre prima disattivarlo dal proprio computer. Scegliete Aiuto > Disattiva.

Registrazione

La registrazione del prodotto consente di ricevere gratuitamente assistenza per l'installazione, notifiche sugli aggiornamenti e altri servizi.

Per effettuare la registrazione, seguire le istruzioni riportate sullo schermo nella finestra di dialogo Registrazione, visualizzata dopo avere installato e attivato il software.

igoplus Se decidete di rimandare la registrazione, potete effettuarla in qualsiasi momento scegliendo Aiuto > Registrazione.

Leggimi

Nel disco di installazione è incluso il file Leggimi relativo al software (il file viene copiato anche nella cartella dell'applicazione durante l'installazione del prodotto). Aprite il file per leggere informazioni importanti sui seguenti argomenti:

- Requisiti di sistema
- Installazione (compresa la disinstallazione del software)
- · Attivazione e registrazione

- · Installazione dei font
- Risoluzione dei problemi
- Servizio clienti
- Informazioni legali

Guida di Adobe

Risorse della Guida di Adobe

La documentazione per il software Adobe è disponibile in vari formati.

Guida di prodotto e LiveDocs

La Guida di prodotto consente di accedere a tutta la documentazione e ai contenuti informativi disponibili al momento della pubblicazione del software. Vi si può accedere dal menu Aiuto del software Adobe.

La Guida LiveDocs contiene tutte le informazioni della Guida di prodotto, più aggiornamenti e collegamenti ad altri contenuti informativi disponibili sul Web. Per alcuni prodotti potete anche aggiungere i commenti agli argomenti nella Guida LiveDocs. La Guida LiveDocs per il proprio prodotto si trova nella sezione Adobe Help Resource Center del sito all'indirizzo www.adobe.com/go/documentation_it.



In gran parte delle versioni della Guida di prodotto e LiveDocs potete effettuare ricerche nelle Guide di più prodotti. Gli argomenti dispongono di collegamenti ai relativi contenuti sul Web o ad argomenti nella Guida di un altro prodotto.

La Guida, sia quella di prodotto che quella su Web, è il punto di partenza per accedere ad altri contenuti e alle varie comunità di utenti. Sul Web è sempre disponibile la versione più completa e aggiornata della Guida.

Documentazione Adobe in formato PDF

La Guida di prodotto è disponibile inoltre in formato PDF, ottimizzato per la stampa. È possibile fornire in formato PDF anche altri documenti, ad esempio le guide all'installazione e i white paper.

La documentazione completa in formato PDF è disponibile nella sezione Adobe Help Resource Center del sito all'indirizzo www.adobe.com/go/documentation_it. Per consultare la documentazione in PDF inclusa con il software, cercate nella cartella Documenti (Documents) del DVD di installazione o del contenuto.

Documentazione stampata

Le versioni cartacee della Guida di prodotto possono essere acquistate nella sezione Adobe Store del sito all'indirizzo www.adobe.com/go/store_it. In questa sezione sono disponibili inoltre vari testi pubblicati da editori partner di Adobe.

In tutti i prodotti Adobe Creative Suite[®] 3 è inclusa una guida stampata ai flussi di lavoro e i singoli prodotti Adobe possono disporre di una guida introduttiva stampata.

Utilizzo dell'Aiuto integrato nel prodotto

Potete accedere alla Guida di prodotto dal menu Aiuto. Dopo aver avviato il programma di visualizzazione della Guida Adobe, fate clic su Sfoglia per consultare la Guida di altri prodotti Adobe installati sul computer.

Queste funzioni della Guida facilitano l'apprendimento di più prodotti:

- · Gli argomenti possono contenere collegamenti ad argomenti della Guida di altri prodotti Adobe o ad altri contenuti sul Web.
- Alcuni argomenti sono condivisi tra due o più prodotti. Se ad esempio consultate un argomento della Guida con l'icona di Adobe Photoshop[®] e di Adobe After Effects[®], significa che l'argomento descrive una funzionalità simile nei due prodotti o descrive un flusso di lavoro che coinvolge i due prodotti.
- Potete effettuare ricerche nelle Guide di più prodotti.

Se cercate una frase, ad esempio "strumento forma", dovete inserirla tra virgolette per visualizzare solo gli argomenti che comprendono tutte le parole nella frase.



Guida di Adobe

A. Pulsanti Indietro/Avanti (collegamenti visitati in precedenza) B. Argomenti secondari espandibili C. Icone che indicano gli argomenti condivisi D. Pulsanti Precedente/Successivo (argomenti in ordine consecutivo)

Funzioni di accessibilità

I contenuti della Guida di Adobe sono accessibili da parte di utenti disabili, ad esempio utenti non vedenti, ipovedenti o con mobilità ridotta. La Guida di prodotto supporta le seguenti funzioni di accessibilità standard:

- L'utente può modificare la dimensione del testo con i comandi del menu contestuale standard.
- I collegamenti sono sottolineati per agevolarne il riconoscimento.
- Se il testo del collegamento non corrisponde al titolo della destinazione, viene fatto riferimento al titolo nell'attributo Titolo del tag Ancora. Ad esempio, i collegamenti Precedente e Successivo includono i titoli degli argomenti precedente e successivo.

- Il contenuto supporta la modalità ad alto contrasto.
- Le immagini prive di didascalie includono un testo alternativo.
- Ciascun riquadro ha un titolo che ne indica la funzione.
- Le tag HTML standard definiscono la struttura del contenuto per la lettura su schermo o per gli strumenti di lettura del testo.
- I fogli di stile che controllano la formattazione, in modo che non vi siano font incorporati.

Scelte rapide da tastiera per i controlli della barra degli strumenti della Guida (Windows) Pulsante Indietro Alt+Freccia sinistra

Pulsante Avanti Alt+Freccia destra

Stampa Ctrl+P

Pulsante Informazioni Ctrl+I

Menu Sfoglia Alt+Freccia giù o Alt+Freccia su per vedere la Guida di un'altra applicazione

Casella di ricerca Ctrl+S per posizionare il punto di inserimento nella casella di ricerca

Scelte rapide da tastiera per la navigazione della Guida (Windows)

- Per spostarsi da un riquadro all'altro, premere Ctrl+Tab (avanti) e Maiusc+Ctrl+Tab (indietro).
- Per spostarsi da un collegamento all'altro in un riquadro e per sottolineare i collegamenti, premere Tab (avanti) e Maiusc+Tab (indietro).
- Per attivare un collegamento sottolineato, premete Invio.
- Per ingrandire il testo, premete Ctrl+= (uguale).
- Per ridurre il testo, premete Ctrl+trattino.

Risorse

Adobe Video Workshop

Il Video Workshop per Adobe Creative Suite 3 offre oltre 200 filmati didattici che coprono una vasta gamma di argomenti per i professionisti di stampa, Web e video.

È possibile utilizzare Adobe Video Workshop per conoscere a fondo qualsiasi prodotto Creative Suite 3. Molti filmati mostrano come utilizzare le applicazioni Adobe in combinazione fra loro.

ADOBE CREATIVE SUIT	E 3 VIDEO WORKSHOP						? Help	View Vie		
Select a Product		Sele	ct a Topic							
Fireworks CS3		All C	2 topks)							
Flash CS3 Professional		Getti	ng started							
Illustrator CS3		New	features							
10 InDesign CS3		Actic	nScript							
Pi Photodoon CS3		Ania	ation							
Bottoboo (G) Extended		App	ication desig	an .						
Stock Diverse		Auto	mation and	product	ovity					
SuckPhotos	a na Mala ana da ana ana si m									
Ctri-click (Win) or Cmd-click (Mac) to select	ct multiple products or topics.	Time	Broduct						Customize Video M	
Importing, copying, and pasting bety	ween web applications	0506	De la							
Using 9-sike scaling		04:15								
Understanding 9-slice scaling		0330								
Designing websites with Photoshop	and Flash	0601	RN							
Creating interactive PDF files		03:43			10					
Using Bridge in a web design workfi	ow	03:45	Br Ct	Dat						
Using shared elements of the Photos	hop, Illustrator, InDesign, and Flash workspace	05:41			ы					
Using Bridge for a design workflow		08.24	R R		10 14					
Using the Device Central workspace		0836								
Importing images into Bridge		03:43	BF C1	Dw	1	A 10	Ħ			
Details	Details									
Bo Level Reg Tepice We	ared elements of the Photoshop, Illustrator, InDe Ninness drows you how to use interface elements that are shaned bete infolegin, and Plah. For example, you learn how to use panel the workgaze. Inner: Products: Rack CS3 Perfessional, Illustrator CS3, InDe ricipace (Getting stanted New features	sign, and F eeen Photoshe s and how to sign CS3, Pho	ash work n tosho h	space	com	8 1 II 9		D (05:41) deo online orial (HTML) k		

Quando si avvia Adobe Video Workshop, scegliere i prodotti sui quali ottenere informazioni e gli argomenti da visualizzare. È possibile analizzare i dettagli di ogni filmato per perfezionare il percorso didattico.



Comunità di presentatori

In questa release Adobe Systems ha invitato la comunità di utenti a condividere le proprie esperienze ed opinioni. Adobe e Lynda.com offrono esercitazioni, suggerimenti e consigli utili di importantissimi progettisti e sviluppatori come Joseph Lowery, Katrin Eismann e Chris Georgenes. È possibile guardare e ascoltare esperti di Adobe come Lynn Grillo, Greg Rewis e Russell Brown. In tutto sono presenti oltre 30 esperti per condividere le proprie conoscenze.

Esercitazioni e file di origine

Adobe Video Workshop comprende esercitazioni per utenti sia alle prime armi che esperti. Sono disponibili anche filmati su nuove funzioni e tecniche molto importanti. Ciascun filmato è dedicato ad un singolo argomento e dura circa 3-5 minuti. Gran parte dei filmati contiene un'esercitazione illustrata e i file di origine per consentire di stampare i singoli passaggi ed eseguire l'esercitazione in modo indipendente.

Uso di Adobe Video Workshop

Adobe Video Workshop si trova sul DVD allegato al prodotto Creative Suite 3. È disponibile anche online all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it. Adobe aggiunge regolarmente nuovi filmati alla versione on-line di Video Workshop; è pertanto consigliabile controllare sempre la presenza di eventuali novità.

Filmati di Adobe Premiere Pro CS3

Adobe Video Workshop tratta una vasta gamma di argomenti di Adobe Premiere Pro* CS3, tra cui:

- Modifica e correzione del colore dei filmati
- Importare metraggio
- Gestire i supporti
- · Inviare lavoro per la revisione utilizzando gli Appunti clip
- Esportare video e file FLV

I filmati mostrano, inoltre, come utilizzare Adobe Premiere Pro CS3 in combinazione con altri prodotti Adobe:

- Utilizzare di Dynamic Link
- Creare filmati per i dispositivi portatili
- Creare DVD utilizzando Adobe Premiere Pro ed Encore®

Per accedere alle esercitazioni video di Adobe Creative Suite 3, visitate l'Adobe Video Workshop all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it.

Bridge Home

Bridge Home, una nuova sezione di Adobe Bridge CS3, funge da punto centrale dal quale accedere a informazioni aggiornate su tutto il software Adobe Creative Suite 3. Avviate Adobe Bridge e fate clic sull'icona Bridge Home nella parte superiore del pannello Preferiti per accedere ai suggerimenti, alle notizie e alle risorse più recenti per gli strumenti di Creative Suite.

^{Br} Band File Modifica Visualizza Stack Etichetta Strumenti Finestra Aiuto 10 C 10 🔷 🗼 📄 Band v E Bridge Home - 41 🗊 Risorse del compute 👩 Desktop 🖄 Video CD Booklet. immagin Nuova cartella Metadati Parole chiave rietà file Ordina per Nome file 5 Nome file CD Label.ait Doc. Illustrato Parole chiave Tipo documento Applicazione Adobe Illustrator CS3 CD Tray Card.ait DVD Me Data di creazi Data di creazione 2006-10-31, 11:09:43 3 13 Data di modifica 2007-01-27, 03:40:06 sione file 255 KB Nucleo IPTC Font riad Pro I. 2. B. 16 elementi, 1 selezionato 4

Nota: è possibile che Bridge Home non sia disponibile in tutte le lingue.

Filmati di Adobe Bridge CS3

Adobe Video Workshop tratta una vasta gamma di argomenti di Adobe Bridge CS3, tra cui:

- · Utilizzo di Bridge
- · Eseguire operazioni di ricerca, ordinamento e filtraggio in Bridge
- applicazione di parole chiave e aggiunta di metadati;
- classifica di immagini e documenti.

I filmati mostrano, inoltre, come utilizzare Bridge CS3 in combinazione con altri prodotti Adobe:

- Utilizzo di Adobe Stock Photos
- "Utilizzo di Bridge in un flusso di lavoro per la progettazione"
- Utilizzo di Bridge in un flusso di lavoro per la fotografia digitale
- · Utilizzo di Bridge in un flusso di lavoro per la progettazione Web

Per accedere alle esercitazioni video di Adobe Creative Suite 3, visitate l'Adobe Video Workshop all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it.

Filmati di Adobe Device Central CS3

Adobe Video Workshop tratta una vasta gamma di argomenti di Adobe Device Central CS3, tra cui:

- Utilizzo di Device Central con Photoshop
- Utilizzo di Device Central con Flash®.
- Utilizzo di Device Central e Bridge;
- "Creazione di contenuti per dispositivi portatili in Flash"

Per accedere alle esercitazioni video di Adobe Creative Suite 3, visitate l'Adobe Video Workshop all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it.

Filmati di Encore CS3

Adobe Video Workshop tratta una vasta gamma di argomenti di Adobe Encore® CS3, tra cui:

- Animare i menu
- Creare navigazione del disco
- Creare e modificare menu

I filmati mostrano, inoltre, come utilizzare Encore in combinazione con altri prodotti Adobe:

- Utilizzare di Dynamic Link
- Creare DVD utilizzando Adobe Premiere Pro® CS3 ed Encore
- Lavorare con indicatori e punti cue

Per accedere alle esercitazioni video di Adobe Creative Suite 3, visitate l'Adobe Video Workshop all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it.

Comunità di utenti

Le comunità di utenti possono usufruire dei forum, dei blog e di altri canali per condividere tecnologie, strumenti e informazioni. Gli utenti possono porre delle domande e scoprire in che modo gli altri utenti riescono ad ottenere il massimo dai propri software. I forum User to User sono disponibili in inglese, francese, tedesco e giapponese; i blog sono pubblicati in numerose lingue.

Per partecipare ai forum o ai blog, visitare il sito all'indirizzo www.adobe.com/it/communities.

Servizio clienti

Visitate il sito Web di Adobe Support all'indirizzo www.adobe.com/it/support per trovare informazioni sulla risoluzione dei problemi relativi al proprio prodotto e per saperne di più sulle varie possibilità di assistenza tecnica gratuita e a pagamento. Selezionate il collegamento Formazione per accedere alle pubblicazioni di Adobe Press, a varie risorse di formazione online, a programmi di certificazione software Adobe e ad altro ancora.

Download

Visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/downloads_it per scaricare gratuitamente aggiornamenti, versioni di prova e altri programmi molto utili. Inoltre, Adobe Store (all'indirizzo www.adobe.com/go/store_it) propone migliaia di plug-in di altri sviluppatori, utili per automatizzare le varie operazioni, personalizzare i flussi di lavoro, creare effetti di livello professionale e altro ancora.

Extra

È possibile accedere ad una vasta gamma di risorse che aiutano ad ottenere il massimo dal software Adobe. Alcune di queste risorse vengono installate sul vostro computer durante il processo di installazione e altri campioni e documenti utili sono inclusi nel disco di installazione o dei contenuti. Contenuti aggiuntivi specifici sono inoltre offerti online dalla comunità Adobe Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/exchange_it.

Risorse installate

Durante l'installazione del software, nella cartella dell'applicazione vengono inserite alcune risorse. Per visualizzare questi file, accedete alla cartella corrispondente sul computer.

- Windows[®]: [disco di avvio]\Programmi\Adobe\[applicazione Adobe]
- Mac OS*: [disco di avvio]/Applicazioni/[applicazione Adobe]
- La cartella dell'applicazione contiene le seguenti risorse:

Plug-in I moduli plug-in sono piccoli programmi software che ampliano o aggiungono altre funzioni al software. Dopo l'installazione, i plug-in si presentano come opzioni nei menu Importa ed Esporta, come formati di file nelle finestre di

dialogo Apri, Salva con nome e Esporta originale o come filtri nel menu Filtro. Ad esempio, nella cartella Plug-in all'interno della cartella di Photoshop CS3 vengono installati automaticamente una serie di plug-in per effetti speciali.

Predefiniti I predefiniti comprendono un'ampia gamma di strumenti, preferenze, effetti e immagini. I predefiniti del prodotto comprendono pennelli, campioni, gruppi di colori, simboli, forme personalizzate, stili grafici e di livelli, pattern, texture, azioni, aree di lavoro e molto altro ancora. I contenuti predefiniti si trovano nell'interfaccia utente. Alcuni predefiniti, come le librerie dei pennelli di Photoshop, diventano disponibili solo quando selezionate lo strumento corrispondente. Se non desiderate creare un effetto o un'immagine completamente nuova, accedete alle librerie predefinite per trarre ispirazione.

Modelli I file dei modelli si possono aprire e visualizzare in Adobe Bridge CS3, aprire dalla schermata di benvenuto o aprire direttamente dal menu File. A seconda del prodotto, i file di modello possono comprendere esempi di carta intestata, newsletter e siti Web, menu per DVD e pulsanti video. Ogni file dei modelli è stato creato da esperti e rappresenta un esempio di come utilizzare al meglio le funzioni del prodotto. I modelli sono una risorsa utilissima quando dovete iniziare un progetto "ex novo".



Esempi I file degli esempi comprendono creazioni più articolate e sono ideali per vedere in azione le nuove funzionalità. Tali file dimostrano le innumerevoli possibilità disponibili.

Font Il prodotto Creative Suite comprende vari font e famiglie di font OpenType[®]. I font vengono copiati sul computer durante l'installazione.

- Windows: [disco di avvio]\Windows\Fonts
- Mac OS X: [disco di avvio]/Libreria/Fonts

Per ulteriori informazioni sull'installazione dei font, consultate il file Leggimi sul DVD di installazione.

Contenuto del DVD

Il DVD di installazione o dei contenuti accluso al prodotto contiene altre risorse da utilizzare nel software. La cartella Goodies contiene file specifici del prodotto come modelli, immagini, predefiniti, azioni, plug-in ed effetti, oltre a sottocartelle per font e librerie fotografiche. La cartella Documentation contiene una versione in formato PDF della Guida, informazioni tecniche e altri documenti come fogli degli esempi, guide di riferimento e informazioni specifiche sulle funzioni.

Adobe Exchange

Per accedere ad altri contenuti gratuiti, visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/exchange_it, una comunità online in cui gli utenti possono scaricare e condividere gratuitamente migliaia di azioni, estensioni, plug-in e altri contenuti da utilizzare nei prodotti Adobe.

Adobe Labs

Adobe Labs offre l'opportunità di provare e valutare le più recenti tecnologie e i nuovi prodotti di Adobe.

In Adobe Labs è possibile accedere a numerose risorse, tra cui:

- · Versioni di release non definitiva di software e tecnologie
- · Esempi di codice e processi ideali per velocizzare la fase di apprendimento
- · Prime versioni della documentazione tecnica e di prodotto
- Forum, contenuti basati su wiki e altre risorse collaborative per agevolare l'interazione con sviluppatori con esperienze e opinioni simili

Adobe Labs promuove un processo collaborativo per lo sviluppo di software. In tale ambiente, i clienti diventano rapidamente produttivi nell'utilizzo dei nuovi prodotti e delle nuove tecnologie. Adobe Labs contiene inoltre un forum per i feedback immediati, utilizzati dai team di sviluppo Adobe per creare dei software che soddisfino le esigenze e le aspettative della comunità.

Il sito di Adobe Labs si trova all'indirizzo www.adobe.com/go/labs_it.

Novità

Nuove funzioni

Adobe Premiere Pro CS3 è ora disponibile sia per Windows che per Mac OS X. Adobe Premiere Pro CS3, usato con Adobe[®]OnLocation e Adobe[®] Encore[®] CS3, rende ogni passaggio della produzione video più efficiente, dall'acquisizione sul set di ripresa, alla fase di post produzione, alla distribuzione finale: su disco, online e su dispositivi portatili. Ecco una breve panoramica delle nuove funzioni che rendono Adobe Premiere Pro 3.0 CS3 parte integrante della soluzione proposta da Adobe per gli ambienti di produzione più esigenti.

Adobe*OnLocation è ora incluso. Eliminate il processo di acquisizione registrando video SD e HD direttamente dalla videocamera su un laptop o una workstation. Esaminate immediatamente qualsiasi ripresa. Registrate clic durante le riprese. Ottimizzate la qualità delle immagini della videocamera durante le riprese calibrando la videocamera, controllando i livelli e monitorando il segnale. Evitate i problemi e migliorate la qualità anche sul set di ripresa con il monitor di riferimento virtuale, un oscilloscopio completo, un vettorscopio e un analizzatore dello spettro audio. Risparmiate pellicola e tempo con Adobe OnLocation. (Richiede Bootcamp per Mac).

Adobe[®] Encore[®] CS3 è ora incluso. Create DVD e dischi Blu-ray con Adobe Encore CS3, ora incluso in Adobe Premiere Pro. Utilizzate la stessa interfaccia e le funzioni di authoring utilizzate per creare DVD con definizione standard. Create una volta sola e distribuite due volte: convertite automaticamente i progetti di dischi HD Blu-ray in DVD con definizione standard.

Immagini al rallentatore di alta qualità con modifica del tempo Create fantastici effetti di rallentatore e accelerazione senza esportare le clip in un'altra applicazione. Grazie al preciso controllo dei fotogrammi chiave, al feedback in tempo reale e all'avanzata qualità di fusione fotogrammi, potete modificare la velocità rallentandola o accelerandola, e riprodurre persino una clip all'indietro prima di riprendere il normale movimento in avanti. Potete creare anche fotogrammi intermedi attraverso l'analisi del movimento dei pixel.

Pubblicare progetti DVD sul Web Con un solo clic potete creare facilmente versioni Flash dei progetti di DVD e dischi Bluray per il Web. Utilizzate Encore, incluso in Adobe Premiere Pro, per creare contenuto Flash, completo di menu e interattività DVD, senza imparare la programmazione in Flash.

Ricerca file avanzata Cercate più rapidamente i file grazie a strumenti di ricerca che aggiornano istantaneamente l'elenco di risultati mentre digitate. Ordinate e organizzate le risorse in più pannelli di progetti, ognuno con la propria impostazione di visualizzazione di grafica o testo. Gestite i progetti e le relative risorse con maggiore facilità ed efficienza.

Maggiore efficienza di montaggio Lavorate più rapidamente grazie ai potenti e flessibili strumenti di montaggio. Non dovrete più attendere il rendering dell'audio quando utilizzate sequenze nidificate. Sostituite qualsiasi clip nella Timeline con una nuova clip, conservando tuttavia gli attributi, i filtri e le impostazioni della clip sostituita.

Output per i dispositivi portatili Rendete i vostri video visualizzabili sulle più recenti piattaforme di distribuzione. Codificate il video per distribuirlo su telefoni cellulari, lettori multimediali portatili e altri dispositivi portatili. Controllate la riproduzione mediante l'emulazione dell'interfaccia, delle dimensioni dello schermo e della velocità dati di diffusi dispositivi portatili. Scaricate aggiornamenti dei profili per simulare i dispositivi più recenti man mano che vengono distribuiti.

Esportare file Flash Video con i marcatori convertiti in punti di cue Codificate video e audio per i progetti Flash e per la riproduzione sul Web grazie all'esportazione diretta di Flash Video (FLV). I marcatori timeline di Adobe Premiere Pro diventano punti di cue di Flash che consentono interattività e navigazione. Create facilmente video in Flash.

Più ampio supporto di formati Modificate i formati progressivi HDV e la frequenza fotogrammi delle nuove videocamere di Canon, Sony e JVC. Utilizzate i nuovi formati delle videocamere dell'ampia gamma di prodotti di terze parti, sia software che hardware, ottimizzati per l'utilizzo con Adobe Premiere Pro CS3.

Capitolo 2: Spazio di lavoro

L'uniformità tra tutti gli spazi di lavoro video e audio Adobe è d'ausilio per la familiarità tra applicazioni diverse. Questo design consente agli utenti di spostare i progetti nell'applicazione che meglio si adatta per le operazioni nel flusso di lavoro.

Personalizzare lo spazio di lavoro

Informazioni sulle aree di lavoro

Le applicazioni video e audio Adobe presentano uno spazio di lavoro uniforme personalizzabile. Sebbene ciascuna applicazione disponga di un proprio insieme di pannelli (ad esempio, Strumenti, Proprietà, Timeline e così via), le modalità di spostamento e raggruppamento dei pannelli sono uguali per tutti i prodotti.

La finestra principale di un programma è la *finestra dell'applicazione*. I pannelli sono suddivisi in questa finestra in base a una disposizione che costituisce l'*area di lavoro*. Lo spazio di lavoro predefinito contiene sia gruppi di pannelli che pannelli singoli.

Potete personalizzare un'area di lavoro disponendo i pannelli nel modo più consono al vostro stile di lavoro. Potete creare e salvare numerosi spazi di lavoro personalizzati per attività diverse, ad esempio, uno per il montaggio e uno per l'anteprima.

Potete trascinare i pannelli in posizioni diverse, spostarli all'interno o all'esterno di un gruppo, affiancarli e disancorarli in modo che appaiano in nuove finestre mobili sopra la finestra dell'applicazione. Durante la ridisposizione dei pannelli, gli altri pannelli vengono ridimensionati automaticamente in modo da essere contenuti interamente nella finestra.

Potete usare le finestre mobili per creare uno spazio di lavoro simile a quello delle precedenti versioni delle applicazioni Adobe o per collocare i pannelli in più monitor.



Esempio di area di lavoro

A. Finestra dell'applicazione B. Pannelli raggruppati C. Singolo pannello

Per vedere un video sulle aree di lavoro di Adobe, consultate www.adobe.com/go/vid0249_it.

Scegliere un'area di lavoro

Ogni applicazione audio e video di Adobe include diversi spazi di lavoro predefiniti che permettono di ottimizzare il layout dei pannelli per attività specifiche. Quando scegliete uno di questi spazi di lavoro, o salvate uno spazio di lavoro personalizzato, lo spazio di lavoro corrente viene ridisegnato di conseguenza.

Aprite il progetto da elaborare, scegliete Finestra> Area di lavoro e selezionate l'area di lavoro desiderata.

Pannelli ancorati, raggruppati o mobili

Potete ancorare i pannelli insieme, spostarli all'interno o all'esterno di un gruppo e disancorarne uno in modo che sia visualizzato mobile in una nuova finestra sovrapposta alla finestra dell'applicazione. Quando trascinate un pannello, le *zone di rilascio* (aree nelle quali potete muovere il pannello) vengono evidenziate. La zona di rilascio scelta determina il punto in cui viene inserito il pannello e se viene ancorato o raggruppato con altri pannelli.

Zone di ancoraggio

Le zone di ancoraggio si trovano lungo i margini di un pannello, di un gruppo o di una finestra. L'ancoraggio determina il posizionamento di un pannello accanto al gruppo esistente con il ridimensionamento di tutti i gruppi in modo da contenere il nuovo pannello.



Trascinate il pannello (A) su una zona di ancoraggio (B) per ancorarlo (C)

Raggruppare zone

Le zone di raggruppamento si trovano al centro di un pannello o di un gruppo e lungo l'area delle schede dei pannelli. Se raggruppate un pannello, questo verrà unito ad altri pannelli.



Trascinate il pannello (A) su una zona di raggruppamento (B) per raggrupparlo insieme ai pannelli esistenti (C)

Ancorare o raggruppare i pannelli

- 1 Se il pannello che desiderate ancorare o raggruppare non è visibile, selezionatelo dal menu Finestra.
- 2 Eseguire una delle operazioni seguenti:
- Per spostare un singolo pannello, trascinate la presa nell'angolo superiore sinistro della scheda di un pannello sulla zona di rilascio desiderata.



Trascinate la presa del pannello per spostarne uno

• Per spostare un intero gruppo, trascinate la presa del gruppo nell'angolo superiore destro sull'area di rilascio desiderata.



Trascinate la presa del gruppo per spostare l'intero gruppo

L'applicazione ancora o raggruppa il pannello, a seconda del tipo di zona di rilascio.

Disancorare un pannello in una finestra mobile

Se disancorate un pannello in una finestra mobile, potete aggiungere pannelli alla finestra o modificarla in altri modi. Potete usare le finestre mobili per utilizzare un monitor secondario o creare un'area di lavoro simile a quella delle precedenti versioni delle applicazioni Adobe.

Selezionate il pannello da disancorare (se non è visibile, sceglietelo dal menu Finestra) e quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Disancora pannello o Disancora fotogramma nel menu del pannello. Disancora fotogramma consente di disancorare il gruppo di pannelli.
- Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) oppure tenete premuto il tasto Command (Mac OS) e trascinate il pannello o il gruppo di pannelli e trascinateli altrove. Quando rilasciate il pulsante del mouse, il pannello o il gruppo di pannelli appaiono nella nuova finestra mobile.
- Trascinate il pannello o il gruppo di pannelli al di fuori della finestra dell'applicazione (se questa è ingrandita, trascinate il pannello sulla barra delle applicazioni di Windows).

Ridimensionare i gruppi di pannelli

Quando posizionate il puntatore sui separatori tra i gruppi di pannelli, appare l'icona di ridimensionamento. Quando trascinate queste icone, tutti i gruppi che condividono il separatore verranno ridimensionati. Supponiamo ad esempio che lo spazio di lavoro contenga tre gruppi di pannelli impilati verticalmente. Se trascinate il separatore fra i due gruppi più in basso, questi vengono ridimensionati, ma il gruppo in cima non cambia.

Per ingrandire rapidamente un pannello posto sotto il puntatore del mouse, premete il tasto ~ (tilde), non premete Maiusc. Premete nuovamente il tasto tilde per ripristinare le dimensioni originali del pannello.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per ridimensionare ini senso orizzontale o verticale, posizionate il puntatore tra due gruppi di pannelli. Il puntatore si trasforma in una freccia doppia ++ .
- Per ridimensionare contemporaneamente in entrambe le direzioni, posizionare il puntatore in corrispondenza dell'intersezione fra tre o più gruppi di pannelli. Il puntatore si trasforma in una freccia a quattro punte ++.
- 2 Tenete premuto il pulsante del mouse e trascinatelo per ridimensionare i gruppi di pannelli.



Trascinamento del separatore tra i gruppi di pannelli da ridimensionare in orizzontale A. Gruppo originale con icona di ridimensionamento B. Gruppi ridimensionati

Aprire e chiudere pannelli e finestre

Un pannello aperto potrebbe essere nascosto da altri pannelli. Quando scegliete un pannello dal menu Finestra, il pannello viene aperto e visualizzato in primo piano.

Quando chiudete un gruppo di pannelli nella finestra dell'applicazione, gli altri gruppi vengono ridimensionati in modo da creare nuovo spazio libero. Quando chiudete una finestra mobile, vengono chiusi anche i pannelli in essa contenuti.

- Per aprire o chiudere un pannello, scegliete il pannello dal menu Finestra.
- Per chiudere un pannello o una finestra, fare clic sul pulsante Chiudi 🔀.

Visualizzare i pannelli a schermo intero

Potete espandere rapidamente i pannelli per visualizzarli in modalità schermo intero e tornare poi alla visualizzazione normale.

- 1 Selezionate il pannello da visualizzare a schermo intero.
- **2** Premete il tasto tilde (~).

Premete di nuovo il tasto tilde (~) per tornare alla visualizzazione normale.

Operazioni con diversi monitor

Per aumentare lo spazio disponibile sullo schermo, utilizzate più monitor. Se usate più monitor, la finestra dell'applicazione appare nel monitor principale; posizionate una finestra mobile nel secondo monitor. Le configurazioni dei monitor vengono memorizzate nello spazio di lavoro.

Consultare anche

"Pannelli ancorati, raggruppati o mobili" a pagina 13

Salvare un'area di lavoro personalizzata

Mentre personalizzate un'area di lavoro, l'applicazione tiene traccia delle modifiche apportate e memorizza il layout più recente. Per memorizzare definitivamente un layout specifico, salvate un'area di lavoro personalizzata. Una volta salvate, le aree di lavoro personalizzate compaiono nel menu Area di lavoro, al quale potete accedere per ripristinare le aree di lavoro.

Disponete i fotogrammi e i pannelli come desiderato, quindi scegliete Finestra > Area di lavoro > Nuova area di lavoro. Immettete un nome per l'area di lavoro e fate clic su OK.

Nota: Se un progetto salvato con un'area di lavoro personalizzata viene aperto su un altro computer, l'applicazione cerca un'area di lavoro con un nome corrispondente. Se non trova alcuna corrispondenza o se la configurazione dei monitor non corrisponde, viene utilizzata l'area di lavoro locale.

Ripristinare un'area di lavoro

Ripristinate un'area di lavoro per tornare al layout dei pannelli salvato originariamente.

Con l'area di lavoro da ripristinare attiva, scegliete Finestra > Area di lavoro > Ripristina area di lavoro.

Eliminare un'area di lavoro

- 1 Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Elimina spazio di lavoro.
- 2 Scegliete l'area di lavoro da eliminare e fate clic su OK.

Nota: Non potete eliminare l'area di lavoro correntemente attiva.

Schiarire o scurire l'interfaccia

Potrebbe essere utile ridurre la luminosità per lavorare in uno studio di montaggio scuro o eseguire la correzione colori. La modifica della luminosità ha effetto su pannelli, finestre e finestre di dialogo, ma non su barre di scorrimento, barre del titolo e menu che non si trovano nei pannelli. Inoltre la modifica non influirà sullo sfondo dell'applicazione in Windows.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Interfaccia utente (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Interfaccia utente (Mac OS).

2 Trascinate il cursore Luminosità interfaccia utente verso sinistra o destra. Fate clic su Ripristina per ripristinare il livello di luminosità predefinito.

Strumenti, dettagli clip e menu

Strumenti

Il pannello Strumenti contiene una serie di strumenti per montare le sequenze nel pannello Timeline. Quando si seleziona uno strumento, in genere il puntatore cambia forma a seconda della selezione effettuata. Scegliendo ad esempio lo strumento Lametta e posizionando il puntatore su una clip nel pannello Timeline, l'icona assume la forma di una lametta 🌑 . L'icona dello strumento selezione 🔪 può cambiare per indicare l'operazione in corso. In alcuni casi, premere un determinato tasto modificatore (come ad esempio Maiusc) utilizzando uno strumento, questo cambia funzione, e l'icona cambia di conseguenza. Gli strumenti vanno selezionati dal pannello Strumenti, oppure utilizzando una combinazione di tasti. Potete ridimensionare il pannello Strumenti e orientarlo orizzontalmente o verticalmente.

Nota: Lo strumento Selezione è lo strumento predefinito. Va utilizzato per tutto, fatto salvo per funzioni specialistiche. Se il programma non agisce come previsto, accertatevi che lo strumento Selezione sia selezionato.



Finestra degli strumenti

A. Strumento Selezione B. Strumento Selezione tracciato C. Strumento montaggio con scarto D. Strumento Montaggio senza scarto E. Strumento dilata frequenza F. Lametta, strumento G. Strumento scivolamento H. Strumento slittamento I. Strumento penna J. Strumento mano K. Strumento zoom

Dettagli della clip e pannello Info

Il pannello Info visualizza informazioni su un elemento selezionato. Per le clip, nel pannello Info sono visualizzati durata, attacco, stacco e altre informazioni. I dati visualizzati dipendono dal tipo di file multimediale, dalla finestra corrente e da altri fattori. Il pannello Info, per esempio, riporta informazioni relative a uno spazio vuoto nel pannello Timeline, a un rettangolo nella titolazione e a una clip nel pannello Progetto.

Nel pannello Info, la riga Video indica, nell'ordine: frequenza fotogrammi, dimensioni e proporzioni pixel. La riga Audio indica, nell'ordine: frequenza di campionamento, profondità di bit e canali.

Visualizzare menu di scelta rapida e menu dei pannelli

Oltre a poter scegliere le opzioni dei menu riportati alla sommità dello schermo, è possibile attivare *menu di scelta rapida* che riportano i comandi relativi al controllo attivo o all'elemento selezionato. I *menu dei pannelli* riportano i comandi relativi al pannello attivo.

- Per visualizzare i menu dei pannelli, fate clic sul triangolo 🕟 nell'angolo superiore destro del pannello.
- Per visualizzare i menu di scelta rapida, fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello.

Capitolo 3: Progetti

Un *progetto* memorizza informazioni su sequenze e risorse, come le impostazioni per l'acquisizione, le transizioni e il missaggio audio. Il file di progetto contiene i dati di tutte le decisioni di montaggio prese, ad esempio i punti di attacco e stacco per le clip tagliate e i parametri per ciascun effetto speciale. Adobe Premiere Pro CS3 crea una cartella sul disco rigido all'inizio di ogni nuovo progetto. Per impostazione predefinita, è qui che vengono archiviati i file acquisiti, le anteprime e i file audio resi conformi creati e il file di progetto stesso.

Informazioni di base sui progetti

Informazioni sui progetti

Ogni progetto include un pannello Progetto. Questo funge da area di memorizzazione per tutti i file utilizzati nel progetto. Potete organizzare i file multimediali e le sequenze di un progetto usando i raccoglitori nel pannello Progetto.

All'interno di un singolo file progetto, potete modificare i diversi segmenti come sequenze separate, quindi combinarli per creare un programma finito nidificandoli in una sequenza più lunga. Allo stesso modo, potete memorizzare più varianti di una sequenza nello stesso progetto.

Nota: Non è necessario salvare copie di un progetto per creare segmenti o versioni diverse dello stesso programma video: è sufficiente creare sequenze nuove o duplicate all'interno di un singolo file progetto.

Adobe Premiere Pro non memorizza i file relativi a video, audio e immagini fisse nel file del progetto, bensì memorizza solo un riferimento a ciascuno di questi file, basato su nome file e ubicazione in essere al momento dell'importazione. Se in seguito spostate, rinominate o eliminate un file sorgente, quest'ultimo non verrà trovato alla successiva riapertura del progetto. In questo caso, Adobe Premiere Pro apre una finestra di dialogo Dov'è il file.

Consultare anche

"Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20

Creare un progetto

In genere, per avviare un progetto potete semplicemente usare una delle impostazioni predefinite della finestra di dialogo Nuovo progetto. Le impostazioni predefinite fornite con Adobe Premiere Pro comprendono vari tipi comuni di progetto. Per mantenere la qualità del montaggio, usate un'impostazione predefinita conforme alle caratteristiche delle risorse originali. Ad esempio, se il metraggio utilizzato dal progetto è prevalentemente in formato DV, utilizzate un'impostazione predefinita per DV. Per specificare delle impostazioni di qualità inferiore per l'output (ad esempio, per il video in streaming sul Web), non modificate le impostazioni del progetto, ma agite in seguito sulle impostazioni di esportazione.

Se il computer in uso è dotato di una scheda di acquisizione compatibile con Adobe Premiere Pro, è possibile che le impostazioni predefinite ottimizzate di quest'ultima compaiano nell'elenco delle impostazioni predefinite disponibili.

Le impostazioni del progetto devono essere corrette quando create il file del progetto. Una volta creato un progetto, alcune impostazioni (ad esempio quelle della base temporale) vengono bloccate. Ciò evita incongruenze indesiderate che potrebbero essere causate dalla modifica delle impostazioni del progetto in un secondo tempo.

1 Selezionate Nuovo progetto nella finestra Benvenuti che viene visualizzata all'avvio di Adobe Premiere Pro oppure, dopo l'apertura dell'applicazione, selezionate File > Nuovo > Progetto.

- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per applicare un'impostazione predefinita, selezionatela dall'elenco di impostazioni predefinite disponibili.

- Per personalizzare le impostazioni, scegliete l'impostazione predefinita che meglio corrisponde al vostro metraggio sorgente; quindi fate clic su Impostazioni personalizzate e selezionate le impostazioni specifiche per il vostro progetto. Per Posizione, specificate dove memorizzare il progetto sul disco.
- 3 Digitate il nome del progetto, quindi fate clic su OK.

Nota: Se possibile, specificate una posizione e un nome che non dovrete modificare in seguito. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro memorizza le anteprime di cui è stato eseguito il rendering, i file dell'audio reso conforme e i file audio e video acquisiti nella cartella in cui viene salvato il progetto. Se in seguito spostate il file di progetto, potrebbe essere necessario spostare anche i file associati.

Aprire un progetto

Adobe Premiere Pro per Windows può aprire file di progetto creati con Adobe Premiere Pro o Adobe Premiere 6.x. Potete aprire un solo progetto per volta. Per trasferire il contenuto di un progetto in un altro progetto, utilizzate il comando Importa.

Usate il comando Salvataggio automatico per salvare automaticamente copie del progetto nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro.

Mentre lavorate in un progetto potete scoprire che dei file risultano mancanti. Potete continuare a lavorare sostituendo i file non in linea come segnaposto per i file mancanti. Potete eseguire le operazioni di montaggio con questi file non in linea, ma dovete riportare in linea i file originali prima di effettuare il rendering del filmato.

Per riportare in linea un file una volta aperto il progetto, utilizzate il comando Collega oggetti multimediali. Potete continuare a lavorare senza dover chiudere e riaprire il progetto.

- 1 Scegliete File > Apri progetto.
- 2 Sfogliate le cartelle fino a raggiungere il file del progetto e selezionatelo.
- **3** Selezionate Apri.

4 Se viene visualizzata la finestra di dialogo Dov'è il file, individuate il file mediante il campo Cerca in oppure scegliete una delle seguenti opzioni nella finestra di dialogo Dov'è il file:

Trova Avvia la funzione di ricerca Esplora Risorse (Windows) o Finder (Mac OS).

Ignora Sostituisce un file mancante con un file non in linea temporaneo per la durata di una sessione. Quando chiudete un progetto e poi lo riaprite, viene visualizzata una finestra di dialogo in cui viene chiesto se individuare il file oppure ignorarlo ancora.

Ignora tutto Analogamente a Ignora, Ignora tutto sostituisce tutti i file mancanti con file non in linea temporanei.

Importante: Selezionate Ignora o Ignora tutto solo se siete certi di volere rielaborare tutti i punti in cui il file viene usato nel progetto. Se volete conservare il file nel progetto ma al momento non riuscite a trovarlo, usate l'opzione Non in linea.

Ignora anteprime Adobe Premiere Pro interrompe la ricerca di qualsiasi file di anteprima di cui è già stato eseguito il rendering per il progetto. Ciò consente di caricare il progetto più rapidamente ma potrebbe essere necessario eseguire il rendering di parti delle sue sequenze per ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Non in linea Sostituisce un file mancante con un *file non in linea*, un segnaposto che conserva tutti i riferimenti al file mancante ovunque nel progetto. A differenza del file non in linea temporaneo creato da Ignora, quello generato da Non in linea viene conservato da una sessione all'altra, quindi non è necessario individuare i file mancanti a ogni apertura del progetto.

Tutto non in linea Analogamente a Non in linea, Tutto non in linea sostituisce tutti i file mancanti con file non in linea permanenti.

Nota: Non eliminate i file sorgente mentre li usate come clip in un progetto Adobe Premiere Pro, a meno che non li abbiate acquisiti utilizzando il controllo dispositivo e intendiate acquisirli nuovamente. Una volta realizzato il filmato definitivo, è possibile eliminare i file sorgente.

Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto

Tutte le impostazioni di progetto vengono applicate all'intero progetto e la maggior parte di esse non può essere modificata dopo la creazione di un progetto.

Le *impostazioni predefinite* sono gruppi di impostazioni di progetto. Adobe Premiere Pro è dotato di molti gruppi di impostazioni predefinite installate: HDV, DV-NTSC (standard adottato in Nord America), DV-PAL (standard europeo), DV-24P e Dispositivi portatili. si tratta delle impostazioni corrette per i tipi più comuni di progetto. Quando si crea un nuovo progetto, è possibile sia selezionare una delle impostazioni predefinite standard sia personalizzare un gruppo di impostazioni di progetto e salvarlo sotto forma di impostazione predefinita personalizzata. Se volete avere il controllo totale di quasi tutti i parametri del progetto, dovete avviare un nuovo progetto e personalizzare le impostazioni predefinite.

Una volta iniziato a lavorare in un progetto, potete rivederne tutte le impostazioni ma modificarne solo alcune. Scegliete Progetto > Impostazioni progetto per visualizzare le impostazioni modificabili.

Le impostazioni del progetto sono suddivise nelle seguenti categorie:

Impostazioni generali Controlla le caratteristiche fondamentali del progetto, come il metodo usato da Adobe Premiere Pro per elaborare il video (Modalità di montaggio), misurare il tempo (Formato visualizzazione) e riprodurre il video (Base temporale).

Impostazioni di acquisizione Controlla il modo in cui Adobe Premiere Pro trasferisce audio e video direttamente da un videoregistratore o una videocamera. (Nessuna delle altre opzioni del progetto hanno effetto sull'acquisizione). Il contenuto di questo pannello dipende dalla modalità di montaggio. Per acquisire del metraggio DV, non è necessario modificare le impostazioni di acquisizione. Quando il formato di acquisizione selezionato è Acquisizione DV/IEEE 1394, non è disponibile nessuna opzione: le opzioni vengono automaticamente impostate secondo lo standard IEEE 1394. Formati e opzioni di acquisizione aggiuntivi possono comparire se installate altro software, ad esempio il software fornito con una scheda di acquisizione certificata compatibile con Adobe Premiere Pro.

Rendering video Controlla le dimensioni del fotogramma, la qualità dell'immagine, le impostazioni di compressione e le proporzioni usate da Adobe Premiere Pro per riprodurre il video dal pannello Timeline, in cui effettuate i montaggi.

Sequenza predefinita Controlla il numero di tracce video e il numero e il tipo di tracce audio per le nuove sequenze.

Nota: Se dovete modificare delle impostazioni di progetto non disponibili, potete creare un nuovo progetto con le impostazioni desiderate e importarvi il progetto corrente. Tuttavia, se importate il progetto corrente in un progetto con una frequenza fotogrammi o frequenza di campionamento audio diversa, verificate attentamente i montaggi video e audio. Anche se le posizioni di montaggio effettuate con le vecchie impostazioni vengono conservate, potrebbero non risultare esattamente sincronizzate con le nuove impostazioni. Le operazioni di montaggio e le modifiche effettuate dopo l'importazione sono sincronizzate con le nuove impostazioni.

Consultare anche

"Visualizzare l'anteprima in un monitor televisivo" a pagina 127

Creare un'impostazione predefinita personale

Per personalizzare la maggior parte delle impostazioni di progetto, dovete avviare un nuovo progetto, selezionare un'impostazione predefinita esistente e modificarne le impostazioni.

1 Fate clic su Nuovo progetto o selezionate File > Nuovo > Progetto.

2 Nel pannello Carica predefinito, selezionate l'impostazione predefinita che corrisponde maggiormente al metraggio video o alle esigenze della scheda di acquisizione.

3 Nel pannello Impostazioni personalizzate, modificate le impostazioni Generali, Acquisizioni, Rendering video e Sequenza predefinita in modo che soddisfino le esigenze del progetto.

4 Per salvare le configurazioni personalizzate come impostazioni predefinite utilizzabili per progetti futuri, fate clic su Salva predefinito.

Viene visualizzata una finestra di dialogo che richiede il nome e la descrizione dell'impostazione personalizzata. Nella finestra potete scegliere se salvare le impostazioni di controllo del dispositivo come parte dell'impostazione predefinita.

5 Specificate dove salvare il progetto su disco, attribuitegli un nome e fate clic su OK.

Impostazioni generali

Scegliete Impostazioni generali che siano conformi alle caratteristiche dei file sorgente più significativi nel progetto (ad esempio, se la maggior parte del metraggio è in formato DV, usate la modalità di montaggio Riproduzione DV). La modifica arbitraria di queste impostazioni può ridurre la qualità.

Modalità di montaggio Specifica quale metodo video viene utilizzato per riprodurre le sequenze, quali basi temporali sono disponibili, quali metodi di compressione compaiono nel pannello Impostazioni video e quali formati di visualizzazione sono disponibili. Scegliete l'opzione di Modalità di montaggio che meglio corrisponde alle caratteristiche del metraggio sorgente e/o della scheda di acquisizione. Questa modalità non determina il formato del filmato finale. Le impostazioni per l'output vengono specificate al momento dell'esportazione.

Base temporale Specifica le unità di tempo usate da Adobe Premiere Pro per calcolare la posizione temporale di ogni punto di montaggio. In generale, scegliete 24 per il montaggio di pellicole cinematografiche, 25 per video PAL (standard europeo) e SECAM, 29,97 per video NTSC (standard nord americano). Fate attenzione a non confondere la base temporale con la *frequenza fotogrammi* del video che riproducete o esportate dalle sequenza, anche se spesso entrambe usano lo stesso valore. Le opzioni elencate per Base temporale variano in base alla modalità di montaggio selezionata.

Impostazioni di riproduzione Visualizza le opzioni di riproduzione per la maggior parte delle modalità di montaggio. Selezionate questa opzione per visualizzare una finestra di dialogo con le opzioni Riproduzione in tempo reale, Esporta, Metodo di conversione 24P e Modalità di visualizzazione sul desktop. Potete anche scegliere se disattivare l'output video quando Adobe Premiere Pro è in esecuzione in background e se attivare la correzione proporzioni pixel per i dispositivi esterni.

Dimensioni fotogramma Specifica le dimensioni in pixel dei fotogrammi durante la riproduzione delle sequenze. Nella maggior parte dei casi, le dimensioni fotogramma del progetto devono corrispondere a quelle dei file sorgente. Non modificate le dimensioni fotogramma per risolvere problemi di riproduzione lenta: regolate piuttosto la risoluzione di riproduzione scegliendo una diversa impostazione Qualità dal menu del pannello Progetto, oppure regolate le dimensioni fotogramma dell'output finale modificando le impostazioni di esportazione.

Proporzioni pixel Imposta le proporzioni dei singoli pixel. Scegliete Pixel quadrati per video analogico, immagini acquisite e grafica creata su computer, oppure scegliete il formato usato dalla sorgente. Se usate una proporzione pixel diversa da quella del vostro video, la riproduzione e il rendering del video potrebbero subire distorsioni.

Campi Specifica l'ordine dei campi, ossia quale dei campi interlacciati di ogni fotogramma viene visualizzato per primo. Se lavorate con video a scansione progressiva, selezionate Nessun campo (scansione progressiva). Molte schede acquisiscono i campi anche se usate metraggio a scansione progressiva. (Consultate "Informazioni su video interlacciati e non" a pagina 111)

Formato visualizzazione (video) Adobe Premiere Pro è in grado di visualizzare uno qualunque dei diversi formati di codice di tempo. Potete visualizzare il codice di tempo del progetto in un formato filmato, ad esempio se state montando metraggio catturato da filmato oppure in semplici numeri di fotogramma se le vostre risorse sono state importate da un programma di animazione. Se modificate l'opzione Formato visualizzazione, non viene modificata la frequenza fotogrammi delle clip o delle sequenze, bensì solo il modo in cui vengono visualizzati i corrispondenti codici temporali. Le opzioni di visualizzazione del tempo corrispondono a standard per il montaggio di video e pellicole cinematografiche. Per i codici temporali di Fotogrammi e Piedi + fotogrammi, potete modificare il numero del fotogramma iniziale in modo che corrisponda al metodo di misurazione del tempo di un altro eventuale sistema di montaggio utilizzato.

Le opzioni disponibili nel campo Formato visualizzazione: dipendono dalla modalità di montaggio selezionata. Potete scegliere fra le seguenti opzioni di Formato visualizzazione, in base alla modalità di montaggio selezionata:

• **Codice di tempo a 30 fps con drop-frame** Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con punti e virgola. Il codice di tempo con drop-frame presuppone una velocità di 30 fotogrammi al secondo (fps), ma salta alcuni numeri di fotogrammi per restrizioni imposte dagli standard: Per conformarsi alla frequenza fotogrammi NTSC, che è pari a 29,97 fps, il codice di tempo con drop-frame *salta* due numeri di fotogramma (non gli effettivi fotogrammi del video) al minuto, tranne uno ogni dieci minuti. utilizzatelo per l'output su nastro video NTSC.

00;00;09;29

Codice di tempo a 30 fps con drop-frame contrassegnato dai punti e virgola

• **Codice di tempo a 30 fps senza drop-frame** Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con due punti. Presuppone una velocità di 30 fps, ma non salta numeri di fotogrammi. Utilizzatelo per l'output su schermi per computer via Web o CD-ROM.

00:00:09:29

Codice di tempo a 30 fps senza drop-frame contrassegnato dai due punti

• **Codice di tempo a 24 fps** Indica il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con il segno di due punti. Utilizzatelo per il metraggio 24P e per output in formato 24 fps per distribuzione come film e DVD.

00:00:00:23

Codice di tempo a 24 fps che indica "23" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del secondo successivo

• **Codice di tempo a 25 fps** Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con due punti. Uso per l'output a videocassetta PAL.

00:00:00:24

Codice di tempo a 25 fps che indica "24" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del secondo successivo

• **Fotogrammi e piedi 16mm** Indica il tempo in piedi e fotogrammi, presupponendo una frequenza fotogrammi di filmati 16 mm: 40 fotogrammi per piede. Utilizzatelo per output su pellicole da 16mm.



Codice di tempo fotogrammi e piedi 16mm che indica "39" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del piede successivo

• **Fotogrammi e piedi 35mm** Indica il tempo in piedi e fotogrammi, presupponendo una frequenza fotogrammi di filmati 35mm: 16 fotogrammi per piede. Utilizzatelo per output su pellicole da 35mm.



Codice di tempo fotogrammi e piedi 35mm che indica "15" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del piede successivo

• Fotogrammi Riporta il tempo unicamente in un conteggio corrente di fotogrammi. Non assegna misurazioni di lunghezza temporale o spaziale. Utilizzatelo per fermi immagine sequenziali come quelli generati per un'animazione o i fotogrammi in pellicola DPX.



Il codice di tempo Fotogrammi numera semplicemente ogni fotogramma in ordine sequenziale.

Nota: Lavorando su risorse video NTSC, è necessario solitamente utilizzare il codice di tempo con drop frame a 30 fps. Questo formato è conforme allo standard del codice di tempo per metraggio video NTSC e ne riproduce con maggior precisione la durata.

Area di sicurezza titolo Imposta l'area del margine del fotogramma da contrassegnare come area di sicurezza per i titoli, in modo che i titoli non vengano tagliati dai televisori che ingrandiscono leggermente l'immagine. Un rettangolo con una crocetta indica l'area di sicurezza titolo quando fate clic sul pulsante Margini di sicurezza nel monitor Sorgente o Programma. Normalmente i titoli richiedono un'area di sicurezza più grande rispetto all'azione.

Area di sicurezza azione Imposta l'area del margine del fotogramma da contrassegnare come area di sicurezza per per l'azione, in modo che l'azione non venga tagliata dai televisori che ingrandiscono leggermente l'immagine. Un rettangolo indica l'area di sicurezza azione quando fate clic sul pulsante Margini di sicurezza nel monitor Sorgente o Programma.

Frequenza campionamento In generale, frequenze maggiori producono una qualità audio migliore durante la riproduzione dell'audio nelle sequenze, ma richiedono più spazio su disco e potenza di elaborazione. Anche il

ricampionamento, ossia l'impostazione di una frequenza diversa dall'audio originale, richiede più tempo di elaborazione e riduce la qualità. Cercate di registrare l'audio a una frequenza di campionamento di alta qualità e acquisitelo alla frequenza con cui è stato registrato.

Formato visualizzazione Specifica se la visualizzazione del tempo per l'audio è misurata in campioni audio o millisecondi. Formato visualizzazione è disponibile quando è selezionata l'opzione Mostra unità di tempo audio nel menu Monitor sorgente o Monitor programma. (Per impostazione predefinita, il tempo viene visualizzato in fotogrammi, ma può essere visualizzato in unità audio per ottenere precisione a livello di campione durante il montaggio audio).

Nota: L'audio e il video DV usano impostazioni standardizzate, specificate automaticamente quando selezionate la modalità di montaggio Riproduzione DV. Quando usate la modalità di montaggio Riproduzione DV, evitate di modificare le impostazioni di Base temporale, Dimensioni fotogramma, Proporzioni pixel, Campi e Frequenza di campionamento.

Impostazioni Rendering video

Le impostazioni di rendering video regolano il modo in cui Adobe Premiere Pro genera il video quando selezionate Sequenza > Esegui rendering area di lavoro.

Profondità di bit massima Espande la profondità di bit del colore, fino a 32 bpc, in modo che includa il video riprodotto nelle sequenze. Questa impostazione non è disponibile se il tipo di compressione selezionato fornisce una sola opzione di profondità di bit. Potete anche specificare una tavola colori a 8 bit (256 colori) quando preparate un programma video per la riproduzione a colori a 8 bpc, ad esempio per la modalità di montaggio Video sul desktop o per un software per presentazioni.

Anteprime Le opzioni Formato file, Compressione e Profondità colore determinano il modo in cui Adobe Premiere Pro riproduce le anteprime. Selezionate una combinazione che offra la migliore qualità possibile per le anteprime pur mantenendo accettabili per il sistema il tempo necessario per il rendering e le dimensioni dei file. Per determinate modalità di montaggio queste impostazioni non possono essere modificate.

Nota: Se usate una clip nel programma video senza applicare alcun effetto e senza modificare le caratteristiche di fotogramma o tempo, Adobe Premiere Pro usa il codec originale della clip per la riproduzione. Se apportate delle modifiche che richiedono di ricalcolare ogni fotogramma, Adobe Premiere Pro applica il codec scelto qui.

Ottimizza fermi immagine Utilizza le immagini fisse in modo efficiente nelle sequenze. Ad esempio, se un'immagine fissa ha una durata di 2 secondi in un progetto impostato su 30 fps, Adobe Premiere Pro crea un solo fotogramma di 2 secondi invece di 60 fotogrammi di 1/30 di secondo ciascuno. Deselezionate questa opzione se le sequenze presentano problemi di riproduzione durante la visualizzazione di immagini fisse.

Salvate e assegnate un nome alle impostazioni del progetto anche se intendete usarle in un solo progetto. Salvando le impostazioni si crea una copia di backup che può essere utile se le impostazioni correnti del progetto vengono modificate accidentalmente.

Modificare le impostazioni per il Salvataggio automatico

Per impostazione predefinita, la funzione di salvataggio automatico salva automaticamente il progetto ogni 20 minuti e conserva sul disco rigido le ultime cinque versioni del file del progetto. Potete tornare in qualsiasi momento a una versione salvata in precedenza. Archiviare varie versioni successive di un progetto non richiede una gran quantità di spazio su disco poiché i file del progetto sono molto più piccoli dei file video sorgente. In genere è consigliabile salvare i file del progetto sulla stessa unità in cui si trova l'applicazione. I file archiviati vengono salvati nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro.

1 Scegliete Modifica> Preferenze > Salvataggio automatico (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Salvataggio automatico (Mac OS).

- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni, quindi fate clic su OK:
- Selezionate Salva progetti automaticamente e immettete il numero di minuti che devono trascorrere tra un salvataggio automatico e il successivo.
- In Numero massimo di versioni del progetto, immettete il numero di versioni da salvare. Ad esempio, se indicate 10, Adobe Premiere Pro salva le 10 versioni più recenti.

Creare un progetto con riproduzione video non compresso (solo Windows)

- 1 Selezionate File > Nuovo Progetto.
- 2 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, fate clic sulla scheda Impostazioni personalizzate.
- **3** Selezionate Generali.
- 4 Dal menu a discesa Modalità di montaggio, scegliete Desktop.
- **5** Selezionate Rendering video.
- 6 Dal menu a discesa Formato file, selezionate Non compresso 10-Bit (4:2:2 YUV) o Non compresso 8-Bit (4:2:2 YUV).
- 7 Immettete un nome per il progetto e fate clic su OK.

Modifica delle preferenze

Potete personalizzare l'aspetto e il comportamento di Adobe Premiere Pro in vari modi: è infatti possibile, tra l'altro, determinare la lunghezza delle transizioni o impostare la luminosità dell'interfaccia utente. Queste preferenze rimangono applicate finché non vengono modificate.

Scegliete Modifica > Preferenze (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze (Mac OS), e selezionate la categoria di preferenze da modificare.

Proporzioni

Informazioni sulle proporzioni

Le proporzioni specificano il rapporto tra larghezza e altezza. I fotogrammi di video e immagini fisse hanno determinate proporzioni, come pure i pixel che compongono il fotogramma. Alcune videocamere possono registrare con diverse proporzioni del fotogramma e i vari standard usano proporzioni dei pixel diverse.

Le proporzioni del fotogramma e dei pixel di un progetto di Adobe Premiere Pro vengono impostate al momento della creazione del progetto stesso. Una volta impostate, le proporzioni non possono essere modificate. Potete tuttavia usare nel progetto risorse create con proporzioni diverse.

Adobe Premiere Pro tenta automaticamente di compensare le proporzioni dei pixel dei file sorgente. Se una risorsa risulta ancora distorta, potete specificarne manualmente le proporzioni. È importante conciliare le proporzioni pixel prima di conciliare le proporzioni del fotogramma, poiché gli errori nelle proporzioni del fotogramma sono spesso causati dall'interpretazione errata delle proporzioni pixel.

Proporzioni del fotogramma

Le *proporzioni del fotogramma* descrivono il rapporto tra larghezza e altezza nelle dimensioni di un'immagine. Il DV NTSC, ad esempio, presenta una proporzione dei fotogrammi di 4:3 (cioè larghezza 4,0 per altezza 3,0), mentre la proporzione del video widescreen è di 16:9. Molte videocamere offrono una modalità widescreen per registrare direttamente in 16:9. Numerose pellicole sono state filmate con proporzioni ancora maggiori.



Proporzioni del fotogramma di 4:3 (sinistra) e proporzioni più larghe di 16:9 (a destra)

Se importate delle clip riprese con una data proporzione in un progetto che usa una proporzione diversa, occorre stabilire come conciliare i valori diversi. Ad esempio, esistono due tecniche diffuse per mostrare un filmato widescreen (16:9) su un normale televisore (4:3). Si può far rientrare l'intera larghezza del fotogramma 16:9 in un fotogramma nero 4:3 (denominato *letterboxing*), producendo strisce nere sopra e sotto il fotogramma widescreen. Oppure si può riempire il

fotogramma 4:3 verticalmente con l'intera altezza del fotogramma 16:9, variando la posizione orizzontale del fotogramma 16:9 nel fotogramma più stretto 4:3, in modo che le parti importanti della ripresa siano visibili nel fotogramma 4:3 (denominato *panning e scansione*). In Adobe Premiere Pro, potete implementare queste due tecniche usando le proprietà dell'effetto Movimento come Posizione e Scala.



Standard NTSC

с

A. Metraggio NTSC 16:9 B. Su uno schermo televisivo widescreen il lettore DVD utilizza il formato widescreen originario C. Immagine 16:9 su schermo televisivo 4:3 tagliata con panning e scansione automatici D. Immagine 16:9 su schermo televisivo 4:3 riprodotta con letterboxing automatico per ridurre le dimensioni del fotogramma e visualizzare l'intera immagine

D

Proporzioni pixel

Proporzioni pixel descrive il rapporto tra larghezza e altezza di ogni singolo pixel in un fotogramma. Le proporzioni dei pixel variano perché diversi sistemi video riempiono il fotogramma con un numero diverso di pixel. Ad esempio, molti standard video per computer definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 con larghezza di 640 pixel e altezza di 480 pixel, producendo pixel quadrati. Standard video come DV NTSC definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 come 720 x 480 pixel, producendo pixel rettangolari più stretti perché la stessa larghezza del fotogramma contiene più pixel. I pixel del video per computer in questo esempio hanno proporzioni di 1:1 (quadrati), mentre i pixel DV NTSC hanno proporzioni di 0,9 (non quadrati). I pixel DV, che sono sempre rettangolari, sono orientati verticalmente nei sistemi che producono video NTSC e orizzontalmente nei sistemi che producono video PAL. Adobe Premiere Pro mostra le proporzioni dei pixel di una clip accanto alla miniatura nel pannello Progetto.

Se visualizzate pixel rettangolari su un monitor a pixel quadrati senza modifiche, le immagini appaiono distorte: ad esempio, i cerchi diventano ovali. Tuttavia, le proporzioni delle immagini appaiono corrette su uno schermo televisivo, poiché questo usa pixel rettangolari. Adobe Premiere Pro può visualizzare le clip e produrre output con varie proporzioni pixel senza distorsione perché tenta di conciliarle automaticamente con le proporzioni pixel del progetto.

Talvolta una clip potrebbe apparire distorta se Adobe Premiere Pro interpreta le proporzioni pixel in modo errato. Potete correggere la distorsione di una singola clip specificando manualmente le proporzioni pixel della clip sorgente nella finestra di dialogo Interpreta metraggio. Potete correggere interpretazioni errate simili di gruppi di file delle stesse dimensioni modificando il file Regole interpretazione.txt.



Proporzioni dei pixel e del fotogramma

A. Îmmagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata su monitor di computer 4:3 con pixel quadrati B. Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata su monitor TV 4:3 con pixel non quadrati C. Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata non correttamente su monitor TV 4:3 con pixel non quadrati

Proporzioni dei pixel comuni

Risorsa	Forma dei pixel	Quando utilizzarla
Pixel quadrati	1.0	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 640 x 480 o 648 x 486, è 1920 x 1080 HD (non HDV o DVCPRO HD), è 1280 x 720 HD o HDV o è stato esportato da un'applicazione che non supporta pixel non quadrati. Questa impostazione può essere inoltre appropriata per il metraggio trasferito da pellicola o per progetti personalizzati.
D1/DV NTSC	0.9	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3. Questa impostazione può anche essere adatta a metraggi esportati da applicazioni che lavorano con pixel non quadrati, quali applicazioni di animazione 3D.
D1/DV NTSC Widescreen	1,2	ll metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
D1/DV PAL	1.0666	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3.
D1/DV PAL Widescreen	1.422	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
Anamorphic 2:1	2.0	Il metraggio è stato acquisito con un obiettivo anamorfico o è stato trasferito da un fotogramma di pellicola con proporzioni di 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720 (After Effects), Anamorfico HD 1080 (Adobe Premiere Pro)	1.33	Il metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 1440 x 1080 o 960 x 720 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
DVCPRO HD 1080 (solo After Effects)	1,5	ll metraggio presenta dimensioni del fotogramma di 1280 x 1080 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.

Informazioni sul metraggio con pixel quadrati

Molti programmi grafici e di animazione generano risorse con pixel quadrati destinate alla visualizzazione su monitor di computer, i quali utilizzano appunto tali tipi di pixel. Tuttavia, Adobe Premiere Pro genera normalmente file con pixel non quadrati destinati agli schermi televisivi. Adobe Premiere Pro adatta automaticamente le risorse con pixel quadrati alle proporzioni pixel del progetto. Quando la risorsa viene adattata, non presenta più le proporzioni fotogramma originarie. Le proporzioni del fotogramma, inoltre, difficilmente corrispondono a quelle del progetto, anche nel caso in cui prima dell'adattamento fossero state corrispondenti.

Supponiamo ad esempio di generare una risorsa con pixel quadrati a 720 x 540 e di importarla in un progetto DV di Adobe Premiere Pro con proporzioni 720 x 540. In questo caso, la risorsa adattata risulterà più larga rispetto allo schermo. Per impostare le dimensioni del fotogramma della risorsa in modo che corrispondano a quelle del progetto, è possibile utilizzare il controllo Scala. Tuttavia, per mantenere le proporzioni della risorsa, Adobe Premiere Pro deve spesso tagliare la risorsa oppure racchiuderla entro fasce nere.

Per evitare che ciò accada, le risorse generate con i vari programmi di grafica o animazione dovranno avere proporzioni fotogramma che, una volta adattate, corrispondano esattamente alle dimensioni fotogramma del progetto. I risultati migliori potrete ottenerli con programmi quali Adobe Photoshop e Adobe After Effects, che permettono di impostare le proporzioni pixel e le dimensioni dei fotogrammi in modo che corrispondano a quelle del progetto. Se il programma di cui

disponete non consente di impostare le proporzioni pixel, è inutile tentare di adattare le dimensioni fotogramma (ad esempio 720 x 540); è necessario invece fare in modo che le proporzioni fotogramma siano uguali a quelle del progetto (ad esempio 4:3 o 16:9). Adobe Premiere Pro regola automaticamente il video in modo che non risulti distorto.

Se il programma che genera pixel quadrati richiede le dimensioni del fotogramma, usate l'opzione adatta all'output del vostro progetto:

- 4:3 DV (NTSC) o ATSC SD: crea e salva il file con pixel quadrati con dimensioni 720 x 534.
- 4:3 D1 (NTSC): crea e salva il file con pixel quadrati con dimensioni 720 x 540.
- 4:3 DV o D1 (PAL): crea e salva il file con dimensioni 768 x 576.
- 16:9 D1 (NTSC): crea e salva il file con dimensioni 864 x 480.
- 16:9 D1 (NTSC): crea e salva il file con dimensioni 864 x 486.
- 16:9 DV o D1 (PAL): crea e salva il file con dimensioni 1024 x 576.
- 16:9 1080i HD: crea e salva il file con dimensioni 1920 x 1080.
- 16:9 720p HD: crea e salva il file con dimensioni 1280 x 720.

Usare risorse con proporzioni diverse

Adobe Premiere Pro tenta automaticamente di mantenere le proporzioni del fotogramma delle risorse importate, talvolta modificando le proporzioni dei pixel, le dimensioni del fotogramma o entrambi gli elementi, cosicché la risorsa non appaia tagliata o distorta quando viene usata in una sequenza. Le risorse usate in un'applicazione di Adobe Creative Suite contengono metadati che permettono ad Adobe Premiere Pro di calcolare i dati in modo automatico e preciso. Se le risorse non contengono metadati, Adobe Premiere Pro applica una serie di regole per interpretare le proporzioni dei pixel.

Quando acquisite o importate metraggio NTSC con dimensione fotogramma ATSC di 704 x 480, 720 x 486 o DV di 720 x 480, Adobe Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel della risorsa su D1/DV NTSC (0,9). Quando acquisite o importate metraggio con dimensione fotogramma HD 1440 x 1080, Adobe Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel del file su HD 1080 anamorfico (1.33). Quando acquisite o importate metraggio PAL con risoluzione D1 o DV di 720 x 576, Adobe Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni pixel del file su D1/DV PAL (1.067).

Per altre dimensioni dei fotogrammi, Adobe Premiere Pro presuppone che la risorsa sia stata realizzata con pixel quadrati e modifica le proporzioni pixel e le dimensioni dei fotogrammi in modo che conservino le proporzioni delle immagini della risorsa. Se la risorsa importata risulta distorta, è necessario modificare manualmente le proporzioni pixel.

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Adobe Premiere Pro centra la risorsa nel fotogramma del programma. In base alle dimensioni del fotogramma, l'immagine risultante potrebbe essere troppo piccola oppure potrebbe risultare eccessivamente tagliata rispetto alle esigenze del progetto. In tal caso è possibile modificarne le dimensioni, manualmente oppure impostando Adobe Premiere Pro in modo che esegua la modifica in modo automatico ogni volta che trascinate una risorsa in una sequenza.

È consigliabile comunque accertarsi che i file vengano sempre interpretati correttamente. Le dimensioni del fotogramma e le proporzioni pixel vengono sempre riportate accanto alla miniatura di anteprima e nella colonna Informazioni video del pannello Progetto. Tali dati vengono anche visualizzati nella finestra di dialogo Proprietà della risorsa, nella finestra di dialogo Interpreta metraggio e nel pannello Info.

Consultare anche

"Aggiungere immagini ai titoli" a pagina 204

"Dettagli della clip e pannello Info" a pagina 17

Correzione della distorsione delle proporzioni

L'impostazione predefinita scelta al momento di creare un progetto determina le proporzioni del fotogramma e dei pixel del progetto. Non è possibile modificare questi elementi dopo aver salvato il file del progetto, ma potete modificare le proporzioni pixel che Adobe Premiere Pro presuppone per le singole risorse. Se ad esempio una risorsa con pixel quadrati

generata da un programma di grafica o animazione risulta distorta in Adobe Premiere Pro, potete correggerne le proporzioni pixel affinché venga visualizzata correttamente. Una volta che vi sarete assicurati del fatto che tutti i file vengono interpretati correttamente, potete combinare riprese con proporzioni diverse nello stesso progetto e generare un output che non deforma le immagini risultanti.

Consultare anche

"Importare immagini fisse" a pagina 68

Correggere singole interpretazioni errate delle proporzioni

- 1 Selezionate il file nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete File > Interpreta metraggio, specificate le opzioni nella sezione Proporzioni pixel e fate clic su OK.

Correggere interpretazioni errate ricorrenti delle proporzioni

Adobe Premiere Pro assegna automaticamente proporzioni pixel ai file in base a un file di regole. Se un determinato tipo di immagine risulta sempre interpretato in modo errato, venendo quindi distorto, potete modificare la regola che lo governa.

- 1 Aprite un editor di testi come Blocco Note (Windows) o TextEdit (Mac OS).
- 2 Dall'editor di testi, passate alla cartella dei plug-in di Adobe Premiere Pro Plugins.
- **3** Aprite il file denominato Regole di interpretazione.txt.
- 4 Modificate le regole da modificare e selezionate Salva.

Progetti speciali

Informazioni su progetti e metraggio DV 24P

Il metraggio acquisito da una videocamera o dal trasferimento di un filmato a circa 24 fps non interlacciato (progressivo) è denominato *metraggio 24p*. Questo formato simula un filmato per la qualità dell'immagine e la rappresentazione grafica del movimento poiché la frequenza fotogrammi 24p è molto simile a quella di una pellicola cinematografica, dal momento che ogni fotogramma è generato da linee *progressive*, non da campi con mezzi fotogrammi *interlacciati*. Questo formato è diventato molto diffuso tra i produttori di film digitali a basso costo poiché riesce a dare ai film un *aspetto di film su pellicola*.

Per creare un progetto 24p in Adobe Premiere Pro, selezionate l'impostazione predefinita di un progetto DV-24P corrispondente al formato del vostro metraggio. Potete importare file e acquisire metraggi come al solito.

Adobe Premiere Pro dispone di due schemi 24p alternativi: Ripeti fotogramma e Fotogramma interlacciato. Entrambe le opzioni consentono di convertire il metraggio 24p in modo che sia riproducibile a 29,97 fps con minime differenze visive e di prestazioni. Potete selezionare una di queste opzioni nella finestra Impostazioni progetto quando avviate un nuovo progetto oppure modificarla in un progetto esistente.

In Adobe Premiere Pro, potete montare metraggi 24p. Per montare un metraggio 24p in un progetto usando una delle impostazioni predefinite DV-NTSC standard di Adobe Premiere Pro, sono disponibili schemi pulldown DV 24p per convertire i metraggi in video interlacciati a 23,976 fps per la riproduzione con dispositivi NTCS standard. Questo metodo è utile, ad esempio, per esportare il vostro filmato in un formato standard NTSC per la masterizzazione su nastro o per la trasmissione.

Se montate un metraggio 24p in un progetto basato su una delle impostazioni predefinite DV-24p, per impostazione predefinita, in Adobe Premiere Pro viene disattivato lo schema pulldown 24p e viene attivato uno schema pull-up per la riproduzione con dispositivi NTSC. Ciò consente di esportare il filmato in un file in formato 24p. Questo metodo è utile, ad esempio, per esportare il vostro filmato su un DVD per la riproduzione con lettori DVD e schermi televisivi che supportano il formato 24p.

Una volta completato il montaggio, potete usare Adobe Media Encoder per esportare il filmato 24p da Adobe Premiere Pro a Adobe Encore CS3. Apritelo in Encore, create il DVD, quindi masterizzate il progetto in formato stream MPEG2 24p. Il DVD risultante non presenta artefatti interlacciati su lettori DVD e televisori con capacità 480p (a scansione progressiva). In alternativa, potete esportare il progetto 24p di Adobe Premiere Pro in un formato adatto all'esportazione su pellicola, ad esempio le sequenze di immagini fisse.

Nota: Adobe Premiere Pro accetta il metraggio 24p e 24Pa solo da videocamere che utilizzano questi schemi.

Informazioni su pulldown 3:2 e 24P

Quando trasferite filmati 24 fps a video 29,97 fps, utilizzate una procedura denominata *pulldown 3:2*, in cui i fotogrammi del filmato sono distribuiti nei campi video secondo un modello 3:2 ripetuto. Il primo fotogramma del filmato viene copiato ai campi 1 e 2 del primo fotogramma video e anche al campo 1 del secondo fotogramma video. Il secondo fotogramma del filmato viene poi distribuito sui successivi due campi video, il campo 2 del secondo fotogramma video e il campo 1 del terzo fotogramma video. Questo modello 3:2 si ripete fino a quando quattro fotogrammi del filmato sono distribuiti su cinque fotogrammi video, e il modello 3:2 si ripete.

Il processo pulldown 3:2 porta alla creazione di *fotogrammi interi* (rappresentati da una W) e di fotogrammi con *campi separati* (rappresentati da una s). I tre fotogrammi video interi contengono due campi dello stesso fotogramma del filmato. I restanti due fotogrammi separati contengono un fotogramma video di due diversi fotogrammi del filmato. I due fotogrammi con campi separati sono sempre adiacenti.

La *fase* del pulldown 3:2 si riferisce al punto in cui i due fotogrammi con campi separati rientrano nei primi cinque fotogrammi del metraggio. La fase avviene in seguito a due conversioni che si verificano durante il pulldown 3:2. La pellicola a 24 fps viene ridistribuita nel video a 30 fps e pertanto ciascuno dei quattro fotogrammi della pellicola a 24 fps viene distribuita su cinque fotogrammi di video a 30 (29,97) fps. Innanzitutto il filmato viene rallentato dello 0,1% per compensare la differenza di velocità fra 29,97 fps e 30 fps. In seguito ogni fotogramma del filmato viene ripetuto in uno speciale modello e accoppiato a campi di video.



Quando si applica il pulldown 3:2 al metraggio, un fotogramma del filmato (A) viene separato in due o tre campi video interlacciati (B) che vengono raggruppati in fotogrammi video contenenti ciascuno due campi.

È necessario rimuovere il pulldown 3:2 dal metraggio video filmato in origine cosicché gli effetti siano perfettamente sincronizzati con la frequenza fotogrammi originaria del filmato. Rimuovendo il pulldown 3:2 la frequenza fotogrammi si riduce di 1/5: da 30 a 24 fps o da 29,97 a 23,976 fps. La riduzione della frequenza fotogrammi determina inoltre la riduzione del numero di fotogrammi da modificare.

Adobe Premiere Pro supporta anche il pulldown della videocamera Panasonic DVX100 24p DV, denominato 24p Advance (24Pa). Questo formato è utilizzato da alcune videocamere per acquisire immagini 23.976 fps a scansione progressiva usando nastri DV standard.

Creare un progetto 24P

- 1 Selezionate File > Nuovo > Progetto
- 2 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, scegliete la scheda Carica predefinito.
- 3 Dall'elenco Impostazioni predefinite, scegliete la cartella DV-24P.

- 4 Scegliete il formato 24P corrispondente al vostro metraggio.
- 5 Specificate un nome e una posizione per il progetto e fate clic su OK.

Nota: Se catturate il metraggio 24P, Adobe Premiere Pro lo riconosce come 24P e lo tratta di conseguenza, a prescindere dalle impostazioni del progetto.

Impostazione di opzioni di riproduzione per 24P

1 Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali.

2 Fate clic sul pulsante Impostazioni di riproduzione.

3 Nel riquadro Metodo di conversione 24P selezionate una delle opzioni seguenti:

Ripeti fotogramma (ABBCD) Duplica i fotogrammi dove necessario per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione utilizza un numero inferiore di risorse di elaborazione.

Fotogramma interlacciato (2:3:3:2) Combina i fotogrammi in uno schema tipo telecine per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione produce una riproduzione fluida ma richiede più risorse di elaborazione.

4 Fate clic su su OK nella finestra di dialogo Impostazioni di riproduzione, quindi fate clic su OK nella finestra di dialogo Impostazioni progetto.

Disabilitazione del pulldown 24P per simulare il trasferimento di un filmato video

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro usa uno schema di pulldown 24P per riprodurre metraggio DV 24P a 29,97 fps in un progetto basato su una delle impostazioni predefinite NTSC. Potete disabilitare lo schema di pulldown per conferire al filmato l'aspetto di un film trasferito su video, o trasmesso, senza interpolazione dei fotogrammi.

1 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su una clip 24P nel pannello Progetto.

- 2 Selezionate Interpreta metraggio.
- 3 In Frequenza fotogrammi, selezionate Rimuovi pulldown DV 24p.
- 4 Fate clic su OK.

Potete inoltre applicare qualsiasi effetto plug-in di terzi alla sequenza master. Tali plug-in possono ad esempio eseguire una conversione di tipo telecine, aggiungere granulosità o correggere i colori, in modo da simulare diversi tipi di pellicole cinematografiche. Prestate particolare attenzione alle luci e, durante le riprese, usate i cavalletti e rallentate le panoramiche per dare l'impressione di usare una cinepresa di tipo cinematografico. Curando questi dettagli, potrete dare al vostro progetto un aspetto simile a quello di un film su pellicola.

Visualizzazione del codice di tempo 24P sorgente

Quando importate un metraggio 24P, Adobe Premiere Pro lo tratta come un metraggio a scansione progressiva a 23,976 fps. Per questo motivo, quando lavorate su un filmato 24P in un progetto 24P, il codice di tempo viene visualizzato come 24 fps. Tuttavia, la videocamera registra e memorizza il metraggio 24P in codice di tempo senza drop-frame a 30 fps. Quando memorizzate il metraggio 24P per l'acquisizione, vengono memorizzate delle clip in base al conteggio del codice di tempo della videocamera senza drop-frame a 30.

Ad esempio, una clip memorizzata per l'acquisizione può avere 00:01:00:28 come punto di attacco. Tuttavia, come una clip non in linea in un progetto 24P, il punto di attacco è riportato come 00:01:00:23. Inoltre, associando metraggio senza dropframe con metraggio con drop-frame, può accadere che vengano visualizzate differenze di codice di tempo maggiori fra il progetto e le clip, con minuti, secondi e intere durate apparentemente fuori sincrono. Fate attenzione a queste differenze durante il montaggio. Se usate il codice di tempo a 30 fps senza drop-frame per progetti contenenti metraggi 24P, Adobe Premiere Pro esclude un fotogramma ogni cinque dal conteggio del codice di tempo del filmato 24P. Quando visualizzate le proprietà della clip 24P clip, la frequenza fotogrammi viene indicata come 23,976, ma la base temporale indicata è 29,97. Se desiderate leggere il codice di tempo originale della clip, procedete come segue:

1 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic sulla clip nel pannello Progetto.

2 Selezionate Interpreta metraggio > Usa frequenza fotogrammi del file.

Flusso di lavoro per i DVD

Con Adobe Encore e Adobe Premiere Pro potete masterizzare una singola sequenza su DVD e ogni sequenza del progetto può essere masterizzata su un DVD diverso. Innanzitutto aggiungete tutto il contenuto che desiderate inserire sul DVD in una sequenza. Dopo aver preparato la sequenza, effettuate le seguenti operazioni di base:

1. Aggiungete marcatori Encore.

In Adobe Premiere Pro, potete aggiungere marcatori Encore che vengono preservati in Encore. I marcatori Encore sono diversi dai marcatori di sequenza (non visualizzabili in Encore) ma si applicano allo stesso modo nel pannello Timeline.

Se create un DVD a riproduzione automatica, i marcatori Encore divengono marcatori di capitoli che consentono all'utente di utilizzare un telecomando per il lettore DVD per spostarsi da una scena all'altra. Se create un DVD con menu, è possibile collegare i pulsanti Scena sui menu ai marcatori Encore sulla timeline Encore.

2. Esportate in Encore DVD o in file MPEG.

Il comando File > Esporta > Esporta su DVD importa la sequenza, o la parte di essa designata mediante la barra dell'area di lavoro, in Encore. In Encore potete masterizzare direttamente su un DVD senza menu, oppure potete aggiungere menu e pulsanti prima della masterizzazione. Potete masterizzare il progetto su disco, salvarlo in un file di immagine DVD, in set di cartelle DVD oppure in file master DVD su nastro DLT.

In alternativa, potete esportare un file MPEG-2 compatibile con DVD da Adobe Premiere Pro che potete usare per creare un DVD nella maggior parte delle applicazioni per la creazione di DVD.

3. Scegliete un modello di menu.

I modelli Encore sono menu predefiniti disponibili in una grande varietà di stili. I pulsanti nei modelli si collegano automaticamente ai marcatori DVD inseriti nella sequenza. Encore crea sottomenu aggiuntivi in base alle necessità per contenere tutti i marcatori DVD in una sequenza.

Nota: I DVD a riproduzione automatica non dispongono di menu; non è quindi necessario scegliere un modello.

4. Personalizzate il modello di menu.

Modificate i titoli, gli elementi grafici o aggiungete un video per il sottofondo in Encore. Potete inoltre utilizzare i video nelle miniature dei pulsanti specificando una sezione di una clip da riprodurre nel pulsante.

5. Visualizzate in anteprima il DVD.

Controllate la funzionalità e l'aspetto dei menu DVD nella finestra Anteprima DVD

6. Create il DVD.

Con un masterizzatore DVD installato o collegato potete masterizzare su disco il contenuto del vostro DVD. Potete salvare i file compressi in una cartella per la riproduzione dal disco rigido di un computer. Potete inoltre salvare un'immagine ISO del DVD da distribuire o masterizzare su un DVD.

Nota: Encore crea DVD conformi al formato video DVD. Non crea DVD audio o dati.
Avviare un progetto HDV o HD

Potete montare metraggi HDV nei formati 720p, 1080p o 1080i. Quando create un nuovo progetto per questi formati, assicuratevi di selezionare le impostazioni predefinite del progetto dalle impostazioni predefinite HDV, che corrispondono alle specifiche del metraggio sorgente.

Premiere Pro non contiene infatti impostazioni predefinite specifiche per il metraggio HD. Le impostazioni predefinite del metraggio HD sono in genere installate in Premiere Pro quando viene installata una scheda di acquisizione che supporta Adobe Premiere Pro.

Per ottimizzare le prestazioni di riproduzione, a volte è utile eseguire il rendering del metraggio HD quando lo si inserisce per la prima volta in una sequenza.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Nella finestra Benvenuti, fate clic su Nuovo progetto.
- Selezionate File > Nuovo > Progetto
- 2 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, selezionate la scheda Carica predefinito.
- **3** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per un progetto HDV, selezionate un'impostazione predefinita HDV che corrisponda al metraggio.
- Per un progetto HD, selezionate una delle impostazioni predefinite fornite con la scheda di acquisizione HD.
- 4 Specificate un nome e un percorso per il file di progetto e fate clic su OK.

Nota: In Windows, potete creare un'impostazione predefinita di progetto personalizzata per l'anteprima di metraggi non compressi a 10 o 8 bit. Per ulteriori informazioni, consultate Creare un progetto con riproduzione video non compresso (solo Windows) nell'Aiuto di Adobe Premiere Pro.

Consultare anche

"Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20

"Informazioni sul video ad alta definizione (HD)" a pagina 346

"Opzioni per l'esportazione di sequenze HD e HDV" a pagina 347

Avviare un progetto widescreen

Potete modificare metraggi widescreen ripresi nei formati DV, HDV e HD. Per visualizzare e riprodurre correttamente risorse widescreen è necessario specificare le impostazioni del progetto in modo da contenere le risorse widescreen. Una volta completato il montaggio del filmato, usate Adobe Media Encoder per generare i file 3GP con le caratteristiche audio e video corrette e adatte al dispositivo di destinazione.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Nella finestra Benvenuti, fate clic su Nuovo progetto.
- Selezionate File > Nuovo > Progetto
- 2 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, selezionate la scheda Carica predefinito.
- 3 Selezionate un'impostazione predefinita corrispondente al vostro metraggio. Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per il metraggio DV, selezionate una delle impostazioni predefinite tra DV-NTSC e DV-PAL, inserendo Widescreen all'interno del nome. Queste opzioni usano pixel orizzontali, con proporzioni dei pixel di 1,2 per NTSC e 1,422 per PAL.
- Per un progetto HDV, selezionate un'impostazione predefinita HDV che utilizzi HD 1080 anamorfico (proporzioni pixel 1,333) o pixel quadrati (proporzioni pixel 1,0).
- Per un progetto HD, selezionate una delle impostazioni predefinite disponibili nella vostra scheda di acquisizione HD.
- 4 Specificate un nome e un percorso per il file di progetto e fate clic su OK.

Consultare anche

"Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20

Avviare un progetto per dispositivi portatili

Potete modificare i video per la distribuzione su telefoni cellulari, lettori multimediali portatili e altri dispositivi portatili. Il modo più semplice per cominciare è selezionare un'impostazione predefinita del progetto corrispondente ai requisiti del dispositivo di destinazione. Una volta completato il montaggio del filmato, usate Adobe Media Encoder per codificarlo con le caratteristiche audio e video corrette e adatte al dispositivo di destinazione.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Nella finestra Benvenuti, fate clic su Nuovo progetto.
- Selezionate File > Nuovo > Progetto
- 2 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, selezionate la scheda Carica predefinito.
- 3 Selezionate la cartella delle impostazioni predefinite Dispositivi portatili. Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per montare un filmato destinato esclusivamente a dispositivi che supportano video in formato 3GP2 con dimensioni dei fotogrammi di 176 X 144 o 88 X 72, selezionate l'impostazione predefinita CIF, QCIF, QQCIF.
- Per montare un filmato per la distribuzione sul Web o su dispositivi portatili in grado di visualizzare video in formato 4:3 con dimensioni dei fotogrammi di 320 X 240 o 128 X 96, selezionate l'impostazione predefinita iPod, QVGA, Sub-QCIF.
- 4 Specificate un nome e un percorso per il file di progetto e fate clic su OK.

Consultare anche

"Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20

"Esportazione su iPod, telefoni cellulari, PSP e altri dispositivi portatili" a pagina 373

Flussi di lavoro

Flusso di lavoro di base

Sia che utilizziate Adobe Premiere Pro per montare video destinati alla trasmissione sia che stiate realizzando filmati per DVD o distribuzione sul Web, il flusso di lavoro si articolerà nelle fasi indicate di seguito. Per un video sul flusso di lavoro di base, consultatewww.adobe.com/go/vid0230_it.

1. Riprendere video con AdobeOnLocation

Regolate il segnale video proveniente dalla videocamera prima di iniziare le riprese; quindi riprendete direttamente sul disco rigido usando Adobe OnLocation, l'applicazione di controllo del segnale abbinata ad Adobe Premiere Pro. Per un video sulla registrazione direttamente su disco, consultate www.adobe.com/go/vid0237_it.



Adobe OnLocation

2. Creare o aprire un progetto

Aprite un progetto esistente o createne uno dalla schermata Quickstart di Adobe Premiere Pro. Quando avviate un nuovo progetto potete specificare lo standard televisivo, il formato video e altre impostazioni. (Consultate "Informazioni sui progetti" a pagina 18.)



Quickstart, schermata

3. Acquisire e importare video e audio

Usando il pannello Acquisizione, trasferite il metraggio direttamente da videocamera o VTR. Con i dispositivi adatti potete digitalizzare e acquisire altri formati, da VHS a HD. Ogni file acquisito sul disco rigido diventa automaticamente una clip del pannello Progetto.

		X
Progetto: Party Life ×		÷••
Image: Second system 60B_02 Col Video, 720 x 00;00;02;18	mp 1.avi 480 (1,2) ▼ , video usato 2 volte , 29,97 fps	E
		Archiviazione Impostazioni
Party Life.prproj	12 eler	nenti
Trova:	Attacco: Nome 🗸	Acquisisci: Audio e video
Nome 🔺	Etichetta Tipo di oggetto multimedi	al Archivia clip in: Pr_06.prproj
158_01 Comp 1.avi	Video	Audio
1A_02 Comp 1.avi	Video	
2A_03 Comp 1.avi	Video	
📕 3A_01 Comp 1_001.avi	Video Video	Dati clip
58A_01 Comp 1_001.avi	Video	Nome cassetta: Cassetta senza titolo
608_02 Comp 1.avi	Video Video	Nome clip: Clip senza titolo 01
👂 🚞 Audio	Raccoglitore	Descrizione:
🔏 circle3.psd	Immagine fissa	
👂 🚞 Composites	Raccoglitore	Scena:
Sequence 01	Sequenza	Ripresa/inquadr.:
Sequence 02	Sequenza	Note:
🗟 star.psd	Immagine fissa	
)	ا	Codice di tempo
11/1/10/10		
1 / 54	P	7 UUUUUUUU Imposta stacco
		Acquisizione
		Attacco/stacco Cassetta
		🔲 Ricerca scena
♥ 00:03:35:14	{ 00:00:00:00 00:00:	00:00 } 00:00:00:01 4 Manialia: 0 fotogrammi
		Manigile: U Tocogrammi

Pannello Progetto e pannello Acquisizione

Potete inoltre importare diversi oggetti multimediali digitali, come video, audio e immagini fisse. Adobe Premiere Pro può anche importare grafica realizzata con Adobe Illustrator * e file a livelli creati con Adobe Photoshop* e può tradurre i progetti Adobe After Effects per un flusso di lavoro integrato senza soluzione di continuità. Potete creare file multimediali sintetici, quali barre di colore standard, sfondi di colore e conti alla rovescia. (Consultate "Informazioni su acquisizione, digitalizzazione e importazione" a pagina 46.)

Potete inoltre usare Adobe Bridge per organizzare e trovare i vostri file multimediali e quindi utilizzare il comando Inserisci per inserire i file direttamente in Adobe Premiere Pro.

Nel pannello Progetto, potete etichettare, classificare e raggruppare il metraggio in appositi raccoglitori, in modo da tenere in ordine gli elementi di un progetto complesso. Potete aprire contemporaneamente più raccoglitori, ognuno nel proprio pannello, oppure nidificare i raccoglitori uno dentro l'altro. Utilizzando la visualizzazione a icone nel pannello Progetto, potete disporre le clip come se utilizzaste una storyboard, per visualizzare o assemblare rapidamente una sequenza.

4. Assemblare e rifinire una sequenza

Con il monitor Sorgente potete visualizzare clip, impostare punti di montaggio e contrassegnare altri fotogrammi importanti prima di aggiungere clip a una sequenza. Per comodità, scomponete una clip master in una serie di clip secondarie, ciascuna con i propri punti di attacco e stacco. Potete visualizzare l'audio sotto forma di forma d'onda particolareggiata e modificarla con un campionamento molto dettagliato. (Consultate "Panoramica dei monitor Sorgente e Programma" a pagina 80.)



Monitor Sorgente, monitor Programma e pannello Timeline

Per aggiungere clip a una sequenza nel pannello Timeline dovrete trascinarle o utilizzare i controlli del monitor Sorgente. Potete assemblare automaticamente le clip in una sequenza nell'ordine in cui si trovano nel pannello Progetto. Potete visualizzare la sequenza montata nel Monitor programma, oppure guardare il video a schermo intero, esattamente come verrà proiettato, su un monitor televisivo collegato. (Consultate "Panoramica del pannello Timeline" a pagina 89 e "Aggiungere clip a una sequenza" a pagina 102.)

Rifinite la sequenza agendo sulle clip nel pannello Timeline, con gli strumenti contestuali o con quelli del pannello Strumenti. Utilizzate lo specifico Monitor ritaglio per definire con esattezza i punti di taglio fra clip. Nidificando le sequenze, cioè usando la sequenza come clip all'interno di un'altra sequenza, potrete creare effetti altrimenti non realizzabili.

5. Aggiungere titoli

Usando il completo strumento di titolazione di Adobe Premiere Pro, create eleganti titoli, titoli con scorrimento orizzontale o verticale facilmente sovrapponibili al video. Se desiderate potete modificare i numerosi modelli di titoli forniti con Adobe Premiere Pro. Come con qualsiasi clip, potete montare, realizzare dissolvenze, animare e aggiungere effetti ai titoli di una sequenza. (Consultate "Informazioni sulla titolazione" a pagina 193.)



Titoli

6. Aggiungere transizioni ed effetti

Il pannello Effetti comprende una gamma completa di transizioni ed effetti che potrete applicare alle clip di una sequenza. Potete regolare questi effetti, così come il movimento, l'opacità e la dilatazione della frequenza variabile, utilizzando il pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti consente anche di animare le proprietà di una clip utilizzando tecniche tradizionali di impostazioni di fotogrammi chiave. Mentre intervenite sulle transizioni, il pannello Controllo effetti visualizza i controlli specificamente progettati per questa operazione. Altrimenti potete visualizzare e regolare le transizioni e i fotogrammi chiave degli effetti della clip nel pannello Timeline. (Consultate "Informazioni sulle transizioni" a pagina 153 e "Operazioni con gli effetti" a pagina 216.)



Effetti e il pannello Controllo effetti

7. Mixare l'audio

Per le regolazioni dell'audio basate sulle tracce, il Mixer audio simula fedelmente una console di mixaggio audio completa, dotata di cursori di dissolvenza e panning, mandate ed effetti. Adobe Premiere Pro salva le regolazioni in tempo reale, immediatamente. Con una scheda audio supportata potete registrare l'audio dal mixer audio, oppure mixare l'audio per ottenere audio surround. (Consultate "Mixare tracce audio e clip" a pagina 163.)



Mixer audio

8. Collaborare

Usando la funzione Clip Notes potete facilmente inviare modifiche alle bozze per la revisione e reimportare i commenti dei revisori nella timeline. I commenti vengono visualizzati in marcatori di sequenza situati esattamente sui fotogrammi dove sono stati originariamente collocati.



Impostazioni di esportazione per Clip Notes

9. Esportare

Distribuite la sequenza montata nel formato e sul supporto desiderato: nastro, DVD, disco Blue-ray o file filmato. Usando Adobe Media Encoder potete personalizzare le impostazioni di MPEG2, MPEG4, Adobe Flash Video e altri codec in modo da soddisfare le esigenze del vostro pubblico. (Consultate "Esportare Nozioni fondamentali" a pagina 344).



Finestre di dialogo Impostazioni di esportazione e Esporta per Encore

Flusso di lavoro per piattaforme diverse

Potete lavorare su un progetto utilizzando piattaforme diverse; è possibile, ad esempio, avviare il progetto su un computer con installato Windows e continuare su un Macintosh o viceversa. Tuttavia, alcune funzioni variano nel passaggio da una piattaforma all'altra. Per un video sul montaggio in un ambiente a più piattaforme, consultate www.adobe.com/go/vid0236_it.

Impostazioni progetto Se un progetto viene creato su una piattaforma e poi spostato su un'altra, le impostazioni del progetto equivalenti della seconda piattaforma, una volta identificate, vengono impostate automaticamente. Ad esempio, se un progetto DV creato in ambiente Windows e contenente impostazioni di controllo del dispositivo e acquisizione DV viene aperto su un Macintosh, vengono applicate le impostazioni equivalenti in DV Mac. Salvando il progetto, tali impostazioni Macintosh vengono registrate e se il progetto viene successivamente aperto in ambiente Windows le impostazioni sono riconvertite in Windows.

Effetti Tutti gli effetti video disponibili per Mac sono disponibili per Windows. Gli effetti per Windows non disponibili per Mac vengono visualizzati come effetti non in linea se il progetto viene aperto su Mac. Nell'aiuto in linea di Adobe Premiere Pro, questi effetti sono contrassegnati come "solo Windows". Tutti gli effetti audio sono disponibili in entrambe le piattaforme. Le impostazioni predefinite degli effetti funzionano su entrambe le piattaforme, a meno che l'impostazione predefinita non si applichi a un effetto non disponibile su una determinata piattaforma.

Impostazioni predefinite di Adobe Media Encoder Le impostazioni predefinite create su una piattaforma non sono disponibili sull'altra.

File di anteprima File di anteprima creati su una piattaforma non sono disponibili sull'altra. Quando un progetto viene aperto su una piattaforma diversa, Adobe Premiere Pro esegue nuovamente il rendering dei file di anteprima. Quando il progetto viene successivamente aperto sulla piattaforma originale, Adobe Premiere Pro esegue nuovamente il rendering dei file di anteprima dei file di anteprima.

File ad alta profondità di bit File Windows AVI contenenti video non compressi a 10 bit 4:2:2 (v210) oppure video non compressi a 8 bit 4:2:2 (UYVU) non sono supportati su Mac.

Rendering dell'anteprima La qualità della riproduzione di file non nativi non sottoposti a rendering, come ad esempio AVI su MAC e MOV su Windows, è inferiore alla qualità della riproduzione di questi file sulle loro piattaforme native. Per tali file, è necessario eseguire il rendering dei file di anteprima sulla piattaforma corrente. I file di anteprima vengono sempre sottoposti a rendering in un formato nativo. Una barra rossa nella timeline indica le sezioni contenenti file che devono essere sottoposti a rendering.

Flussi di lavoro per applicazioni diverse

Potete usare diverse altre applicazioni Adobe per migliorare o modificare le risorse utilizzate nel progetto di Adobe premiere Pro.

- Avviate Adobe Bridge all'interno di Adobe Premiere Pro per organizzare, contrassegnare e trovare le risorse per poi inserirle in varie applicazioni, tra le quali Adobe Premiere Pro, in modo da poterle modificare. (Consultate l'aiuto in linea di Adobe Bridge).
- Importate in Adobe Premiere Pro file a livelli di Photoshop, file di Illustrator, progetti di After Effects, file creati con versioni precedenti di Adobe Title Designer e vari file creati con Adobe Premiere 6.0, tutti in Adobe Premiere Pro. (Consultate "Importare file" a pagina 65.)
- In Adobe Premiere Pro, usate il comando Modifica originale per modificare una risorsa all'interno dell'applicazione nella quale è stata generata. (Consultate "Modificare una clip nell'applicazione originale" a pagina 144.)
- Usate il comando Modifica in Adobe Soundbooth in Adobe Premiere Pro per modificare un file audio o una traccia audio in Soundbooth. (Consultate "Informazioni sulla modifica dell'audio in Adobe Soundbooth" a pagina 192.)
- Usate Adobe Dynamic Link per creare una nuova composizione After Effects all'interno di un progetto di Adobe Premiere Pro. Qualsiasi modifica eseguita su questa composizione in After Effects apparirà immediatamente in Adobe Premiere Pro senza necessità di rendering. (Consultate "Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium)" a pagina 149)
- Esportate le sequenze da Adobe Premiere Pro in Adobe Encore per la creazione e la masterizzazione su DVD o dischi Blu-ray. (Consultate "Esportazione su DVD, disco Blu-ray o CD" a pagina 358.)
- Esportate le sequenze in Adobe Flash Video per la distribuzione sul Web o per ulteriore lavorazione in Adobe Flash o Adobe Dreamweaver. (Consultate "Esportazione per il Web" a pagina 369.)

Informazioni su Adobe Bridge

Adobe[®] Bridge CS3 è un'applicazione interpiattaforma inclusa tra le applicazioni di Adobe[®] Creative Suite[®] 3 che consente di individuare, organizzare e sfogliare le risorse di Adobe o altre, necessarie per creare stampe, contenuto Web, video e audio. È impossibile avviare Bridge da qualsiasi applicazione di Adobe Creative Suite ad eccezione di Acrobat 8.

Con Bridge, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Gestire immagini, metraggi e file audio; potete visualizzare, ricercare, ordinare ed elaborare file. Potete inoltre modificare i metadati per i file e inserire i file in documenti, progetti o composizioni.
- Utilizzare risorse gestite da Adobe Version Cue.
- Eseguire operazioni automatizzate, come i comandi in batch.
- Gestire foto, ovvero generare una galleria per il Web, importare e modificare foto dalla scheda di una fotocamera digitale, raggruppare in stack foto correlate e aprire o importare file Raw e modificarne le impostazioni senza avviare Photoshop. Con Bridge, potete inoltre cercare le principali librerie esenti da diritti e scaricare immagini esenti da royalty mediante Adobe Stock Photos.
- Avviare una conferenza Web in tempo reale per condividere il desktop e rivedere i documenti.
- Sincronizzare le impostazioni di colore in tutti i componenti di Adobe Creative Suite gestiti da colore.

Capitolo 4: Configurare e aggiungere risorse

Dopo aver collegato l'hardware, potete aggiungere risorse in un progetto, acquisendole da fonti digitali, o digitalizzandole da fonti analogiche oppure importandole sotto forma di file.

Configurazione del sistema

Informazioni sulla configurazione del sistema

Per poter utilizzare l'ampia gamma di funzionalità disponibili in Adobe Premiere Pro CS3, con molta probabilità dovrete collegare dispositivi aggiuntivi al vostro computer. La maggior parte dei flussi di lavoro del montaggio, ad esempio, necessitano di collegamenti a videocamere o VTR, televisori e talvolta di un controller. Questi dispositivi consentono di registrare e acquisire metraggio, al fine di riacquisirlo con risoluzioni diverse, di controllare la qualità e l'inquadratura delle immagini lungo il processo di montaggio e infine di esportare il filmato finito su nastro per la masterizzazione.

Configurare un sistema DV o HDV



Configurare DV/HDV

A. Computer e monitor del computer B. Connettore e porta FireWire a 6 pin C. Connettore e porta FireWire a 4 pin D. Videocamera DV/HDV E. Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianca), audio destra (rossa) video composito (gialla); spinotto e presa per S-video (y/c) F. Connettore e porta HDMI G. Monitor TV

Questa configurazione vi permette di acquisire audio e video da una sorgente DV o HDV, di controllare il segnale su un monitor TV durante il montaggio e infine di riesportare le sequenze su nastro.

1 Collegate la videocamera DV, HDV o il VTR al computer mediante un cavo FireWire.

2 Collegate la videocamera o il VTR al monitor TV con un cavo video S-video o RCA e con cavi audio RCA, o con un cavo HDMI.

3 Attivate la modalità di riproduzione o VTR.

4 Avviate Adobe Premere Pro e nella finestra iniziale selezionate Nuovo progetto.

5 Nel pannello Carica predefinito della finestra di dialogo Nuovo progetto, selezionate l'impostazione predefinita HDV o DV corrispondente al formato del metraggio sorgente.

6 Cercate il percorso desiderato e inserite il nome del file di progetto. Fate clic su OK.

Consultare anche

"Informazioni sui progetti" a pagina 18

Configurare un sistema SD-SDI, HD-SDI o componente



Configurazione SDI/componente con breakout box

A. Computer e monitor del computer B. Breakout box A/V C. Spinotti e prese XLR per audio sinistra e destra D. Connettore e porta RS232/422 E. Spinotti e prese BNC per componente video Y/Pb/Pr, spinotto e presa BNC per video SDI F. VTR HD/SD G. Spinotti e prese BNC per componente video Y/Pb/Pr, spinotto e presa BNC per video SDI H. Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianco) e destra (rosso) I. Altoparlanti J. Monitor TV

Questa configurazione vi permette di acquisire audio e video da SD-SDI, HD-SDI o da un dispositivo video componente (videocamera o VTR), di controllare il segnale su un monitor TV durante il montaggio e infine di riesportare le sequenze nella videocamera o nel VTR.

Questa configurazione richiede l'installazione di una scheda SDI o PCI componente sul computer oppure il collegamento di un dispositivo SDI o componente esterno mediante porta FireWire. Entrambe le soluzioni sono dotate di porte, solitamente connettori BNC, in grado di ricevere i segnali video SDI o componente.

Alcune schede SDI o PCI componente sono dotate di breakout box con porte per i segnali SDI o componente e talvolta porte per genlock in una matrice di facile accesso.

1 Collegate il dispositivo SD-SDI, HD-SDI o componente al computer o alla breakout box mediante cavi video SDI o componente. Un singolo cavo con connettori BNC porta il segnale video SDI, ma tre cavi separati con connettori BNC portano i segnali video componente. Collegate i cavi video dalle uscite video del computer o breakout box agli ingressi video del dispositivo. Collegate anche i cavi video dalle uscite video del dispositivo agli ingressi video del computer o breakout box.

2 Collegate il dispositivo SD-SDI, HD-SDI o componente al computer o alla breakout box mediante cavi audio XLR. Collegate i cavi audio dalle uscite audio del computer o breakout box agli ingressi audio del dispositivo. Collegate anche i cavi audio dalle uscite audio del dispositivo agli ingressi audio del computer o breakout box.

- **3** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Collegate la porta di controllo del dispositivo seriale (RS-422 o RS-232) sulla videocamera o il VTR alla porta seriale (Windows) o la porta USB (Mac OS) del computer Utilizzate il cavo Pipeline Digital ProVTR per i dispositivi con controllo RS-232/422.
- Se il sistema che utilizzate dispone di una breakout box con una porta di controllo del dispositivo seriale (RS-422 o RS-232), collegatela con la porta di controllo del dispositivo seriale sulla videocamera o il VTR, anzichè con la porta seriale o USB del computer. Può essere necessario utilizzare un cavo seriale standard D-Sub a 9 pin anzichè il cavo Pipeline Digital ProVTR. Consultate la documentazione fornita dal produttore della breakout box.

Nota: Il controllo dei dispositivi seriali nativi è disponibile solo su Windows.

4 Collegate il videoregistratore o la videocamera al monitor TV con i cavi video componente e agli altoparlanti amplificati con i cavi audio RCA.

- 5 Attivate la modalità di riproduzione o VTR di videocamera o videoregistratore.
- 6 Avviate Adobe Premere Pro e nella finestra iniziale selezionate Nuovo progetto.

7 Nel pannello Carica predefinito della finestra di dialogo Nuovo progetto, selezionate l'impostazione predefinita SDI o componente corrispondente al formato del vostro metraggio sorgente. Queste impostazioni predefinite non sono fornite da Adobe Premiere Pro, ma dai produttori di schede di acquisizione SDI e componente e devono essere installati insieme alle schede e ai dispositivi corrispondenti.

8 Cercate il percorso desiderato e inserite il nome del file di progetto. Fate clic su OK.

Consultare anche

"Creare un progetto" a pagina 18

Configurare un sistema S-video o composito



Configurazione S-video/video composito

A. Computer e monitor del computer B. Porte e connettori per FireWire, USB 2.0 C. ConvertitoreA/D D. Spinotti e prese per video composito RCA, S-video (y/c) E. Connettore e porta RS232/422 F. Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianco) e destra (rosso) G. Videocamera analogica, VTR analogico H. Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianca), audio destra (rossa) e video composito (gialla); spinotto e presa per S-video (y/c) I. Monitor TV

Questa configurazione vi permette di acquisire audio e video da una videocamera analogica o da un VTR, di controllare il segnale su un monitor TV durante il montaggio e infine di riesportare le sequenze nella videocamera o nel VTR.

Per convertire il segnale sorgente analogico in uno digitale, utilizzabile da un computer, questa configurazione richiede un convertitore analogico/digitale (A/D), o digitalizzatore, installato o collegato al computer, oppure a una videocamera o un VTR digitale in grado di digitalizzare un segnale analogico in entrata.

1 Collegate la videocamera o il VTR analogico al computer o alla relativa interfaccia, come una breakout box, un convertitore A/D, una videocamera o un VTR digitale utilizzando cavi S-video o RCA. Collegate i cavi video dalle uscite video del computer o della relativa interfaccia agli ingressi video del dispositivo. Collegate anche i cavi video dalle uscite video del dispositivo agli ingressi video del computer o della relativa interfaccia.

2 Collegate la videocamera o il VTR analogico al computer o alla relativa interfaccia, come una breakout box, un convertitore A/D, una videocamera o un VTR digitale utilizzando cavi XLR o RCA. Collegate i cavi audio dalle uscite audio del computer o della relativa interfaccia agli ingressi audio del dispositivo. Collegate anche i cavi audio dalle uscite audio del dispositivo agli ingressi audio del computer o della relativa interfaccia.

3 (Opzionale) Sui computer Windows, se la videocamera o il VTR analogico dispone di una porta RS-422 o RS-232, collegate la porta di controllo del dispositivo seriale sulla videocamera o il VTR con la porta seriale (Windows) del computer mediante il cavo Pipeline Digital ProVTR.

Nota: Il controllo dei dispositivi seriali nativi è disponibile solo su Windows.

4 Collegate la videocamera o il VTR analogico, la breakout box, il convertitore A/D, la videocamera o il VTR digitale al monitor TV con un cavo video S-video o RCA e con cavi audio RCA.

- **5** Attivate la modalità di riproduzione o VTR della videocamera o videoregistratore analogico.
- 6 Avviate Adobe Premere Pro e nella finestra iniziale selezionate Nuovo progetto.

7 Nel pannello Carica predefinito della finestra di dialogo Nuovo progetto, selezionate l'impostazione predefinita corrispondente al formato del vostro convertitore A/D e non a quello del metraggio sorgente. Ad esempio, se utilizzate una videocamera DV o un convertitore A/D per convertire il segnale analogico, scegliete l'impostazione predefinita DV.

8 Cercate il percorso desiderato e inserite il nome del file di progetto. Fate clic su OK.

Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema

Durante il montaggio di un progetto, Adobe Premiere Pro usa spazio su disco per memorizzare i file richiesti dal progetto, come video e audio acquisiti, audio reso conforme e file di anteprima creati manualmente da voi o automaticamente durante l'esportazione di alcuni formati. Adobe Premiere Pro usa i file dell'audio reso conforme e delle anteprime per ottimizzare le prestazioni e consentire montaggio in tempo reale, precisione a virgola mobile a 32 bit e output efficiente.

Tutti i file dei dischi di memoria virtuale vengono conservati da una sessione all'altra. Se eliminate file di anteprima o di audio reso conforme, Adobe Premiere Pro li ricrea automaticamente.

Per impostazione predefinita, i dischi di memoria virtuale sono memorizzati nell'ubicazione in cui viene salvato il progetto. Lo spazio richiesto dal disco di memoria virtuale aumenta quando le sequenze diventano più lunghe o complesse. Per ottenere prestazioni migliori, è consigliabile dedicare uno o più dischi rigidi esclusivamente alle risorse multimediali. Questi dischi dedicati vengono specificati come dischi di memoria virtuale. Se il sistema ha accesso a più dischi, usate il comando Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) oppure or Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS) per specificare i dischi usati da Adobe Premiere Pro per questi file multimediali. È consigliabile effettuare questa operazione quando impostate un nuovo progetto.

In termini di prestazioni, è solitamente meglio dedicare un disco diverso a ogni tipo di risorsa, ma potete anche specificare cartelle sullo stesso disco. Potete specificare dei percorsi univoci ai dischi di memoria virtuale per i seguenti tipi di file:

Video acquisito File video creati mediante File > Acquisizione.

Audio acquisito File audio creati mediante File > Acquisizione.

Anteprime video File creati quando usate il comando Sequenza > Esegui rendering area di lavoro o esportate in un file filmato o su un dispositivo. Se l'area visualizzata in anteprima comprende degli effetti, il file di anteprima contiene il risultato di un rendering a piena qualità degli effetti.

Anteprime audio File creati quando usate i comandi Sequenza > Esegui rendering area di lavoro e Clip > Opzioni audio > Esegui rendering e sostituisci o quando esportate in un file filmato o su un dispositivo DV. Se l'area visualizzata in anteprima include effetti, questi vengono riprodotti con qualità completa nel file di anteprima.

Cache multimediale I file creati con Cache multimediale, compresi i file audio resi conformi, i file audio PEK e i file indice video (per MPEG).

Codifica DVD File creati durante l'esportazione di filmati in una cartella DVD.

Configurazione dei dischi di memoria virtuale

Potete configurare i dischi di memoria virtuale nel pannello Dischi di memoria virtuale della finestra di dialogo Preferenze. Prima di modificare le impostazioni dei dischi di memoria virtuale, verificate (nella casella a destra del percorso) la quantità di spazio disponibile nel volume selezionato. Se non potete leggere un percorso troppo lungo, tenete il puntatore sul nome del percorso in modo da visualizzarlo nella descrizione comandi.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS).

2 Identificate una posizione per ciascun tipo di file con nome nella finestra di dialogo. Adobe Premiere Pro crea una sottocartella con nome per ciascun tipo di file (ad esempio, Video acquisito) e vi memorizza i file associati della cartella. Il menu a discesa indica tre ubicazioni predefinite:

Documenti Memorizza i file di memoria virtuale nella cartella Documenti.

Uguale al progetto Memorizza i file di memoria virtuale nella stessa cartella in cui è memorizzato il file del progetto.

Personale Consente di specificare una posizione a scelta. Scegliete Personale, quindi fate clic su Sfoglia e cercate una cartella disponibile.

Migliorare le prestazioni dei dischi di memoria virtuale

Per ottenere le massime prestazioni, seguite queste indicazioni:

- Se il vostro computer ha un solo disco rigido, è consigliabile conservare tutte le impostazioni predefinite delle opzioni per i dischi di memoria virtuale.
- Impostate dischi di memoria virtuale su uno o più dischi rigidi diversi. In Adobe Premiere Pro, è possibile impostare ogni tipo di disco di memoria virtuale su un disco a parte: ad esempio, un disco per il video acquisito e un altro per l'audio acquisito.
- Specifica solo le partizioni formattate per il formato file NTFS come dischi di memoria virtuale. Le partizioni FAT32 non supportano file di grandi dimensioni.
- Specificate i vostri dischi rigidi più veloci per l'acquisizione di metraggio e per la memorizzazione di file di memoria virtuale. Potete usare un disco più lento per i file di anteprima audio e per il file progetto.
- Specificate solo dischi fisicamente collegati al computer in uso. I dischi rigidi di rete sono in genere troppo lenti. Evitate di usare supporti rimovibili, poiché Adobe Premiere Pro richiede sempre l'accesso ai file dei dischi di memoria virtuale. I file dei dischi di memoria virtuale vengono conservati per ogni progetto, anche quando chiudete il progetto, e riutilizzati quando riaprite il progetto a essi associato. Se i file dei dischi di memoria virtuale sono memorizzati su supporti rimovibili e il supporto viene rimosso dall'unità, il disco di memoria virtuale non sarà disponibile per Adobe Premiere Pro.
- Anche se potete suddividere un singolo disco in partizioni e configurare le partizioni come dischi di memoria virtuale, questo non migliora le prestazioni perché il singolo meccanismo dell'unità disco rimane un limite insuperabile. Per ottenere i migliori risultati, configurate i volumi per i dischi di memoria virtuale su unità fisiche diverse.

Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro esegue il rendering del video usando il numero massimo di processori disponibili, fino a un massimo di 16. Alcune sequenze, tuttavia, come quelle che contengono immagini fisse o video sorgente ad alta risoluzione, richiedono grandi quantità di memoria per il rendering simultaneo di più fotogrammi. Questa situazione può forzare l'interruzione di Adobe Premiere Pro e l'emissione di un avviso di memoria insufficiente. In tali casi potete aumentare al massimo la memoria disponibile modificando le preferenze di ottimizzazione del rendering da Prestazioni a Memoria. Riportate la preferenza a Prestazioni quando il rendering non richiede più l'ottimizzazione della memoria.

- 1 Selezionate Modifica > Preferenze e quindi Generali nella finestra di dialogo Preferenze.
- 2 Nel menu a discesa, accanto a Ottimizza rendering per, selezionate Memoria.
- 3 Affinché le nuove preferenze abbiano effetto, fate clic su OK, chiudete Adobe Premiere Pro e riaprite il progetto.

Importare risorse in un progetto

Informazioni su acquisizione, digitalizzazione e importazione

Per introdurre file multimediali, detti anche risorse, in un progetto di Adobe Premiere Pro, potete acquisirli, digitalizzarli oppure importarli, a seconda del tipo di materiale sorgente a disposizione:

Acquisire Potete acquisire video digitali da una videocamera in tempo reale oppure da nastro Ovvero potete registrare il video dalla sorgente al disco rigido. La maggior parte delle videocamere e dei videoregistratori è in grado di registrare i video su nastro, ma questi devono essere acquisiti (ovvero trasferiti sul disco rigido) prima di poter essere utilizzati in un progetto di Adobe Premiere Pro. La funzione di acquisizione di Adobe Premiere Pro, abbinata a una porta digitale o a una scheda di acquisizione (ad esempio, FireWire o SDI), è in grado di acquisire video digitali da nastro e salvarli su disco come file da aggiungere al progetto. Potete utilizzare Adobe After Effects per avviare Adobe Premiere Pro e iniziare il processo di acquisizione. In alternativa, per acquisire i video potete avvalervi di Adobe OnLocation.

Digitalizzare Potete digitalizzare video analogici. Il video analogico è quello registrato da videocamere e videoregistratori analogici. Questi dati devono essere digitalizzati cioè convertiti in digitale, prima che un computer possa memorizzarli ed elaborarli. La funzione di acquisizione in Adobe Premiere Pro, combinata alla scheda o al digitalizzatore, converte i video analogici in file digitali.

Importa Utilizzate il comando Importa per inserire i file già presenti sul disco rigido nel vostro progetto. Adobe Premiere Pro vi consente di importare vari tipi di video, fermo immagini e audio. Potete inoltre cercare i file in Adobe Bridge e utilizzare il comando File > Inserisci per importarli in Adobe Premiere Pro. Infine potete esportare un progetto Adobe Premiere Pro da After Effects e importarlo in Adobe Premiere Pro.

Per vedere un filmato sull'acquisizione e l'importazione di risorse, consultate www.adobe.com/go/vid0231_it.

Consultare anche

"Informazioni sulla registrazione di audio" a pagina 173

Acquisire e digitalizzare

Requisiti di sistema per l'acquisizione

Per acquisire metraggi di video digitali, il sistema di montaggio deve disporre dei seguenti componenti:

- Se desiderate acquisire metraggio DV o HDV, una porta o scheda di acquisizione IEEE 1394 (FireWire, i.Link) compatibile con OHCI oppure una scheda di acquisizione IEEE 1394 non compatibile con OHCI con impostazioni predefinite, driver e plug-in scritti espressamente per Adobe Premiere Pro.
- Per metraggio non HDV HD o SD, è necessaria una scheda di acquisizione supportata HD o SD con ingressi SDI o componenti.
- · Per registrare audio da sorgenti analogiche, è necessaria una scheda audio supportata con ingresso audio analogico.
- Un codec (modulo di compressione/decompressione) per il tipo di dati da acquisire. Adobe Premiere Pro usa codec propri per importare metraggio DV e HDV. Per altri tipi sono disponibili codec software plug-in. I codec hardware sono incorporati in alcune schede di acquisizione.
- Un disco rigido in grado di supportare la velocità dati del tipo di video digitale da acquisire.
- Spazio su disco sufficiente per il metraggio acquisito. La lunghezza di una clip acquisita può essere limitata dal sistema operativo.
- Un progetto creato con un'impostazione predefinita nella finestra di dialogo Nuovo progetto, in cui tutte le impostazioni corrispondono al metraggio da acquisire.

Nota: Alcune videocamere DV e HDV richiedono un collegamento ai rispettivi trasformatori per attivare le porte IEEE 1394. Altre possono passare alla modalità pausa o demo se vengono lasciate in modalità videocamera senza attività del nastro per un certo periodo di tempo. Per evitare questi problemi, collegate la videocamera all'adattatore di alimentazione quando volete usarla per acquisire o copiare video. Se la videocamera entra in modalità demo con l'adattatore di alimentazione collegato, disattivate questa funzione tramite i menu della videocamera.

Acquisizione di video DV o HDV

Potete acquisire audio e video da un qualsiasi dispositivo DV o HDV collegandolo al computer mediante cavo FireWire. Adobe Premiere Pro registra il segnale audio e video nel disco rigido e controlla il dispositivo servendosi della porta FireWire.

Potete acquisire un metraggio DV da supporti P2 e un metraggio DV o HDV da supporti XDCAM, se il vostro computer dispone di una scheda di acquisizione di terze parti o di un dispositivo, che supportino tali sistemi, con i rispettivi driver.

Quando create un nuovo progetto utilizzando una delle impostazioni predefinite DV o HDV, l'acquisizione è impostata, rispettivamente, per Acquisizione DV o Acquisizione HDV. Tuttavia potete modificare le impostazioni di acquisizione in DV o HDV dal pannello Acquisizione di un progetto avviato.

Potete inoltre scegliere di visualizzare in anteprima il video DV sul desktop durante l'anteprima o l'acquisizione, oppure entrambe. Tuttavia, queste opzioni per l'anteprima sul desktop di HDV sono supportate solo da Windows.

Consultare anche

"Configurare un sistema DV o HDV" a pagina 41

"Acquisire con il controllo del dispositivo" a pagina 54

"Esportazione di un file di filmato per ulteriori operazioni di montaggio" a pagina 351

"Esportare una sequenza su videocassetta con controllo dispositivo" a pagina 367

Acquisire video HD

Potete acquisire audio e video da un dispositivo HD con un porta SDI, se il vostro computer dispone di una scheda di acquisizione SDI installata, insieme ai rispettivi driver e software. Analogamente potete importare metraggio HD da sorgenti XDCAM e P2 se è installata una scheda di acquisizione o un'unità XDCAM/P2, insieme ai al rispettivo driver. La corretta installazione consente di aggiungere impostazioni predefinite per progetti HD nel riquadro Carica predefinito del pannello Nuovo progetto nonché formati di acquisizione HD nel menu Formato acquisizione dell'area Acquisizione all'interno del riquadro Impostazioni personalizzate.

Di solito per collegare il dispositivo HD al computer occorre utilizzare un cavo coassiale tra le porte SDI del dispositivo e i connettori BNC. Per un controllo dispositivi (solo con Windows), dovete collegare la porta seriale del dispositivo a una porta RS422 o RS232 del computer. A tal fine consultate le istruzioni di configurazione fornite dal produttore della scheda di acquisizione.

Consultare anche

"Configurare un sistema SD-SDI, HD-SDI o componente" a pagina 42

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 51

"Acquisire senza controllo dispositivo" a pagina 53

"Esportazione di un file di filmato per ulteriori operazioni di montaggio" a pagina 351

"Informazioni sull'esportazione su videocassetta" a pagina 366

Acquisire video analogico

Per modificare video girati in formato analogico occorre prima digitalizzarli Potete eseguire la digitalizzazione indirizzando il segnale video attraverso una videocamera digitale in grado di digitalizzare al volo oppure attraverso un dispositivo di digitalizzazione installato sul computer in uso. In alternativa, potete doppiare il metraggio analogico in formato digitale, quindi acquisire il video da un dispositivo digitale attraverso una scheda di acquisizione come qualsiasi altra sorgente digitale. A seconda delle apparecchiature disponibili, potete digitalizzare video analogici da vari tipi di segnale, compresi video componente, composito e S-video. Alcuni digitalizzatori forniscono il controllo del dispositivo. Vengono collegati al dispositivo sorgente con porte RS-232, RS-422 e consentono di controllare il dispositivo dal pannello Acquisizione di Adobe Premiere Pro e di eseguire acquisizioni batch. Consultate le istruzioni fornite con la videocamera e la scheda di acquisizione/digitalizzatore.

Consultare anche

"Configurare un sistema S-video o composito" a pagina 43

"Acquisire audio analogico" a pagina 173

Informazioni sulle impostazioni della scheda di acquisizione

Alcune impostazioni di acquisizione visualizzate in Adobe Premiere Pro possono essere state fornite dal software plug-in accluso alla scheda di acquisizione/digitalizzatore. A causa delle differenze tra le marche di schede, le opzioni specifiche e i formati supportati possono variare. Questa complessa relazione tra schede di acquisizione video e Adobe Premiere Pro può rendere difficile l'identificazione dell'elemento del sistema responsabile per un'opzione o un problema. Adobe, come pure la maggior parte dei produttori di schede di acquisizione, rende disponibile sul Web documentazione di risoluzione dei problemi che aiuta a stabilire se un'opzione o un problema è legato alla scheda di acquisizione video e relativo software o ad Adobe Premiere Pro. Controllate sul sito Web di Adobe Premiere Pro e quello del produttore della scheda di acquisizione la presenza di risorse di soluzione dei problemi.

La maggior parte delle schede di acquisizione supportate installa un file di impostazioni predefinite selezionabile nel riquadro Carica predefinito della finestra di dialogo Nuovo progetto di Adobe Premiere Pro. Questo file imposta automaticamente tutte le opzioni di acquisizione nel modo più idoneo per la scheda di acquisizione in uso. Per risultati ottimali, usate le impostazioni predefinite della scheda di acquisizione in uso, se disponibili, e non modificate le impostazioni di acquisizione del riquadro Impostazioni personalizzate.

Digitalizzare video analogico

1 Uscite da Adobe Premiere Pro

2 Collegate le uscite video e audio del dispositivo analogico in uso alle entrate analogiche del dispositivo digitale (digitalizzatore, videocamera o videoregistratore digitale).

3 Se il dispositivo digitale è un digitalizzatore esterno, un videoregistratore o una videocamera, collegate la sua porta FireWire o SDI al computer.

4 (Solo Windows) Se il dispositivo digitale è un digitalizzatore con controllo dispositivi, collegate la sua porta di controllo dispositivi (RS232 o RS422) con lo stesso tipo di porta presente sul dispositivo analogico

- **5** Accendete la sorgente analogica e il digitalizzatore.
- 6 Se il digitalizzatore è una videocamera, mettetela in modalità VTR, VCR o di riproduzione (non videocamera).
- 7 Impostate il controllo di selezione ingressi sul digitalizzatore per l'ingresso analogico corretto.
- **8** Avviate Adobe Premiere Pro.
- 9 Nella finestra Benvenuti, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per aprire un nuovo progetto utilizzando una scheda di acquisizione, fate clic su Nuovo progetto, selezionate l'impostazione predefinita della scheda di acquisizione (se disponibile) dal riquadro Carica predefinito e infine fate clic su OK.
- Per aprire un progetto esistente utilizzando una scheda di acquisizione, selezionate un progetto esistente impostato con le impostazioni predefinite della scheda di acquisizione.

- Per aprire un nuovo progetto usando un dispositivo esterno, come una videocamera o un videoregistratore, per eseguire la digitalizzazione fate clic su Nuovo progetto, selezionate l'impostazione predefinita DV o HDV corrispondente allo standard e al formato televisivo di destinazione, infine fate clic su OK.
- Per aprire un progetto esistente usando un dispositivo esterno come una videocamera o un videoregistratore, per eseguire la digitalizzazione, selezionate un progetto esistente impostato con le impostazioni predefinite corrette DV o HDV.

10 Scegliete File > Acquisisci in.

11 Nel pannello Acquisizione, verificate attentamente le opzioni del riquadro Impostazioni. Per modificarle, fate clic su Modifica. (Se state usando una scheda di acquisizione, le impostazioni sono fornite dal software plug-in del produttore, non da Adobe Premiere Pro, e cambiano a seconda di marca e modello della scheda di acquisizione. A tal fine, consultate la documentazione dei driver fornita dal produttore della scheda.)

12 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se il dispositivo digitale non offre il controllo dispositivo, regolate la sorgente usando i controlli del dispositivo analogico.
 Premete Play sul dispositivo analogico e fate clic sul pulsante di registrazione in pannello Acquisizione.
- Se il dispositivo digitale dispone del controllo dispositivo, acquisite o registrate metraggio usando i controlli del pannello Acquisizione, come se si trattasse di una sorgente digitale.

Per stabilire gli effetti delle impostazioni di compressione sulla velocità dati del video acquisito, usate il diagramma delle velocità dati di Adobe Premiere Pro. (Per maggiori informazioni, consultate "Introduzione alla compressione video, alle dimensioni dei file e alla velocità dati" a pagina 348.)

Acquisizione di contenuti per DVD

Tutto il contenuto dei DVD viene compresso in conformità con le specifiche DVD, in modo da poter essere riprodotto fedelmente su un'ampia gamma di lettori. Quando preparate il contenuto per un progetto DVD, prestate particolare attenzione alla dimensione e alla frequenza dei fotogrammi, per preservarne la qualità nel passaggio al formato DVD.

Per garantire risultati ottimali, acquisite e registrate in conformità alle seguenti specifiche:

Dimensioni fotogramma NTSC standard 720 x 480 o PAL standard 720 x 576. Se il progetto usa dimensioni di fotogramma diverse, Adobe Premiere Pro ne esegue automaticamente il ridimensionamento.

Frequenza fotogramma 29,97 fps (NTSC) o 25 fps (PAL); in alternativa 23,976 (NTSC) per 24P. Tutti il metraggio di uno stesso progetto deve avere la stessa frequenza fotogrammi.

Proporzioni 4:3 o 16:9 (widescreen).

Profondità dei bit audio 16 bit.

Frequenza campionamento audio 48 kHz.

Prepararsi l'acquisizione di video digitale

1 Una volta collegato il dispositivo al computer usando una connessione IEEE 1394 o SDI, accendete il dispositivo ed effettuate una delle operazioni seguenti:

- Se è una videocamera, impostatela in modalità di riproduzione, che può essere contrassegnata VTR o VCR.
- Se è un videoregistratore, verificate che la sua uscita sia impostata correttamente.

Nota: Non impostate la videocamera su una modalità di registrazione, contrassegnata come Camera o Filmato.

- 2 Avviate Adobe Premiere Pro. Nella finestra Benvenuti, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Fate clic su Nuovo progetto, selezionate le impostazioni predefinite desiderate nel pannello Carica predefinito e fate clic su OK.
- Selezionate un progetto esistente. Il progetto deve usare un'impostazione predefinita che corrisponde alle impostazioni video e audio del metraggio da acquisire.

3 Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS) e specificate le posizioni per l'audio e il video acquisiti.

Nota: Adobe Premiere Pro supporta video con profondità in bit elevata (superiore a 8 bit) necessaria per il montaggio di metraggio standard e ad alta definizione.

Impostare le preferenze e il formato di acquisizione

Utilizzate il pannello Acquisizione, scegliendo File > Acquisizione, per acquisire video e audio di tipo digitale o analogico. Questo pannello comprende un'anteprima che visualizza i video in acquisizione, i controlli per la registrazione con o senza controllo dei dispositivi, un riquadro delle opzioni per modificare le impostazioni di acquisizione e un riquadro per registrare le clip per l'acquisizione in batch. Per comodità, alcune opzioni sono disponibili sia nel pannello Acquisizione che nel menu dello stesso pannello.

Dal pannello Acquisizione potete inoltre controllare direttamente alcuni dispositivi sorgente, ad esempio videocamere e videoregistratori, a condizione che il computer disponga di un controller IEEE1394, RS-232 o RS-422 compatibile con Adobe Premiere Pro. Se il dispositivo sorgente usato è privo di tali interfacce, potete comunque utilizzare il pannello Acquisizione ricorrendo però ai controlli del dispositivo per l'avvio, l'arresto e l'impostazione del dispositivo stesso.

Nota: Quando non è necessario acquisire file in Adobe Premiere Pro, chiudete il pannello Acquisizione. Quando è aperto, il pannello Acquisizione costituisce l'attività principale. Se quindi rimane aperto durante il montaggio o la visualizzazione in anteprima del video, viene disattivato l'output verso il dispositivo sorgente, con potenziale pregiudizio delle prestazioni.



Pannello Acquisizione

A. Area di stato B. Anteprima C. Schede D. Menu Pannello E. Controlli di trasporto

Impostare il formato di acquisizione

- 1 Dopo avere aperto un progetto, scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Acquisizione.
- 2 Nel menu Formato acquisizione, scegliete le impostazioni adeguate al materiale sorgente.

Impostare le preferenze di acquisizione

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Acquisizione (Mac OS).

2 Specificate se in presenza di fotogrammi saltati desiderate annullare l'acquisizione, creare un report o generare un file di registro per il batch.

3 Selezionate se usare il codice di tempo di controllo dispositivo. Se viene usato un controller del dispositivo (ad esempio, per dispositivi con controllo RS-422/232 l'ultima selezione consente di registrare il codice di tempo fornito dal controller anzichè tentare di registrare qualsiasi codice di tempo eventualmente scritto sul nastro sorgente.

Limiti di dimensione del file

Adobe Premiere Pro può gestire file di qualsiasi dimensione. Non così la scheda di acquisizione, il sistema operativo o il disco rigido, per i quali possono essere fissati limiti di dimensione. Per informazioni sulla gestione di file di grandi dimensioni, consultate la documentazione della scheda di acquisizione e del disco rigido in uso.

Il formato del disco rigido utilizzato incide fortemente sulla capacità di gestire file di grandi dimensioni. La formattazione FAT32 limita i file a 4 GB l'uno, corrispondenti a circa 18 minuti di metraggio DV. La formattazione NTFS non prevede limiti di dimensione ma i file restano comunque soggetti a vincoli imposti da altri componenti del sistema di montaggio utilizzato. Per questa ragione è consigliabile usare dischi formattati NTFS come dischi di memoria virtuale nei quali acquisire i video e per le unità di destinazione in cui esportare i file video.

Configurare il controllo dispositivo

Le funzioni di controllo dispositivo possono gestire e automatizzare l'acquisizione di video e l'esportazione di sequenze su nastro. Il controllo del dispositivo consente di controllare con precisione dispositivi come videoregistratori e videocamere mediante i comandi di acquisizione e acquisizione in batch. Con il controllo del dispositivo potete usare il pannello Acquisizione per archiviare le singole clip, quindi il comando Acquisizione batch per registrare automaticamente le clip archiviate.

Adobe Premiere Pro controlla i dispositivi attraverso il supporto incorporato di IEEE 1394 (FireWire, i.Link) e il supporto, solo per Windows, di controller RS-232, RS-422 compatibili. Se il dispositivo non viene riconosciuto automaticamente, di qualunque tipo sia, è necessario configurarlo. Prima di impostare il controllo dispositivo, assicuratevi che la videocamera o il videoregistratore utilizzato supporti il controllo dispositivo esterno e sia disponibile un cavo per collegare il dispositivo al controller, al computer o a entrambi.

Configurare un progetto per il controllo dispositivo

Alcune impostazioni di controllo dispositivo sono disponibili in Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Controllo dispositivo (Mac OS), altre nella sezione Controllo dispositivo in fondo al riquadro Impostazioni del pannello Acquisizione. Le impostazioni di controllo dispositivo riguardano l'intero progetto.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Acquisizione (Mac OS).

2 Selezionate una o più opzioni di acquisizione tra quelle disponibili. Se state utilizzando un controller di dispositivo che genera un proprio codice di tempo, selezionate Usa codice di tempo di controllo del dispositivo. In questo modo il codice di tempo illeggibile registrato sul nastro viene sostituito con il codice di tempo del controller. Fate clic su OK.

3 Per salvare le clip acquisite in uno specifico raccoglitore di un progetto, accertatevi che il progetto sia aperto e che il raccoglitore compaia nel pannello Progetto.

4 Scegliete File > Acquisisci in.

5 Nel riquadro Impostazioni, fate clic su Modifica per verificare che le impostazioni di acquisizione siano adatte al dispositivo in uso.

Nota: Non tutti i formati dispongono di opzioni per le impostazioni di acquisizione. Ad esempio, il formato HDV non presenta opzioni.

6 (Opzionale) Fate clic su Salva per salvare un gruppo di impostazioni di progetto in una nuova impostazione predefinita personalizzata.

7 Una volta selezionate le impostazioni corrette per il dispositivo, fate clic su OK.

8 Nella sezione Posizioni di acquisizione del riquadro Impostazioni, verificate che nelle unità disco impostate per il video e l'audio acquisiti vi sia sufficiente spazio libero. Se desiderate cambiare posizione, fate clic sul pulsante Sfoglia corrispondente, impostate la posizione e fate clic su OK.

9 Se il controllo dispositivo non è stato configurato, nella sezione Controllo dispositivo scegliete un dispositivo dal menu Dispositivo e fate clic su Opzioni per configurarlo. Le opzioni variano a seconda del dispositivo. Per ulteriori informazioni consultate la documentazione del dispositivo in uso.

10 Verificate nel pannello Acquisizione che i pulsanti di controllo dispositivo funzionino e che il video compaia nel riquadro dell'anteprima.

11 Fate clic su Archiviazione. Nell'area Imposta, verificate che l'impostazione del menu Acquisisci sia corretta e, se necessario, selezionate un raccoglitore dall'elenco. Per impostazione predefinita, nel campo Registra clip in è selezionato il pannello Progetto.

12 Inserire le informazioni necessarie nell'area Dati clip.

Nota: Per evitare confusione, assicuratevi che il nome del nastro sia univoco. Alcuni tipi di software per il controllo dispositivo chiedono di specificare il Nome cassetta ogni volta che inserite un nuovo nastro. Le altre opzioni di Archiviazione dati non sono obbligatorie.

Configurare un dispositivo per il controllo dispositivo

Adobe Premiere Pro supporta il controllo di dispositivi come videocamere e videoregistratori. Controlla i dispositivi DV e HDV mediante le connessioni IEEE 1394 (FireWire, i.Link), nonché i dispositivi a controllo seriale, solo per Windows, mediante i controller RS-232 o RS-422 installati su un computer specifico.

- 1 Aprite la finestra di dialogo Preferenze controllo dispositivo in uno dei seguenti modi:
- Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Controllo dispositivo (Mac OS).
- Fate clic su Impostazioni nel pannello Acquisizione.
- 2 Selezionate il tipo di dispositivo che desiderate controllare nel menu a comparsa Dispositivo.
- **3** Fate clic su Opzioni ed effettuate una delle seguenti operazioni:
- Se state connettendo un dispositivo DV o HDV, selezionate il marchio e il tipo di dispositivo. Se un determinato dispositivo non è elencato, selezionatene uno della stessa famiglia (se conosciuto), lasciate l'impostazione Standard oppure fate clic su Vai in linea per info dispositivo.
- Se state collegando un dispositivo seriale, specificate il protocollo, la porta, il tempo sorgente e la base tempo.
- 4 Nella finestra di dialogo Opzioni di controllo dispositivo, verificate lo stato:

Non in linea Adobe Premiere Pro non rileva il dispositivo, quindi controllate tutti i collegamenti e le impostazioni.

Rilevato Adobe Premiere Pro rileva il dispositivo ma non è in grado di controllare il nastro; è possibile che il nastro non sia stato inserito.

Online Adobe Premiere Pro rileva il dispositivo ed è in grado di controllare il nastro. Fate clic su OK.

5 Nella sezione Controllo dispositivo del riquadro Impostazioni, impostate le seguenti opzioni a seconda delle esigenze:

Tempo di preroll Indica con quanto anticipo rispetto al punto di attacco deve essere avviato il nastro prima dell'acquisizione. Il valore dipende dal dispositivo in uso.

Offset codice di tempo Indica il numero di fotogrammi per regolare il codice di tempo incorporato nel video acquisito in modo che corrisponda con il numero di codice di tempo dello stesso fotogramma nel nastro sorgente.

Calibrare un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo Windows)

- **1** Selezionate File > Esporta > Esporta su cassetta.
- 2 Fate clic su Opzioni.

3 Immettete i numeri di fotogrammi offset, come richiesto dal dispositivo in uso, nelle caselle Ritarda inizio filmato, Tempo modifiche manuali e Preroll.

Controllare un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo Windows)

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows).
- 2 Dal menu Dispositivo, scegliete Controllo dispositivo seriale.

- 3 Fate clic su Opzioni.
- 4 Nella sezione Controllo VTR e porta, selezionate un protocollo e una porta per il dispositivo.
- 5 Nella sezione Controllo tempo, selezionate un'origine di tempo e una base temporale per il dispositivo.

Controlli del dispositivo nel pannello Acquisizione

Potete usare i controlli nel pannello Acquisizione per far funzionare il dispositivo mentre archiviate le clip. Il jog consente di passare rapidamente a fotogrammi vicini mentre lo shuttle consente di cambiare la velocità del nastro mentre viene riprodotto in avanti o all'indietro. Il pulsante Esegui registrazione opermette di avviare l'acquisizione manuale.

Se premete il pulsante Riavvolgi **se** mentre il nastro è fermo, il dispositivo riavvolge il nastro alla massima velocità. Se riavvolgete mentre il nastro è in movimento o in pausa, il dispositivo riavvolge il nastro e visualizza il video nell'anteprima.

Se premete il tasto Avanzamento rapido mentre il nastro è fermo, il dispositivo fa avanzare il nastro alla massima velocità. Se usate l'avanzamento rapido mentre il nastro è in movimento o in pausa, il dispositivo fa avanzare il nastro e visualizza il video nell'anteprima.

Se premete il pulsante Scena precedente 🚔 il nastro scorre al punto di inizio precedente e si mette in pausa. Se premete il pulsante Scena successiva 🚔 il nastro scorre sino all'inizio della scena successiva e lì si arresta.

Nota: Le opzioni Scena precedente e Scena successiva sono supportate per DV solo con Windows, mentre non sono supportate per HDV (né con Windows né con Mac OS).

Per controllare il dispositivo potete usare anche i tasti J, K e L. Il tasto J riavvolge il nastro, il tasto L lo fa avanzare rapidamente e il tasto K lo ferma. La velocità di avanzamento o riavvolgimento aumenta ogni volta che si preme J o L. Per riavvolgere o avanzare di un fotogramma alla volta, tenete premuto K e premete J o L. Per riavvolgere o avanzare lentamente, tenete premuti contemporaneamente K+J o K+L.

Per usare i comandi del pannello Acquisizione tramite tastiera, consultate le descrizioni comandi riportate nel pannello Acquisizione. Potete impostare le scelte rapide da tastiera selezionando Modifica > Personalizza uso tastiera. Potete inoltre spostarvi in un punto del nastro, digitando il relativo codice di tempo nell'apposito campo del pannello Acquisizione, in basso a sinistra, e infine premendo il tasto Invio.

Acquisire senza controllo dispositivo

Se il dispositivo non può essere controllato da Adobe Premiere Pro, potete acquisire il video manualmente. Dovete usare sia i comandi del dispositivo di riproduzione che i comandi del pannello Acquisizione di Adobe Premiere Pro.

Nota: Dovete visualizzare in anteprima il metraggio HDV su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa durante movimento, registrazione e acquisizione in Mac OS. Il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione visualizzerà Anteprima in corso sulla fotocamera.

1 Verificate che il videoregistratore o la videocamera sia collegato correttamente al computer.

- 2 Scegliete File > Acquisisci in.
- 3 Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.

4 Usate i comandi del videoregistratore o della videocamera per spostare il nastro a un punto alcuni secondi prima del fotogramma da dove iniziare l'acquisizione.

5 Premete il pulsante di riproduzione sul videoregistratore o sulla videocamera, quindi fate clic sul pulsante rosso Esegui registrazione nel pannello Acquisizione.

6 Registrate qualche secondo oltre la fine del metraggio richiesto per consentire il montaggio. Premete il tasto Esc per interrompere la registrazione.

Nella finestra di dialogo Salva file acquisito, immettete i dati di archiviazione e fate clic su OK. Il nuovo file viene elencato nel pannello Progetto e salvato nella posizione su disco specificata nel riquadro Impostazioni del pannello Acquisizione.

Acquisire con il controllo del dispositivo

Dopo aver configurato correttamente il dispositivo e il progetto, potete iniziare ad acquisire le clip tramite il controllo dispositivo. Potete acquisire un intero nastro oppure definire un punto di attacco e uno di stacco per ogni clip, quindi acquisire la clip. Potete archiviare i punti di attacco e stacco per un numero illimitato di clip ed eseguire un'acquisizione in batch in Adobe Premiere Pro per tutte le clip desiderate. Adobe Premiere Pro supporta il controllo dispositivo FireWire su entrambe le piattaforme, ma supporta il controllo dispositivi seriali solo su Windows.

Nota: In Mac OS dovete visualizzare in anteprima le riprese HDV su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa durante movimento, registrazione e acquisizione. Il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione visualizzerà Anteprima in corso sulla fotocamera.

Consultare anche

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 51

Acquisire un intero nastro

1 Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.

2 Inserite una cassetta nel dispositivo. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.

C L'inserimento di un numero univoco nel nome evita di usare due volte lo stesso nome.

3 Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.

4 Riavvolgete il nastro fino all'inizio.

5 Se desiderate creare un file separato (Windows) oppure una clic secondaria (Mac OS) per ciascuna nuova scena sulla cassetta, selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione (non disponibile per metraggi HD o HDV).

6 Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi nella casella Maniglie dell'area Acquisizione.

7 Fate clic su Cassetta.

Selezione e acquisizione di una clip

1 Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.

2 Inserite una cassetta nel dispositivo. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.

3 Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.

4 Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma da acquisire e fate Quindi passate all'ultimo fotogramma da acquisire e fate clic su Imposta attacco.

Nota: Se state acquisendo un metraggio HDV in Mac OS, dovete effettuare l'anteprima su un monitor TV esterno oppure sulla videocamera durante la registrazione. Il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione visualizzerà Anteprima in corso sulla fotocamera.

5 Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi nell'opzione Maniglie della sezione Acquisizione.

6 Fate clic sul pulsante Attacco/stacco nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione per acquisire la clip.

Verificare se il dispositivo è in linea

- 1 Selezionate File > Acquisisci.
- 2 Selezionate la scheda Impostazioni nel pannello Acquisisci.
- 3 Nella sezione Controllo dispositivo della scheda Impostazioni, fate clic su Opzioni.
- 4 Nella casella di dialogo Impostazioni controllo dispositivo DV/HDV, fate clic su Controlla stato.

Utilizzo della rilevazione di scena automatica

Invece di archiviare manualmente i punti di attacco e stacco, potete usare la funzione Ricerca scena. Tale funzione analizza il video alla ricerca di interruzioni tra le scene indicate dall'ora registrata sul nastro, ad esempio in corrispondenza del pulsante di pausa premuto con la videocamera. Quando la funzione Ricerca scena è attiva ed eseguite un'acquisizione, Adobe Premiere Pro CS3 acquisisce automaticamente un file separato(Windows) oppure crea una clip master con una clip secondaria (Mac OS) ad ogni interruzione di scena individuata. In Mac OS, la funzione colloca la clip secondaria in un nuovo raccoglitore. Ricerca scena funziona per l'acquisizione sia di un intero nastro che di una semplice sezione tra punti di attacco e stacco specificati. Se attivate Ricerca scena e acquisite con punti di attacco e stacco, le clip potrebbero risultare divise tra i punti di attacco e stacco specificati laddove venga rilevata un'interruzione di scena.

La ricerca scene memorizza le scene da acquisire in batch senza interferire con l'avanzamento del nastro. Memorizza anche le scene a cavallo di interruzioni del codice di tempo.

- Nel pannello Acquisizione, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Fate clic sul pulsante Ricerca scena 🖄 sotto l'immagine.
- Selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione.

Nota: La ricerca automatica delle scene non è disponibile per risorse HDV o HD.

Adobe Premiere Pro CS3 acquisisce un file separato per ciascuna scena ricercata (Windows) oppure acquisisce una clip master per la durata dell'acquisizione, con una clip secondaria per ciascuna scena, collocando tutte le clip secondarie in un nuovo raccoglitore (Mac OS).

Problemi comuni di acquisizione

Se insorgono problemi durante l'acquisizione di metraggio digitale, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Pro oppure la documentazione della videocamera, del videoregistratore o della scheda di acquisizione. Per ulteriori informazioni, visitate il sito del supporto tecnico Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_pp_support_it. Di seguito sono riportati alcuni tra i problemi più comuni che possono presentarsi quando acquisite video digitali:

- Se il dispositivo (videocamera o videoregistratore) entra in modalità pausa, chiudete e riaprite il pannello Acquisizione oppure chiudete il pannello Acquisizione, spegnete e riaccendete il dispositivo, quindi riaprite il pannello Acquisizione. La modalità pausa di molte videocamere può essere disattivata collegandole all'alimentazione a corrente alternata ed espellendo il nastro.
- Se il video appare granuloso nel riquadro Acquisizione o nel pannello Monitor, è possibile che Adobe Premiere Pro abbia
 ridotto la qualità di visualizzazione a favore della qualità di acquisizione. l'acquisizione e la memorizzazione avvengono
 alla qualità che avete stabilito, mantenuta anche per la riproduzione su monitor NTSC o PAL. Sui sistemi più lenti, Adobe
 Premiere Pro potrebbe ridurre la qualità dell'anteprima durante l'acquisizione per riservare sufficienti risorse della CPU
 all'acquisizione a piena qualità.
- Se l'immagine video non compare nel pannello Acquisizione, verificate le impostazioni di controllo dispositivo e acquisizione. A questo punto, lasciando accesso il dispositivo, riavviate Adobe Premiere Pro.
- Se l'audio e il video acquisiti non sono sincronizzati, verificate che non ci siano salti di sezioni (rimaste non registrate) tra le riprese. Le aree di nastro vuote sono prive di codice di tempo: questo può causare interruzioni nel conteggio del tempo della videocamera. Quando acquisite l'area vuota, la videocamera non trasmette fotogrammi validi, ma il tempo continua a essere calcolato.
- Se non è stato registrato audio, provate a riprodurre una sorgente usando il sistema di input audio e gli altoparlanti del computer senza registrare. Se non riuscite a sentire nulla, è possibile che la sorgente audio non sia collegata correttamente o che qualche parametro audio sia stato impostato in modo errato. Verificate le connessioni hardware, i dispositivi audio e video nel Pannello di controllo di Windows e le impostazioni del mixer, quindi consultate la documentazione della scheda audio. In Adobe Premiere Pro, selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Premiere Pro > Preferenze (Mac OS) e verificate le impostazioni per Audio, Dispositivi audio e Mapping output audio.
- Durante movimento, registrazione e acquisizione in Mac OS, il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione rimarrà vuoto. Dovete visualizzare in anteprima queste riprese su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa.

Acquisizione in batch

Informazioni sull'acquisizione in batch

Adobe Premiere Pro supporta l'acquisizione in batch, ossia l'acquisizione automatica di più clip da un dispositivo controllabile senza l'intervento dell'utente. Potete definire un batch selezionando un gruppo di clip archiviate che vengono visualizzate come clip non in linea (segnaposto) nel pannello Progetto o in un raccoglitore. Potete acquisire un numero illimitato di clip archiviate non in linea selezionandole e scegliendo File > Acquisisci in batch. Quando avviate l'acquisizione, Adobe Premiere Pro riordina automaticamente le clip per nome di cassetta e codice di tempo dell'attacco, per acquisirle nel modo più efficace.

Per risparmiare tempo e ridurre il numero di clip da archiviare manualmente, provate la funzione Ricerca scena. Consultate "Utilizzo della rilevazione di scena automatica" a pagina 55.

Per acquisire in batch una serie di clip archiviate (non in linea), selezionatele nel pannello Progetto e scegliete File > Acquisisci in batch. Se avete organizzato le clip non in linea in raccoglitori, potete selezionare un raccoglitore per acquisirne in batch tutto il contenuto.

Adobe Premiere Pro può eseguire l'acquisizione in background, consentendo di effettuare altre operazioni durante l'acquisizione. Quando avviate l'acquisizione manuale o in batch con Adobe Premiere Pro, potete ridurre icona Adobe Premiere Pro o passare a un'altra applicazione senza interrompere l'operazione. Una volta ripristinata la finestra di Adobe Premiere Pro, basta fare clic in un punto qualunque al suo interno per interrompere l'acquisizione. Tenete presente tuttavia che, se effettuate operazioni che richiedono molte risorse di sistema, durante l'acquisizione potrebbero verificarsi dei salti di fotogrammi. La possibilità che vengano saltati fotogrammi è minore nei sistemi a prestazioni elevate, come quelli con processori duali.

Nota: L'acquisizione in batch non è consigliata per i primi e gli ultimi 30 secondi del nastro a causa di possibili problemi di codice di tempo e rilevazione. Queste sezioni vanno acquisite manualmente.

Saling.prproj	selezionati		8 eleme
Trova:		Attacco: Nome	
Nome 🔺	Etichetta	stazioni di acquisizione	ne Stato
🗢 🚞 Captured Sailing Clips			
bluestripespinnaker01.	avi 🔲		Non in lin
<u>a</u> fastboats.avi		Z	Non in lin
ighthouse.avi		Z	Non in lin
🚊 marina01.avi		Z	Non in lin
netting1.avi			In linea
📕 severalboats.avi			In linea
sparklingwater.avi			In linea
	4T		

Preparazione per l'acquisizione in batch

A. Clip selezionate per l'acquisizione B. Opzione Impostazioni di acquisizione

Consultare anche

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 51

Archiviare clip per acquisirle in batch

Potete specificare le scene da usare dai nastri sorgente *archiviandole* come una serie di file non in linea per l'acquisizione in un secondo tempo. Se configurate il controllo dispositivo nella finestra di dialogo Preferenze in modo da controllare a distanza la videocamera o il videoregistratore, potete creare file non in linea usando i comandi di archiviazione clip del pannello Acquisizione, quindi usando il comando Acquisisci in batch per acquisire automaticamente le clip archiviate.

Se avete un elenco di punti di attacco e stacco, potete archiviarli manualmente senza un dispositivo in linea: immettete semplicemente i punti di attacco e stacco di ogni clip e fate clic sul pulsante Archivia clip. Potete anche archiviare i numeri di fotogramma usando un programma di archiviazione o foglio elettronico separato e importando poi il foglio elettronico in Adobe Premiere Pro come elenco di file non in linea.

1 Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.

2 Inserite una cassetta nel dispositivo. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.

3 Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma della prima ripresa e fate clic sul pulsante Imposta attacco. Quindi, passate all'ultimo fotogramma della ripresa e fate clic sul pulsante Imposta attacco.

4 Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.

5 Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi per queste maniglie nell'impostazione Maniglie della sezione Acquisizione.

6 Fate clic sul pulsante Archivia clip nell'area Codice di tempo del riquadro Archiviazione per archiviare la clip individuata. Alla richiesta, assegnate un nome alla clip. Adobe Premiere Pro archivia la clip inserendo un file non in linea nel pannello Progetto.

7 Per registrare le singole riprese da sottoporre all'acquisizione in batch, ripetete i passaggi da 2 a 6.

		×
	Andrianian	۲
(
	Acquisisci; Audio e video	j
	Archivia clip in: 🔍 🚞 Sailing.prproj	
a taka	Dati clip	
	Nome cassetta: Cassetta senza titolo	
Streem 1	Nome clip: Clip senza titolo 01	
12-1	Descrizione:	
	Scena:	
	Ripresa/inquadr.:	
the L	Note:	
	Codice di tempo	
ann -	{ 00:00:00:00 Imposta attacco	
State of the local division of the local div	} 00:00:00:00 Imposta stacco	
	₩ 00:00:00:01 Archivia clip	
	Acquisizione	
00:00:00:01	Attacco/stacco Cassetta	
	manigile: U_rocogrammi	

Pannello Acquisizione con la scheda Archiviazione attiva

Archiviare le clic in modo interattivo

1 Assicuratevi che il dispositivo sia collegato e in modalità VTR o VCR (non Videocamera), quindi scegliete File > Acquisisci.

2 Nel riquadro Archiviazione, immettete i valori da usare come impostazioni predefinite nelle sezioni Impostazioni e Dati clip.

3 Riproducete il nastro. Fate clic su Imposta attacco o Imposta stacco in qualsiasi momento, anche durante la riproduzione del nastro. Se necessario, ripetete l'operazione.

4 Dopo avere impostato i punti di attacco e stacco desiderati, fate clic su Archivia clip, verificate i dati della clip e fate clic su OK.

 \mathbb{P} Potete regolare leggermente il codice di tempo usando i tasti + (più) o – (meno). Ad esempio, per aggiungere cinque fotogrammi alla fine del punto di stacco, selezionate l'intero codice di tempo dello stacco, digitate +5 e premete Invio.

Suggerimenti per archiviare le clip in modo interattivo

- Impostate le opzioni nel riquadro Archiviazione del pannello Acquisizione. Adobe Premiere Pro usa i dati correnti nelle sezioni Impostazione e Dati clip come valori predefiniti per le clip archiviate successivamente. Se volete archiviare una serie di clip nel raccoglitore che già contiene dati analoghi, salvatele specificando i dati della clip prima di iniziare ad archiviare la serie. Quando fate clic sul pulsante Archivia clip, compare una finestra di dialogo che consente di accettare o modificare i dati della clip.
- Specificate un nome per il nastro nella sezione Dati clip. Adobe Premiere Pro richiede questo nome ogni volta che avviate un'acquisizione in batch.
- Il Nome clip nella sezione Dati clip viene integrato automaticamente con una progressione numerica. Per numerare una serie di clip con nomi che iniziano con "Inseguimento", ad esempio digitate **Inseguimento 01**, con il numero alla fine del nome. Alle clip archiviate in seguito viene assegnato automaticamente il numero successivo, in questo esempio "Inseguimento 02".
- Potete modificare le impostazioni del pannello Acquisizione in qualsiasi momento. Se ad esempio durante la
 riproduzione del nastro l'azione cambia, potete prepararvi ad acquisire la nuova azione selezionando un altro
 raccoglitore in cui archiviare le clip successive o digitando un nome diverso per la descrizione o la scena. Non è
 necessario arrestare il nastro per modificare le impostazioni.
- Potete controllare il dispositivo e archiviare le clip tramite la tastiera. Per visualizzare o modificare le scelte rapide da tastiera, consultate le descrizioni strumenti per i comandi del pannello Acquisizione o scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
- Per creare un nuovo file non in linea dovete fare clic su Archivia clip. Questo arresta il nastro mentre confermate i dati della clip per il nuovo file non in linea.

Informazioni sulle impostazioni di acquisizione in batch

Nel pannello Progetto l'elenco batch delle clip archiviate compare come elenco di file non in linea. Se intendete acquisire molte clip, può essere utile creare in anticipo i raccoglitori nel pannello Progetto per potervi archiviare direttamente i singoli gruppi di clip non in linea. Quando eseguite l'acquisizione in batch, i file non in linea vengono sostituiti da clip acquisite, secondo l'organizzazione in raccoglitori impostata.

Potete acquisire audio e video in unità separate, se tale operazione è supportata del codec del formato. (La funzione non è supportata da acquisizioni DV e HDV native in Adobe Premiere Pro). Impostate le posizioni per i nuovi file scegliendo Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS). Non modificando le impostazioni predefinite, tutti i file acquisiti o creati da Adobe Premiere Pro saranno memorizzati nella stessa cartella nella quale vengono memorizzati i file di progetto.

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro usa le impostazioni di acquisizione correnti del progetto per acquisire in batch i file non in linea. Se un file non in linea ha impostazioni di acquisizione proprie, Adobe Premiere Pro le usa per acquisirlo. La clip ottenuta conserva tali impostazioni in modo che possa essere riacquisita con le medesime impostazioni. Ad esempio, se le impostazioni di una clip indicano un'acquisizione con dimensioni di fotogramma 720 x 480 in un progetto le cui dimensioni di fotogramma sono 320 x 240, Adobe Premiere Pro acquisisce la clip a 720 x 480, se non si modificano le impostazioni predefinite. Potete ignorare le impostazioni di acquisizione di una clip scegliendo l'opzione Ignora impostazioni di acquisizione nella finestra di dialogo Acquisisci in batch.

Specifica delle impostazioni di acquisizione

Potete assegnare a un file non in linea impostazioni di acquisizione diverse da quelle del progetto, ad esempio per acquisire una clip a una risoluzione superiore a quella di progetto.

- Per stabilire se il file non in linea dispone di impostazioni di acquisizione proprie, consultate la colonna Impostazioni di acquisizione nel pannello Progetto. Fate scorrere a destra per visualizzare la colonna. Se un file non in linea dispone di impostazioni di acquisizione proprie, la corrispondente casella della colonna è selezionata. Se la colonna è nascosta, scegliete Modifica colonne dal menu del pannello Progetto, quindi selezionate Impostazioni di acquisizione. Fate clic su OK.
- Per scoprire o modificare le impostazioni di acquisizione di un file non in linea, selezionate la clip nel pannello Progetto, quindi scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Configura acquisizione. Il menu Formato di acquisizione consente di visualizzare il formato di acquisizione della clip o sceglierne uno diverso. Normalmente è consigliabile scegliere un formato che corrisponde a quello del metraggio sorgente.
- Per rimuovere le impostazioni di acquisizione di una clip, selezionatela nel pannello Progetto e scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Cancella impostazioni di acquisizione. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro acquisisce la clip usando le impostazioni di acquisizioni del progetto.

Consultare anche

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 51

Acquisire le clip in batch

- 1 Selezionate le clip non in linea da acquisire, quindi scegliete File > Acquisisci in batch.
- 2 Nella finestra di dialogo Acquisizione in batch, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Se volete acquisire alcuni fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco definiti per le singole clip del batch, scegliete Acquisizione con maniglie e inserite il numero di fotogrammi per le maniglie.

Nota: Il numero di fotogrammi qui immessi sarà aggiunto al numero impostato per le maniglie nel pannello Acquisizione.

• Se volete sostituire le impostazioni di acquisizione delle singole clip nel batch con le impostazioni predefinite del progetto, scegliete Ignora impostazioni di acquisizione.

3 Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.

4 Nella finestra di dialogo Inserite la cassetta, inserite il nastro richiesto e fate clic su OK. Se l'acquisizione deve essere eseguita da più nastri, siate pronti a inserirli subito quando richiesto.

5 Per interrompere l'acquisizione in batch, fate clic sul pulsante Interrompi nel pannello Acquisizione oppure premete il tasto Esc.

Risolvere i problemi di acquisizione in batch

L'acquisizione in batch avverrà senza problemi se il controllo dispositivo e le impostazioni di acquisizione del progetto sono configurate correttamente e se i file non in linea archiviati sono compatibili e senza conflitti. Se si verificano problemi durante l'acquisizione in batch, verificate che tutte le clip da acquisire abbiano le impostazioni corrette:

- Lo stato di ogni clip deve essere Non in linea. Verificate lo stato nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto. Se la clip non è in linea, selezionate la clip nel pannello Progetto e scegliete Progetto > Scollega oggetto multimediale. Se selezionate più clip e alcune sono in linea, Adobe Premiere Pro acquisisce solo i file non in linea.
- Le opzioni Nome cassetta, Inizio oggetto multimediale e Fine oggetto multimediale, nella finestra di dialogo Modifica file non in linea, devono essere specificate per ogni file non in linea. Il comando Acquisisci in batch è disponibile se almeno uno dei file non in linea selezionati contiene queste impostazioni, ma verranno acquisite solo le clip con tutte e tre le impostazioni richieste. Se necessario, verificate le impostazioni nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto o fate doppio clic sui singoli file non in linea per modificarne le impostazioni.
- La registrazione di video, audio o entrambi deve essere supportata dal dispositivo di acquisizione selezionato. Ad esempio, l'audio non verrà acquisito se il dispositivo non è in grado di farlo. Se esistono impostazioni che non possono essere acquisite, l'acquisizione in batch si interrompe e compare una finestra di dialogo di errore.

• Il nome del file delle clip, così com'è indicato nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione, non può essere uguale a quello di una clip esistente. Se necessario, fate doppio clic sui singoli file non in linea per verificare l'assenza di duplicati. Se selezionate un file non in linea con un nome duplicato per l'acquisizione in batch, il nome della clip viene leggermente modificato al momento dell'acquisizione. In questo modo, il file avente lo stesso nome non viene sovrascritto.

Per gestire gli errori di acquisizione quando compare la finestra di dialogo di errore, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Per correggere le impostazioni di acquisizione di una o più clip nell'elenco, selezionate i file nell'elenco e fate clic su Modifica.
- Per saltare le clip con impostazioni di acquisizione non valide e continuare con il resto dell'acquisizione in batch, fate clic su Ignora. Le clip ignorate vengono rimosse dall'elenco e non vengono acquisite.
- Per interrompere l'acquisizione in batch, fate clic su Annulla. Non viene acquisita alcuna clip.

Importare ed esportare elenchi batch

Potete importare elenchi batch in una vasta gamma di formati di file: TXT, CSV, TAB e PBL. Una volta importata, ogni elemento dell'elenco batch di testo diventa un file non in linea nel pannello Progetto. Potete anche esportare i file non in linea come elenco batch in formato .CSV per trasferire un elenco di clip archiviate da un progetto, o da una stazione di lavoro, a un altro. Per vedere il formato di un elenco batch, esportatelo e aprite il file in un editor di testo (come Blocco note) o in un foglio elettronico. Un file di testo con elenco batch può provenire da sorgenti come Adobe Premiere 6.5, utility di archiviazione come Pipeline Autolog oppure software personalizzato per la produzione di video che utilizza database o fogli elettronici per generare un elenco batch.

Quando importate un elenco batch, l'ordine dei campi nell'elenco deve essere il seguente: nome del nastro, attacco, stacco, nome della clip e commento. Quando esportate i file non in linea come elenco batch, Adobe Premiere Pro ordina i campi nel modo seguente: nome del nastro, attacco, stacco, nome della clip, note, descrizione, scena e ripresa/inquadratura. I dati dei campi vengono esportati dalle colonne corrispondenti nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto.

- Per importare una registrazione del codice di tempo dell'elenco batch, scegliete Progetto > Importa elenco batch. Trovate e selezionate il file e fate clic su Apri.
- Per esportare una registrazione del codice di tempo dell'elenco batch, selezionate i file da registrare. Quindi scegliete Progetto > Esporta elenco batch. Specificate un nome e una posizione per il file e fate clic su Salva.

Operazioni con file non in linea

Un *file non in linea* è un segnaposto per un file sorgente attualmente non disponibile su disco. I file non in linea contengono informazioni sui file sorgente mancanti che rappresentano e assicurano all'utente la flessibilità necessaria quando i file effettivi non sono disponibili. Se un file non in linea compare nel pannello Timeline, nel monitor Programma e nella traccia compare un messaggio che avverte che l'oggetto multimediale non è in linea.

Quando usate il pannello Acquisizione per archiviare le clip da un nastro, Adobe Premiere Pro crea automaticamente file non in linea con le informazioni esatte necessarie per acquisire le clip in seguito. Potete anche creare file non in linea manualmente. I file non in linea sono utili nelle seguenti situazioni:

- Se le clip sono state archiviate ma non ancora acquisite. Dato che i file non in linea si comportano come clip acquisite, potete organizzare quelli archiviati nel pannello Progetto e persino disporli in sequenze nel pannello Timeline prima di acquisire effettivamente le clip non in linea. Quando i file non in linea vengono acquisiti (o trovati, se erano stati acquisiti ma risultavano mancanti), sostituiscono i file non in linea corrispondenti.
- Se volete acquisire le clip archiviate tramite il controllo dispositivo o l'acquisizione in batch. Un elenco di acquisizione in batch in Adobe Premiere Pro è un gruppo di file non in linea: selezionando specifiche clip non in linea queste vengono impostate per l'acquisizione in batch.
- Volete riacquisire le clip usate nel progetto e ciò richiede che le clip in linea vengano convertite in file non in linea con il comando Scollega oggetto multimediale.
- Se un file sorgente non è disponibile quando aprite un progetto e non può essere trovato manualmente né automaticamente. In questo caso, Adobe Premiere Pro mette a disposizione i pulsanti Non in linea e Tutto non in linea.

Nota: Le clip in linea e non in linea di Adobe Premiere Pro non sono correlate ai concetti di montaggio in linea e non in linea.

Creare un file non in linea

- 1 Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento 虱 🛛 in fondo al pannello e scegliete File non in linea dal menu.
- 2 Per Contiene, selezionate l'opzione richiesta.
- 3 Per Nome cassetta, digitate il nome del nastro contenente il video sorgente per la clip non in linea.

4 Per Nome file, digitate il nome del file come dovrà comparire su disco una volta acquisito tramite Adobe Premiere Pro. Se state creando un file non in linea per un file sorgente già acquisito ma non ancora presente sul computer, digitate il nome di tale file.

5 Secondo le esigenze, specificate descrizione, scena, ripresa/inquadratura e note.

6 Immettete il codice di tempo per l'intera clip non tagliata, compresi i fotogrammi aggiuntivi che intendete acquisire per il montaggio e le transizioni.

Nota: Per poter essere acquisito, un file non in linea deve contenere almeno un nome di nastro, un nome di file e impostazioni di inizio e fine dell'oggetto multimediale.

Modificare un file non in linea

Nel pannello Progetto, fate doppio clic sul file non in linea, modificate le opzioni come richiesto e fate clic su OK.

Sostituire un file non in linea con un file sorgente acquisito

- 1 Nel pannello Progetto, selezionate uno o più file non in linea.
- 2 Scegliete Progetto > Collega oggetto multimediale.
- 3 Selezionate il file sorgente e fate clic su Seleziona.

Nota: Se avete selezionato più file non in linea, per ognuno di essi si apre a turno la finestra di dialogo Quale oggetto multimediale volete associare. Per ricollegare il file sorgente corretto a ogni file non in linea, verificate il nome del file non in linea nella barra del titolo della finestra di dialogo.

Convertire un file in linea in un file non in linea

- 1 Selezionate uno o più file in linea nel pannello Progetto.
- **2** Scegliete Progetto > Rendi non in linea.
- **3** Selezionate una delle seguenti opzioni:

File multimediali restano su disco Rende "non in linea" i file selezionati nel progetto senza cancellare dal disco i file sorgente.

File multimediali vengono eliminati Rende "non in linea" i file selezionati nel progetto e cancella i file sorgente dal disco.

Nota: Se selezionate File multimediali restano su disco e riacquisite una clip con lo stesso nome del file rimasto sul disco, viene sostituito il file multimediale originale. Per conservare le clip originali senza modificarne i nomi, spostatele in un'altra cartella o in un altro disco o specificate nomi di file diversi per le clip riacquisite.

Codice di tempo

Informazioni sul codice di tempo

Molte videocamere e videoregistratori di qualità elevata registrano il *codice di tempo*, contrassegnando così determinati fotogrammi con indirizzi univoci. Il codice di tempo è importante ogni volta che volete acquisire esattamente gli stessi fotogrammi identificati o acquisiti in precedenza, come nei seguenti casi:

- Per archiviare le clip prima di acquisirle.
- Per acquisire le clip in batch (automaticamente).

- Per riacquisire le clip (se i file originali sono danneggiati o sono stati eliminati).
- Per esportare sequenze in un altro sistema usando il formato AAF o EDL.
- Per montare rapidamente i file acquisiti in bassa risoluzione con un sistema e riacquisire in seguito le clip con livelli di risoluzione e qualità elevati per la versione finale.
- Per sincronizzare il video acquisito con audio registrato separatamente.

A differenza dei numeri nei contatori presenti nei videoregistratori amatoriali, il codice di tempo viene registrato nel nastro come parte del segnale video. Se nel metraggio manca il codice di tempo, potete aggiungerlo copiandolo con una videocamera o un videoregistratore in grado di scriverlo. Potete quindi archiviare o acquisire il video da quel dispositivo.

Per ottenere migliori risultati, è consigliabile eseguire l'operazione in modo continuativo dall'inizio alla fine del nastro, senza mai ripartire da zero all'interno. Se, durante il montaggio, archiviate un attacco di acquisizione come 00:00:01:09 ma tale numero ricorre due o tre volte nel nastro perché il codice di tempo è stato riavviato, Adobe Premiere Pro non riesce a stabilire quale occorrenza di 00:00:01:09 deve usare per iniziare l'acquisizione e rischia quindi di acquisire le clip sbagliate dai nastri con codice di tempo discontinuo.

Per garantire un codice di tempo ininterrotto, dovete eseguire una ripresa continua oppure eseguire lo striping del nastro prima di iniziare a riprendere.

Per assicurare la continuità del codice di tempo, registrate almeno 5 secondi di video supplementare oltre la fine dell'azione di qualsiasi ripresa. Se rivedete una clip nella videocamera, assicuratevi di riavvolgere il nastro con un margine di 5 secondi prima di registrare di nuovo. Il videoregistratore legge il codice di tempo dal fotogramma di interruzione e inizia a registrare il codice di tempo dal fotogramma di fotogramma immediatamente successivo quando iniziate la ripresa seguente. Se lasciate uno spazio tra l'ultimo fotogramma della ripresa precedente e il primo di quella successiva, assicuratevi che il videoregistratore scriva di nuovo il codice di tempo a 00:00:00:00.

Pre-registrare o sostituire un codice di tempo su un nastro

Potete garantire la continuità del codice di tempo registrando il codice di tempo sul nastro prima di usarlo. Questa operazione è detta anche *striping* del nastro. Lo striping non è necessario se si seguono le pratiche di ripresa consigliate ma può proteggere dall'interruzione accidentale del codice di tempo in caso di errato scorrimento del nastro nella videocamera.

Pre-registrare un codice di tempo su un nastro

- 1 Inserite un nastro nuovo nella videocamera. Non dovrebbe contenere alcun codice di tempo.
- 2 Se eseguite lo striping con una videocamera, applicate il coprilente e disattivate la registrazione audio.

3 Verificate che tutte le impostazioni della videocamera, specialmente la frequenza di campionamento audio, siano *esattamente* uguali alle impostazioni che verranno usate per le riprese. Usate sempre queste stesse impostazioni per eseguire riprese su tale nastro.

4 Iniziate a registrare. Lasciate in funzione la videocamera o il videoregistratore finché non sarà stato registrato l'intero nastro.

5 Prima di registrare video su un nastro con striping, riproducetene circa 30 secondi dall'inizio. Prima di iniziare la ripresa, verificate che la videocamera stia leggendo il codice di tempo inserito con lo striping. La testa vuota di 30 secondi del nastro favorisce l'acquisizione in batch.

Verificate le impostazioni della videocamera ogni volta che si cambia nastro, in particolare quando reinserite un nastro su cui erano state effettuate precedentemente delle riprese. Potete usare impostazioni diverse per nastri diversi, ma è consigliabile usare sempre le stesse impostazioni per uno stesso nastro. Esse devono corrispondere alle impostazioni usate al momento del primo striping del nastro.

Sostituire un codice di tempo DV

Se il metraggio sorgente è in formato DV con codice di tempo discontinuo, potete sostituire il codice di tempo creando una copia DV, ovvero doppiando il nastro. Il dispositivo DV che esegue la copia registra un nuovo codice di tempo continuo in modo che il video possa essere archiviato e acquisito con il nuovo codice di tempo dalla copia.

Nota: Questa tecnica non funziona in caso di doppiaggio in formato DVCAM o usando Panasonic AG-DV2500 come dispositivo di registrazione.

- 1 Caricate il nastro che avete registrato in una videocamera o videoregistratore e riavvolgetelo completamente.
- 2 Caricate un nuovo nastro in una seconda videocamera o videoregistratore, su cui registrare la copia.
- **3** Se il dispositivo di registrazione ha un'opzione per registrare il video con il codice di tempo del nastro originale, accertatevi che sia disattivata. Per informazioni su questa opzione, consultate le istruzioni per l'uso del dispositivo.
- **4** Se entrambi i dispositivi sono digitali, predisponete tra di essi un collegamento digitale, ad esempio IEEE 1394 o SDI. La copia così ottenuta è di eccellente qualità.
- 5 Collegate il dispositivo di registrazione a un monitor televisivo.
- 6 Impostate entrambi i dispositivi sulla modalità VTR.
- 7 Verificate che il dispositivo di registrazione sia impostato in modo da registrare dalla porta digitale.

8 Iniziate a registrare il nuovo nastro, quindi avviate la riproduzione del nastro originale. Lasciate in funzione le videocamere o i videoregistratori finché non sarà stato copiato l'intero nastro originale.

Nota: Ricerca scena riconosce i punti di inizio e fine di ogni ripresa cercando salti nei codici di tempo. Dato che copiando un nastro in questo modo si crea un'unica clip con codice di tempo continuo, non potrete più usare Ricerca scena quando acquisite la copia in Adobe Premiere Pro.

Acquisire il codice di tempo

Il codice di tempo del video sorgente viene acquisito quando utilizzate il controllo dispositivo. L'acquisizione del codice di tempo con i dispositivi analogici controllabili dipende dalla precisione del videoregistratore in uso. Se il videoregistratore non legge il codice di tempo in modo accurato, potrebbe essere necessario calibrare il sistema o assegnare manualmente il codice di tempo al filmato confrontando i fotogrammi.

Nota: Il codice di tempo è visibile nel contatore solo su apparecchi che riconoscono il codice di tempo, a meno che non sia stato preinciso o registrato sull'immagine in una copia del nastro. La maggior parte dei videoregistratori analogici amatoriali non è in grado di leggere o registrare il codice di tempo.

Impostare manualmente il codice di tempo per una clip

A volte può essere necessario modificare il codice di tempo registrato da Adobe Premiere Pro. Potreste ad esempio aver acquisito metraggio da una copia DV di un nastro Hi8 originariamente registrato con RCTC (Rewriteable Consumer Time Code). La copia DV e i file video copiati da questa nel computer riportano il codice di tempo DV, non quello RCTC originale. Per comodità di riferimento alle registrazioni delle riprese eseguite per il nastro Hi8 originale, potrebbe essere necessario reimpostare il codice di tempo sui valori RCTC originali.

- 1 Selezionate la clip nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete File > Codice di tempo, specificate le opzioni secondo le esigenze e fate clic su OK.

Immettere il codice di tempo

Durante l'acquisizione e il montaggio dei video dovrete spesso immettere i codici di tempo. Ad esempio, dovrete immettere valori del codice di tempo per impostare attacco e stacco delle clip e per spostarvi nel pannello Timeline. Adobe Premiere Pro offre vari modi per immettere i codici di tempo.

In Adobe Premiere Pro, la durata tra Attacco e Stacco comprende i fotogrammi indicati dal codice di tempo. Ad esempio, se immettete lo stesso codice di tempo per l'attacco e lo stacco di una clip, la durata della clip sarà di un fotogramma. Quando immettete codici di tempo, potete usare punti (.) al posto dei due punti (:) o digitare i numeri senza punteggiatura. Adobe Premiere Pro interpreta i numeri digitati come ore, minuti, secondi e fotogrammi.

- Per impostare un codice di tempo specifico, selezionatelo, digitate un nuovo valore e premete Invio.
- Potete anche regolare il codice di tempo corrente posizionando il mouse sul codice di tempo e trascinando orizzontalmente. Ad esempio, per impostare un codice di tempo precedente, trascinate a sinistra.

• Per regolare il codice di tempo corrente usando un valore relativo, digitate il segno più (+) o meno (-) insieme al numero di fotogrammi da aggiungere o sottrarre. Ad esempio, per sottrarre cinque fotogrammi dal codice di tempo corrente, selezionate l'intero codice di tempo, digitate -5 e premete Invio.

Visualizzare il codice di tempo di una clip come in sovraimpressione

Potete visualizzare un codice di tempo all'interno della porzione di video della clip applicando l'effetto Codice di tempo alla clip. Potete visualizzare il codice di tempo all'interno della porzione video di una sequenza oppure di una qualsiasi parte di una sequenza, applicando l'effetto Codice di tempo a una clip trasparente per il periodo in cui si desidera sia visibile il codice di tempo. Il codice di tempo a video è solitamente definito*codice di tempo in sovraimpressione* ed è utilizzato nelle prime fasi del montaggio per fornire punti di riferimenti precisi agli editor e ai loro collaboratori.

Consultare anche

"Effetto Codice di tempo" a pagina 321

Visualizzazione di un codice di tempo di una clip come in sovraimpressione

1 Nel raccoglitore Effetti video del pannello Effetti, fate clic sul triangolo accanto al raccoglitore secondario Video per aprirlo.

- 2 Trascinate l'effetto Codice di tempo in una sequenza della clip.
- 3 Fate clic sul pannello Controllo effetti per attivare il pannello.
- 4 Fate clic sul triangolo accanto al codice di tempo per rendere visibili le opzioni disponibili per l'effetto.
- 5 Potete regolare tali opzioni in base alle vostre esigenze.

Visualizzazione di un codice di tempo di una clip come in sovraimpressione

1 Nella parte sottostante del pannello Progetto, fate clic sull'icona Nuovo elemento 🔟 . Scegliete Video trasparente.

2 Trascinate la clip video trasparente in una traccia vuota nella sequenza che si trova più in alto rispetto a tutte le altre tracce video.

3 Nel raccoglitore Effetti video del pannello Effetti, fate clic sul triangolo accanto al raccoglitore secondario Video per aprirlo.

- **4** Trascinate l'effetto Codice di tempo nella clip video trasparente.
- **5** Fate clic sul pannello Controllo effetti per attivare il pannello.
- 6 Fate clic sul triangolo accanto al codice di tempo per rendere visibili le opzioni disponibili per l'effetto.
- 7 Potete regolare tali opzioni in base alle vostre esigenze.

Montaggio in linea e non in linea

Informazioni sul montaggio in linea e non in linea

Per il *montaggio in linea*, le clip vengono acquisite con il livello di qualità richiesto per la versione finale del programma video secondo quanto previsto dal metodo operativo predefinito di Adobe Premiere Pro. Questo sistema funziona bene se la velocità e la capacità di memorizzazione del computer host sono adeguati alle richieste dei formati video utilizzati. La maggior parte dei computer attuali è ad esempio in grado di gestire la velocità dati DV alla massima risoluzione, ma potrebbe trovarsi in difficoltà con richieste superiori del metraggio, ad esempio HDV o HD. In questi casi diventa indispensabile ricorrere al *montaggio non in linea*.

Nel *montaggio non in linea* l'acquisizione delle clip da montare avviene in bassa qualità mentre l'alta risoluzione viene riservata alla seconda acquisizione per la finitura, il rendering e l'esportazione del prodotto finale. Il montaggio di clip a bassa risoluzione consente ai computer standard di modificare risorse molto ampie, quali il metraggio HDV o HD, senza ridurre le prestazioni o esaurire lo spazio disponibile. Consente inoltre agli editor di usare i laptop anche sul set di ripresa.

Potete montare il progetto totalmente non in linea. In alternativa, potete dividere il flusso di lavoro in due fasi: adottare le decisioni creative dapprima in modalità non in linea e passare poi a quella in linea per rifinire l'ottimizzazione, le sfumature e la correzione del colore.

Potete ad esempio completare il montaggio non in linea di un progetto HD con Adobe Premiere Pro e poi esportare il progetto nel formato standard del settore AAF (Advanced Authoring Format) o EDL per trasferirlo in un sistema di montaggio con hardware più potente dove eseguire il montaggio e il rendering finali alla massima risoluzione HD.

Riacquisire le clip

Con l'acquisizione in batch potete riacquisire le clip di un progetto esistente. Le clip possono essere riacquisite soltanto se: sono state scollegate dai file sorgente, diventando così dei file non in linea; hanno un nome nei rispettivi campi Nome cassetta; il loro supporto originale contiene un codice tempo.

1 Per ignorare le impostazioni di acquisizione per una o più clip da riacquisire, specificate le Impostazioni di acquisizione della clip.

2 Nel pannello Progetto selezionate tutte le clip da riacquisire. Per selezionare clip in raccoglitori diversi, usate la visualizzazione Elenco, che consente di visualizzare più raccoglitori.

3 Scegliete Progetto > Rendi non in linea. Le clip selezionate vengono separate dai rispettivi file sorgente.

4 Nella finestra di dialogo Rendi non in linea, specificate se i file supporto sorgente devono restare sul disco o devono essere cancellati.

5 Con i file non in linea sempre selezionati, scegliete File > Acquisisci in batch. Se necessario, regolate le impostazioni.

6 Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.

7 Al termine della riacquisizione, salvate il progetto.

Importare file

Importare file

Potete importare in un progetto Adobe Premiere Pro molti tipi di file video, audio, grafici e fotografici. Potete importare un file singolo, più file oppure un'intera cartella. Le dimensioni del fotogramma non possono superare i 4096 x 4096 pixel.

Se il software che usate per creare la grafica non consente di specificare i pixel come unità di misura, provate a specificare le dimensioni in punti.

Potete importare i file utilizzando il comando File > Importa in Adobe Premiere Pro oppure, in Adobe Bridge, potete selezionare un file e utilizzare il comando File > Inserisci per importarlo in Adobe Premiere Pro.

Se un file importato appare distorto in orizzontale o verticale (allungato), le sue proporzioni in pixel potrebbero essere state interpretate in modo errato. Se necessario, modificate le proporzioni pixel del file. Adobe Premiere Pro rasterizza le immagini EPS in modo continuo, consentendo di modificarne la scala senza problemi di granularità.

L'importazione di un determinato tipo di file che Adobe Premiere Pro non supporta a livello nativo, può essere attivata se il vostro computer è dotato di una scheda di acquisizione oppure se avete installato un software plug-in di terze parti. Per maggiori informazioni, fate riferimento al manuale fornito con la scheda o il plug-in installati.

- Per le clip, scegliete File > Importa. Cercate e selezionate un file, tenete premuto Ctrl (Windows) o Command (Mac OS) e infine selezionate i vari file. Fate clic su Apri.
- Per importare una clip recentemente importata, File > Importa file recente.[*nome del file*]. (Il nome del file potrebbe non comparire se sono state ripristinate le preferenze in Adobe Premiere Pro.)
- Per importare una cartella di clip, scegliete File > Importa. Trovate e selezionate la cartella e fate clic su Cartella. La cartella viene aggiunta come nuovo raccoglitore nel pannello Progetto con il suo contenuto.

• Per cercare e importare una clip usando Adobe Bridge, scegliete File > Sfoglia. Cercate la clip in Bridge e trascinate nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro.

Per vedere un filmato sull'uso di Adobe Bridge, leggete Understanding Bridge alla pagina www.adobe.com/go/vid0090_it.

• Per importare una sequenza di immagini fisse come ad esempio un film, selezionate Immagini fisse numerate nella finestra di dialogo Importa, selezionate il primo file dell'elenco e fate clic su Importa.

Potete anche importare file e cartelle trascinandole da Esplora risorse (Windows) o da Finder (Mac OS) nel pannello Progetto.

Adobe Bridge

Adobe[®] Bridge è un'applicazione interpiattaforma inclusa nei componenti di Adobe[®] Creative Suite[®] 3 che vi consente di individuare, organizzare e sfogliare le risorse necessarie per creare stampe, contenuto Web, video e audio. Potete avviare Bridge da qualsiasi componente di Creative Suite (ad eccezione di Acrobat 8) ed utilizzarlo per accedere alle risorse Adobe e non Adobe.

In Adobe Bridge è possibile effettuare quanto segue:

- Gestire file di immagine, metraggio e audio: visualizzare in anteprima, cercare, ordinare ed elaborare file in Bridge senza aprire le singole applicazioni. Potete inoltre modificare i metadati per i file ed utilizzare Bridge per inserire i file in documenti, progetti o composizioni.
- Gestire le foto: importare e modificare le foto dalla scheda della fotocamera digitale, raggruppare foto correlate in pile ed aprire o importare i file Raw della fotocamera nonché modificare le relative impostazioni senza avviare Photoshop. Potete inoltre cercare le principali librerie esenti da diritti e scaricare immagini esenti da royalty tramite Adobe Stock Photos.
- Lavorare con le risorse gestite di Adobe Version Cue*.
- Eseguire operazioni automatizzate, come i comandi in batch.
- Sincronizzare le impostazioni di colore in tutti i componenti di Creative Suite gestiti da colore.
- Avviare una conferenza Web in tempo reale per condividere il desktop e rivedere i documenti.

Avviare Bridge da Adobe Premiere Pro

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Scegliete File > Sfoglia
- Selezionate un file nel pannello Progetto quindi scegliete File > Mostra in Bridge.

Formati di file supportati per l'importazione

Adobe Premiere Pro può importare una varietà di formati video e audio Supporta anche la profondità del colore a 10 bit necessaria per montare metraggi a definizione standard o alta definizione.

Il supporto per i formati file è fornito da moduli software plug-in. La maggior parte di tali moduli vengono installati automaticamente con Adobe Premiere Pro.

Formati di file di animazione e video supportati

- GIF con animazione (GIF)
- DV-AVI (AVI)
- Filmstrip (FLM) (solo Windows)
- Microsoft AVI tipo 1 e tipo 2 (AVI) (solo Windows)
- MPEG-1, MPEG-2 (MPEG, MPE, MPG, M2V)
- M2T
- Netshow (ASF) (solo Windows)

- QuickTime (MOV)
- Sony VDU File Format Importer (DLX) (solo Windows)
- Windows Media Video (WMV) (solo Windows)

Nota: Le clip AVI Tipo 1 devono essere sottoposte a rendering prima di poter essere visualizzate in anteprima da un dispositivo DV. Per eseguire il rendering di una clip AVI Tipo 1, aggiungetela a una sequenza in un progetto DV e create un file di anteprima di tale sezione del pannello Timeline.

Formati di file audio supportati

- Audio Interchange File Format, AIFF (AIF)
- Audio Video Interleaved Audio (AVI)
- Audio Waveform (WAV)
- MP3
- MPEG, MPG
- QuickTime Audio (MOV; requires QuickTime player)
- Windows Media Audio (WMA) (solo Windows)

Formati di file sequenza e immagine fisse supportati

- Adobe Illustrator e Illustrator sequence (AI, EPS)Adobe Photoshop e sequenza Photoshop (PSD)
- Adobe Premiere 6.0 Title (PTL)
- Adobe Title Designer (PRTL)
- Bitmap e sequenza Bitmap (BMP, DIB, RLE)
- EPS
- Filmstrip (FLM)
- GIF
- Icon File (ICO) (solo Windows)
- JPEG e sequenza JPEG (JPE, JPG, JFIF)
- PCX e sequenza PCX (PCX) (solo Windows)
- PICT e sequenza PICT (PIC, PCT)
- Portable Network Graphics (PNG)
- PSQ
- PTL, PRTL (Adobe Title Designer)
- Targa e sequenza Targa (TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF e sequenza TIFF (TIF)

Nota: Potete importare file a più livelli di Illustrator e Photoshop.

Formati di file di progetto video supportati

- Adobe Premiere 6.x Library (PLB) (solo Windows)
- Adobe Premiere 6.x Project (PPJ) (solo Windows)
- Adobe Premiere 6.x Storyboard (PSQ) (solo Windows)
- Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- Advanced Authoring Format (AAF) (solo Windows)
- Progetto di After Effects (AEP)
- Liste batch (CSV, PBL, TXT, TAB)
• Edit Decision List (EDL)

Consultare anche

"Formati di file supportati per l'esportazione" a pagina 345

Importare audio digitale

Potete importare clip audio digitali memorizzate come file audio o tracce di file video. L'audio digitale viene memorizzato nei dischi rigidi del computer, nei CD audio o nei nastri DAT (Digital Audio Tape) sotto forma di dati binari leggibili dai computer. Per mantenere il livello qualitativo più alto possibile, usate collegamenti digitali per trasferire i file audio digitali nel computer. Evitate, se possibile, di digitalizzare gli output analogici dalle sorgenti audio attraverso la scheda audio.

Per ottenere le massime prestazioni di montaggio, Adobe Premiere Pro rende conforme ogni canale audio importato con dati a 32 bit a virgola mobile, alla frequenza di campionamento del progetto. Tutto l'audio importato viene reso conforme, anche le tracce audio dei file video.

Nota: Per acquisire un file di solo audio da una sorgente video digitale, scegliete Audio dal menu a comparsa Acquisisci del pannello Acquisizione. Adobe Premiere Pro non supporta la sola acquisizione dell'audio per alcuni formati come HDV.

È possibile usare i file CD audio (CDA) in un progetto, ma prima di poterli importare in Adobe Premiere Pro dovete convertirli in un formato supportato, ad esempio WAV. Potete convertire i file CDA utilizzando un'applicazione audio come Adobe Soundbooth^{*}.

Nota: Verificate di aver acquistato i diritti d'autore o una licenza per tali diritti per le eventuali tracce da CD che utilizzate.

Consultare anche

"Formati di file supportati per l'importazione" a pagina 66

Usare i formati audio compressi

La musica memorizzata in formati come MP3 e WMA viene compressa con un metodo che riduce la qualità dell'audio originale. Per riprodurre l'audio compresso, Adobe Premiere Pro deve decomprimere il file ed eventualmente ricampionarlo per adattarlo alle impostazioni di output. Tali conversioni spesso peggiorano la qualità dell'audio. Per questo motivo, usate se possibile versioni non compresse o da CD delle clip audio.

Utilizzare audio proveniente da Adobe Soundbooth

Adobe Soundbooth consente di effettuare operazioni avanzate di montaggio audio. Se esportate l'audio da Adobe Soundbooth in un formato compatibile con Adobe Premiere Pro, potete importarlo nei progetti Adobe Premiere Pro.

Importare immagini fisse

Potete importare immagini fisse con dimensioni del fotogramma fino a 4096 x 4096 pixel, singolarmente o in gruppi. Sulle dimensioni e le proporzioni delle immagini fisse importate incidono gli stessi fattori che incidono su altre risorse importate, ad esempio se vengono utilizzati i pixel quadrati.

Un'immagine fissa importata usa la durata specificata nelle preferenze di Immagine fissa. Potete modificare la durata di un'immagine fissa nel pannello Sequenza.

Consultare anche

"Informazioni sulle proporzioni" a pagina 24

"Creare e modificare file di Photoshop" a pagina 145

Preparare le immagini fisse

Potete importare immagini fisse individuali in Adobe Premiere Pro oppure importare una sequenza numerata di immagini fisse come sequenza. Potete importare immagini fisse da applicazioni quali Photoshop e Illustrator, oppure Adobe Stock Photos da Adobe Bridge. Per informazioni sui formati delle immagini fisse che Adobe Premiere Pro può importare, consultate "Formati di file supportati per l'importazione" a pagina 66.

Prima di importare un'immagine fissa, preparatela nel modo più completo possibile per ridurre il tempo di rendering in Adobe Premiere Pro. In genere è più semplice e veloce preparare il file nella sua applicazione di origine. Procedete come segue:

- Verificate che il formato del file sia supportato dal sistema operativo che intendete utilizzare.
- Impostate le dimensioni in pixel alla risoluzione che utilizzerete in Adobe Premiere Pro. Se pensate di dover ingrandire l'immagine in un secondo tempo, impostate dimensioni tali che offrano sufficiente dettaglio alle dimensioni maggiori delle immagini nel progetto.
- Per risultati ottimali, create file con una dimensione fotogramma almeno uguale alle dimensioni fotogramma del
 progetto, per evitare di dover ingrandire l'immagine in Adobe Premiere Pro. L'ingrandimento di un immagine oltre le
 dimensioni originali può comportare una perdita di definizione. Se volete ingrandire un'immagine, preparatela con una
 dimensione di fotogramma maggiore rispetto a quella del progetto. Per esempio se volte ingrandire un'immagine del
 200%, preparatela con dimensione doppia rispetto a quella dei fotogrammi del progetto, prima di importarla.
- Tagliate le parti dell'immagine che non volete siano visibili in Adobe Premiere Pro.
- Se volete rendere trasparenti alcune aree, create un canale alfa o usate gli strumenti di trasparenza in applicazioni quali Photoshop o Illustrator.
- Se l'output finale verrà visualizzato in schermi televisivi standard, evitate di utilizzare le linee orizzontali sottili (come le linee da 1 pixel) per immagini o testo, perché produrrebbero sfarfallio a causa dell'interlacciamento. Se dovete utilizzare linee sottili, aggiungete un movimento leggero in modo che le line vengano visualizzate in entrambi i campi video. Consultate "Informazioni su video interlacciati e non" a pagina 111.
- Salvate il file usando la corretta convenzione di attribuzione di nomi. Se ad esempio volete importare il file in Adobe Premiere Pro su Windows, usate un'estensione di tre caratteri.
- Quando preparate immagini fisse in applicazioni che supportano la gestione colore, come Photoshop, usate uno spazio cromatico per video (come sRGB o NTSC RGB) per migliorare l'uniformità dei colori tra l'applicazione e Adobe Premiere Pro.

Modifica della durata predefinita delle immagini fisse

1 Scegliete Modifica> Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 In Durata predefinita delle immagini fisse, specificate il numero di fotogrammi da usare come durata predefinita delle immagini fisse.

Nota: La modifica della durata predefinita non cambia la durata delle immagini fisse già presenti in una sequenza.

Modificare la durata di un'immagine fissa nel pannello Timeline

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Trascinate lo strumento selezione su una delle estremità dell'immagine.
- Selezionate la clip e scegliete Clip > Velocità/durata. Immettete una nuova durata e fate clic su OK.

Regolare le proporzioni pixel di un'immagine fissa importata

- 1 Selezionate l'immagine fissa nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete File > Interpreta metraggio.
- 3 Selezionate un'opzione nella sezione Proporzioni pixel, quindi fate clic su OK.
- **4** Selezionate una delle seguenti opzioni:

Usa proporzioni pixel del file Utilizza le proporzioni originali salvate con l'immagine fissa.

Rendi conforme con Consente di scegliere da un elenco di proporzioni standard.

Nota: Quando si usa Photoshop per generare immagini da usare nei progetti video, è meglio usare l'impostazione predefinita di Photoshop denominata per il formato video da usare. L'uso dell'impostazione predefinita garantisce che le immagini siano generate con le proporzioni corrette.

Importare immagini Photoshop

Potete importare file da Adobe Photoshop 3.0 e versioni successive. Adobe Premiere Pro supporta file Photoshop con 16 bit per canale nonché as 8 bit per canale. Potete controllare come vengono importati i file di Photoshop a più livelli. Le aree vuote (trasparenti) dei file di Photoshop non convertiti in un unico livello diventano trasparenti dopo l'importazione in Adobe Premiere Pro perché la trasparenza è memorizzata come un canale alfa. Ciò consente di importare immagini da Photoshop e sovrapporle a clip in altre tracce senza altre modifiche.

Potete inoltre importare un file Photoshop con più livelli come sequenza, impostando gli elementi grafici in Photoshop e importandoli in un progetto Adobe Premiere Pro.

Nota: I livelli individuali spostati da una composizione Photoshop in un progetto Adobe Premiere potrebbero comportarsi in maniera diversa dal previsto.

Importare immagini Illustrator

Potete importare i file delle immagini fisse di Adobe Illustrator direttamente in un progetto Adobe Premiere Pro. Premiere Pro converte la grafica basata su tracciati di Adobe Illustrator nel formato basato su pixel di Adobe Premiere Pro tramite un processo detto *rasterizzazione*. Adobe Premiere Pro applica automaticamente l'*anti-alias*, alla grafica di Adobe Illustrator, per ottenere bordi uniformi. Inoltre converte tutte le aree vuote in un canale alfa, rendendole trasparenti.

Per definire le dimensioni della grafica di Illustrator quando viene rasterizzata, impostate in Illustrator gli indicatori di taglio nel file stesso. Per informazioni sull'impostazione di indicatori di taglio, consultate l'Aiuto di Illustrator.

Importare file Photoshop o Illustrator con livelli

Quando importate un file con più livelli salvato nei formati file Photoshop o Illustrator, potete scegliere come importare i livelli nella finestra di dialogo Importa file con livelli:

- Unire i livelli combinandoli tutti in una clip a un livello
- · Importare solo uno dei livelli del file
- Convertire i livelli in una sequenza di fotogrammi.

Adobe Premiere Pro importa gli attributi applicati nel file originale, compresi posizione, opacità, visibilità, trasparenza (canale alfa), maschere di livello, livelli di regolazione, effetti livello comuni, tracciati di ritaglio livello, maschere vettoriali e gruppi di ritaglio. Uno sfondo bianco in Photoshop viene salvato ed esportato come bianco opaco, mentre uno sfondo a scacchi indica le aree che verranno trasformate in trasparenza su canale alfa quando il file di Photoshop viene salvato o esportato in un formato che supporta i canali alfa.

Convertendo i livelli in una sequenza si possono impostare facilmente animazioni tramite i livelli di Photoshop o Illustrator. Quando Adobe Premiere Pro converte i livelli in sequenza, la sequenza viene importata nel pannello Progetto come raccoglitore: ogni livello del file diventa una singola clip nel raccoglitore. Il nome di ogni clip è composto dal nome del livello seguito dal nome del file che lo conteneva. Inoltre Adobe Premiere Pro crea automaticamente una sequenza in cui ogni livello viene inserito in ordine, con la durata predefinita delle immagini fisse. Questa sequenza può essere usata come clip in altre sequenze.

Nota: Alcuni attributi dei livelli di Photoshop non sono supportati, ad esempio i metodi di fusione speciali e l'opzione Foratura. Per risultati ottimali, usate trasparenza e opacità semplici in Photoshop.

1 Selezionate > Importa > File.

2 Nella finestra di dialogo Importa, trovate e selezionate il file con livelli. Se il nome del file non è visualizzato, accertatevi che sia selezionato Tutti i file supportati in Tipo file.

3 Nella finestra di dialogo Importa file con livelli, selezionate Metraggio o Sequenza dal menu a comparsa Importa come.

4 Scegliete Livelli uniti per importare tutti i livelli del file come un singolo livello oppure selezionate il livello che volete importare dal file.

5 Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu Dimensioni metraggio, quindi fate clic su OK:

Dimensioni documento Ridimensiona il file in base alle dimensioni del documento specificate nelle impostazioni del progetto.

Dimensioni livello Consente di importare il file con le dimensioni dei livelli uniti o del livello selezionato.

Nota: Quando importate un solo livello come singola clip, il suo nome nel pannello Progetto è composto dal nome del livello seguito dal nome del file originale.

Importazione di sequenze di immagini

Potete importare un'animazione contenuta in un singolo file, ad esempio un GIF con animazione. Potete anche importare una sequenza di immagini fisse numerate e combinarle automaticamente in una singola clip video: ogni file numerato rappresenta un fotogramma video. L'importazione di una sequenza risulta utile per le animazioni esportate sotto forma di una serie di immagini fisse numerate da applicazioni come After Effects. Le immagini della serie non possono contenere livelli. Per informazioni sui livelli e sulla loro conversione, consultate la documentazione dell'applicazione.

Quando create animazioni o immagini tridimensionali per usarle in Adobe Premiere Pro, seguite se possibile queste indicazioni:

- Usate filtri colore conformi agli standard per trasmissioni.
- Usate le proporzioni pixel e le dimensioni del fotogramma specificate nelle impostazioni del progetto di Adobe Premiere Pro.
- Usate le impostazioni dei campi corrispondenti a quelle del progetto.
- Se la sequenza è generata da un'applicazione Adobe, selezionate l'opzione Incorpora collegamento progetto per poter aprire la sequenza nell'applicazione di origine.

Importare file di immagini fisse numerate come un'unica clip

1 Accertatevi che tutti i nomi dei file delle immagini fisse contengano lo stesso numero di cifre alla fine e abbiano l'estensione file corretta, ad esempio file000.bmp, file001.bmp e così via.

2 Selezionate > Importa > File.

3 Trovate e selezionate il primo file numerato della sequenza, selezionate Immagini fisse numerate e fate clic su Apri. Con l'opzione Immagini fisse numerate attivata, Adobe Premiere Pro interpreta tutti i file numerati come un singolo fotogramma di una clip video.

Nota: Se modificate la durata predefinita delle immagini fisse nella finestra di dialogo Preferenze, non viene modificata la durata delle immagini fisse importate in una clip video. Con questo metodo di importazione le singole immagini fisse diventano fotogrammi separati.

Importare progetti Adobe Premiere Pro precedenti

Potete aggiungere a un progetto Adobe Premiere Pro aperto il contenuto di un progetto Adobe Premiere 6.0 o 6.5 o il contenuto di un progetto creato con una versione precedente di Adobe Premiere Pro, solo in Windows. Le clip e le sequenze del progetto importato vengono aggiunte al pannello Progetto all'interno di un raccoglitore che acquisisce il nome del progetto importato. La gerarchia dei raccoglitori del progetto importato viene conservata all'interno del nuovo raccoglitore. Transizioni ed effetti obsoleti non vengono mantenuti. Fate attenzione quando importate un progetto in un altro progetto che usa una base temporale o una frequenza di campionamento audio diversa: queste differenze possono influire sul posizionamento del montaggio e sulla qualità dell'audio.

Importare un progetto in un altro è l'unico modo per trasferire informazioni complete su sequenze e clip.

Potete inoltre aprire progetti creati con Adobe Premiere Pro CS3 per Windows, incluso il contenuto eventualmente importato da versioni precedenti, n Adobe Premiere Pro per Mac OS.

Nota: Nelle precedenti versioni di Adobe Premiere gli storyboard erano memorizzati in file indipendenti dai file di progetto. Adobe Premiere Pro raccoglie tutte le funzioni storyboard nel pannello Progetto, ma, potete importare file di storyboard creati in versioni precedenti scegliendo File > Importa (solo su Windows).

Importazione di librerie (solo Windows)

Adobe Premiere 6.5 supporta contenitori denominati *librerie*, nei quali sono memorizzati file con clip provenienti da uno o più progetti. Una libreria (PLB) è un file indipendente dai file di progetto. Anche se Adobe Premiere Pro non supporta direttamente le librerie, consente di aprire un file libreria PLB (solo su Windows). Una libreria viene convertita in un raccoglitore quando viene importata in un progetto Adobe Premiere Pro. Per memorizzare un gruppo di clip in modo da renderle disponibili per altri progetti, è sufficiente salvare un progetto che contiene le clip e importarlo poi in altri progetti.

Importare composizioni After Effects

Potete importare composizioni After Effecs come qualsiasi altro tipo di file supportato, utilizzando il comando File > Importa. Potete esportare un progetto Adobe Premiere Pro da After Effects e aprirlo per elaborarlo in Adobe Premiere Pro. Inoltre potete copiare e incollare livelli e risorse da Adobe Premiere pro in After Effects e viceversa. Infine, se disponete di Adobe Production Premium potete creare o importare composizioni After Effects utilizzando Dynamic Link. Dynamic Link permette di visualizzare in entrambe le applicazioni le modifiche apportate in un file in con una delle due applicazioni, senza necessità di rendering.

Consultare anche

"Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro" a pagina 146

"Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium)" a pagina 149

Capitolo 5: Gestire e visualizzare le risorse

Dopo aver importato le risorse in un progetto, potete utilizzare Adobe Premiere Top per organizzarle, visualizzarne i dettagli e recuperarle velocemente.

Personalizzare il pannello Progetto

Informazioni sulla gestione delle risorse nel pannello Progetto

Nel pannello Progetto, potete creare dei raccoglitori per risorse di tipo diverso, posizionarli all'interno di altri raccoglitori e aprire diversi contenitori contemporaneamente nei rispettivi pannelli. Potete mostrare o nascondere diverse colonne di dati nel pannello Progetto, utilizzarle per aggiungere dati importanti alle risorse e ordinare le risorse per una qualsiasi di queste colonne. Potete passare tra la Visualizzazione a elenco alla Visualizzazione a icone nel pannello Progetto e utilizzare quest'ultima per riorganizzare le risorse in un raccoglitore. Potete individuare rapidamente qualsiasi risorsa digitando parte del suo nome nella casella Trova. Infine, potete mostrare rapidamente qualsiasi risorsa in Adobe Bridge, dove avrete a disposizione una gamma ancor più ampia di strumenti per la gestione delle risorse e dove potrete condividere le risorse tra applicazioni.

Modifica delle visualizzazioni del pannello Progetto

Dopo aver ottenuto una risorsa, il relativo nome viene inserito nel pannello Progetto che visualizza informazioni dettagliate su ogni risorsa del progetto. Potete visualizzare e ordinare le risorse nella visualizzazione elenco o nella visualizzazione a icone. La visualizzazione elenco mostra informazioni aggiuntive sulle singole risorse. Le informazioni visualizzate possono essere personalizzate in base alle esigenze del progetto specifico.



Visualizzazioni del pannello Progetto

A. Visualizzazione a elenco B. Visualizzazione a icone

- Per passare da una visualizzazione all'altra, fate clic sul pulsante Visualizzazione a elenco = o sul pulsante Visualizzazione a icone = nella parte inferiore del pannello oppure scegliete Visualizza > Elenco o Visualizza > Icona dal menu del pannello Progetto.
- Per disporre gli elementi nella Visualizzazione a icone, trascinate un elemento in un quadrato qualsiasi. Mentre trascinate, una barra verticale indica dove verrà posizionato l'elemento. Se trascinate un elemento su un raccoglitore, l'elemento viene inserito nel raccoglitore.

Potete usare la visualizzazione a icone per creare uno storyboard e usare poi la funzione Aggiunta automatica alla sequenza per spostare lo storyboard in una sequenza.

• Per ordinare gli elementi nella Visualizzazione a elenco, fate clic sull'intestazione della colonna in base a cui desiderate ordinare gli elementi. Se i raccoglitori sono espansi, gli elementi vengono ordinati a partire dal livello superiore, secondo la struttura del pannello Progetto. Per invertire l'ordine, fate di nuovo clic sull'intestazione della colonna.

- Per nascondere o mostrare l'area di anteprima e le informazioni sulla clip, scegliete Visualizza > Area di anteprima dal menu del pannello Progetto.
- Per nascondere o impostare la dimensione delle miniature, scegliete Miniature dal menu del pannello Progetto.
- Per eliminare gli spazi vuoti tra gli elementi nella visualizzazione a icone e disporle entro l'area del pannello Progetto, scegliete Pulisci dal menu del pannello Progetto.

Personalizzazione delle colonne nella Visualizzazione a elenco

Le colonne della visualizzazione elenco nel pannello Progetto mostrano varie informazioni sulle risorse elencate. Potete scegliere quali colonne devono essere visualizzate in Adobe Premiere Pro, rinominarle e modificarne l'ordine.

Modifica della visualizzazione delle colonne

Nel menu del pannello Progetto, scegliete Modifica colonne ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare una colonna, attivate la casella accanto alla colonna.
- Per rinominare una colonna, selezionate il nome della colonna, fate clic su Rinomina e modificate il nome.
- Per rimuovere una colonna, selezionate il nome della colonna e fate clic su Rimuovi.
- Per spostare una colonna a sinistra della visualizzazione elenco, selezionatene il nome e fate clic su Sposta su. Per spostarla a destra, fate clic su Sposta giù.

Nota: Se non riuscite a trovare o modificare un attributo di una colonna tramite Modifica colonne, l'attributo è bloccato da Adobe Premiere Pro e non può essere modificato. Ad esempio, potete modificare il nome delle colonne che avete aggiunto, ma non quello delle colonne predefinite di Adobe Premiere Pro.

Riordinare le colonne

Nella Visualizzazione a elenco del pannello Progetto, trascinate in senso orizzontale l'intestazione di colonna alla posizione desiderata.

Modificare la larghezza di una colonna

♦ Nella Visualizzazione a elenco del pannello Progetto, posizionate il mouse sopra una linea divisoria tra intestazioni di colonna fino a visualizzare l'icona Ridimensiona colonna +, quindi trascinare in senso orizzontale.

Ordinare il contenuto di una colonna

Nella Visualizzazione a elenco del pannello Progetto, fate clic su un nome di colonna per cambiare il senso dell'ordinamento (da ascendente in discendente e viceversa) del contenuto di tale colonna.

Aggiungere una colonna

- 1 Nel menu del pannello Progetto, scegliete Modifica colonne.
- 2 Selezionate il nome della colonna dopo la quale deve essere visualizzata la nuova colonna, quindi fate clic su Aggiungi.
- 3 Digitate un nome.

4 Scegliete un tipo. Le colonne di tipo Testo possono contenere qualsiasi testo immesso. Le colonne di tipo Booleano presentano una casella di controllo. Fate clic su OK.

Visualizzazione a elenco, colonne

I nomi della maggioranza delle colonne del pannello Progetto sono di facile interpretazione. Seguono alcune definizioni per i nomi meno ovvi:

Nome Per impostazione predefinita, indica il nome del file della risorsa. Potete modificare il nome usato dalla risorse all'interno del progetto. Il campo Nome non può essere rimosso dalla visualizzazione elenco.

Etichetta Un colore che aiuta a identificare e associare le risorse.

Durata oggetto multimediale Lunghezza del file sorgente espressa in base all'opzione di visualizzazione specificata.

Nota: In Adobe Premiere Pro, tutte le durate in qualsiasi pannello comprendono i fotogrammi specificati come attacco e stacco. Ad esempio, impostando i punti di attacco e stacco sullo stesso fotogramma si ottiene una durata di un fotogramma.

Durata video La durata della componente video di una clip definita dal punto di attacco e di stacco video, incluse eventuali regolazioni applicate in Adobe Premiere Pro, ad esempio modifiche della velocità della clip.

Durata audio La durata della componente audio di una risorsa definita dal punto di attacco e stacco audio, incluse eventuali regolazioni applicate in Adobe Premiere Pro, ad esempio modifiche della velocità della clip.

Informazioni video Le dimensioni fotogramma e le proporzioni della risorsa e la presenza o meno di un canale alfa.

Impiego video Il numero di volte per cui la componente video di una risorsa è impiegata nelle sequenze del progetto.

Impiego audio Il numero di volte per cui la componente audio di una risorsa è impiegata nelle sequenze del progetto.

Nome cassetta Nome del nastro sorgente così come è stato inserito al momento dell'archiviazione o dell'acquisizione.

Descrizione Descrizione aggiuntiva della risorsa inserita al momento dell'archiviazione o acquisizione della clip.

Commento Commento opzionale, inserito al momento dell'archiviazione o acquisizione della risorsa, aggiunto ai fini dell'identificazione e dell'ordinamento.

Note Campo per l'ulteriore testo immesso tramite il pannello Acquisizione o la finestra di dialogo Modifica file non in linea.

Percorso file Posizione del file su disco espressa come percorso della cartella.

Impostazioni di acquisizione Indica se a un file sono assegnate impostazioni di acquisizione in Adobe Premiere Pro.

Stato Indica se una risorsa è in linea o non in linea. Se una clip non è in linea ne indica anche il motivo.

Proprietà non in linea Indica se la sorgente di una risorsa non in linea contiene video, audio o entrambi.

Scena Campo per il nome della scena immesso tramite il pannello Acquisizione o la finestra di dialogo Modifica file non in linea. Può essere utile per utilizzare i nomi di scene di uno script per semplificare l'organizzazione del lavoro.

Ripresa/inquadratura Campo per il nome del contenuto ripreso e/o acquisito immesso tramite il pannello Acquisizione o la finestra di dialogo Modifica file non in linea.

Buono Indica le risorse preferite.

Definizione di una miniatura diversa per una clip

Per impostazione predefinita, nell'area di anteprima e negli altri punti del progetto in cui vengono visualizzate le miniature compare il primo fotogramma della clip. Potete ignorare la miniatura predefinita impostando qualsiasi fotogramma della clip come *fotogramma copertina*.

1 Selezionate la clip in un pannello Progetto.

2 Premete il pulsante Riproduci 🍉 o trascinate il cursore di riproduzione dell'area di anteprima nell'angolo superiore sinistro del pannello Progetto fino a visualizzare il fotogramma desiderato.

3 Fate clic sul pulsante Imposta fotogramma copertina 📷 .

Potete anche impostare il fotogramma copertina facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sull'area di anteprima e scegliendo Imposta fotogramma copertina.

Organizzare risorse con il pannello Progetto

Informazioni sui raccoglitori

Il pannello Progetto può comprendere dei raccoglitori, che potete utilizzare per organizzare contenuti dei progetti allo stesso modo delle cartelle in Esplora risorse per Windows o del Finder per Mac OS. I raccoglitori possono contenere file sorgente, sequenze e altri raccoglitori. Potete usare i raccoglitori in vari modi:

- Per memorizzare elenchi di file non in linea da acquisire in batch.
- Per memorizzare separatamente ogni sequenza con i relativi file sorgente.
- Per organizzare i file per tipo (ad esempio video, immagini fisse e file audio).



Pannello Progetto

Operazioni con i raccoglitori

Questi sono i comportamenti predefiniti dei contenitori. Potete modificare i comportamenti predefiniti degli ultimi tre contenitori agendo sulle preferenze del contenitore.

- Per aggiungere un raccoglitore, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore 📄 nella parte inferiore del pannello Progetto.
- Per eliminare uno o più raccoglitori, selezionate i raccoglitori e fate clic sull'icona di eliminazione 🗑 nella parte inferiore del pannello Progetto.

Se fate clic più volte di seguito su Nuovo raccoglitore, ogni nuovo raccoglitore viene nidificato all'interno del raccoglitore precedente.

- Per spostare un elemento all'interno di un raccoglitore, trascinate l'elemento sull'icona Raccoglitore. Potete spostare raccoglitori all'interno di altri raccoglitori per nidificarli. Trascinare un elemento in un contenitore non determina automaticamente l'apertura di quest'ultimo.
- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore, nella visualizzazione a elenco fate clic sul triangolino accanto all'icona Raccoglitore per espanderlo, oppure fate doppio clic sul raccoglitore.
- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore principale quando state visualizzando solo i contenuti di un raccoglitore nidificato, fate clic sul pulsante Cestino superiore <a>in nel pannello Progetto. Potete continuare a fare clic su questo pulsante finché non compare il contenuto di primo livello del pannello Progetto.
- Per aprire un contenitore nel suo pannello mobile, fate doppio clic sul contenitore. Questo pannello può essere ancorato o raggruppato come qualsiasi altro pannello.
- Per aprire un contenitore, fate doppio clic sul contenitore tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per aprire un contenitore in una nuova scheda, fate doppio clic sul contenitore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

A. Raccoglitore principale B. Raccoglitore secondario



Fate doppio clic per aprire un raccoglitore secondario nel corrispondente pannello ancorabile.

Consultare anche

"Trovare e raggruppare gli effetti" a pagina 219

Modificare i comportamenti dei contenitori

Potete modificare i comportamenti predefiniti dei contenitori del pannello Progetti agendo sulle preferenze del contenitore.

1 Selezionate Modifica> Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Nell'area Contenitori, selezionate le opzioni dai menu a discesa per Doppio clic, + Ctrl (Windows) o + Comando (Mac OS) e + Alt (Windows) o + Opzione (Mac OS).

3 Fate clic su OK.

Etichette delle risorse

Le etichette sono colori che aiutano a identificare e associare le risorse. Potete assegnare e visualizzare le etichette nel pannello Progetto. I colori delle etichette contrassegnano le risorse nella colonna Etichetta del pannello Progetto e nel pannello Timeline.

- Per assegnare un'etichetta a una risorsa, selezionate una clip nel pannello Progetto, scegliete Modifica > Etichetta e selezionate un colore.
- Per selezionare tutte le risorse con la stessa etichetta, selezionate una risorsa che utilizzi l'etichetta e scegliete Modifica > Etichetta > Seleziona gruppo etichetta.
- Per modificare i nomi e i colori delle etichette, scegliete Modifica > Preferenze > Colori etichette (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Colori etichette (Mac OS). Fate clic su un campione di colore per modificare un colore.
- Per impostare etichette predefinite per un tipo di oggetto multimediale, scegliete Modifica > Preferenze > Impostazioni predefinite etichette (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Impostazioni predefinite etichette (Mac OS).

Nota: Le impostazioni predefinite etichette regolano le risorse che inserite nel pannello Progetto dal momento in cui modificate i valori predefiniti; il comando non modifica i colori delle etichette per le risorse già presenti nel pannello Progetto. Per modificare i colori delle etichette delle risorse già nel pannello Progetto, utilizzate il comando Modifica > Preferenze > Colori etichette (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Colori etichette (Mac OS).

Cercare risorse nel pannello Progetto

- 1 Nel pannello Progetto, selezionate la colonna in cui eseguire la ricerca dal menu a discesa In.
- 2 Posizionate il cursore nella casella Trova nel pannello Progetto.
- **3** Digitate il nome della risorsa.
- Il pannello Progetto mostrerà unicamente le risorse con nomi contenenti i caratteri digitati.
- 4 Per terminare la ricerca e visualizzare tutte le risorse, fate clic sull'icona Chiudi X.

Cercare le risorse corrispondenti ai criteri

Per ricerche più dettagliate, potete individuare qualsiasi risorsa nel progetto corrispondete ai criteri specificati. Ad esempio, potete cercare una clip video con una determinata parola nella colonna Nome e una frase nella colonna Commento.

1 Fate clic sull'icona Trova i nella parte inferiore del pannello Progetto.

2 Nella finestra di dialogo Trova, selezionate il nome della colonna o delle colonne in cui eseguire la ricerca dai menu a discesa sotto Colonna.

- 3 Selezionate l'operatore o gli operatori appropriati dai menu a discesa sotto Operatore.
- 4 Digitate i caratteri da cercare nella colonna specificata nei rispetti campi Trova:.
- 5 Se state compiendo ricerche con due criteri simultaneamente, eseguite una delle operazioni seguenti:
- Per trovare le risorse corrispondenti a entrambi i criteri, selezionate Tutto dal menu a discesa Corrispondenza.
- Per trovare le risorse corrispondenti a uno o all'altro dei criteri indicati, selezionare Qualsiasi dal menu a discesa Corrispondenza.
- 6 Fate clic su Trova.

Operazioni con le risorse

Informazioni sulle proprietà delle clip

Adobe Premiere Pro consente di analizzare le clip e valutare un file in qualsiasi formato supportato memorizzato all'interno o all'esterno di un progetto. Ad esempio, dopo avere prodotto una clip video da riprodurre in streaming da un server Web, potete analizzarla per stabilire se la clip esportata ha una velocità dati appropriata per la distribuzione su Internet.

La funzione Proprietà fornisce informazioni dettagliate su qualsiasi clip. Per i file video, le proprietà analizzate possono comprendere dimensioni del file, numero di tracce video e audio, durata, frequenza fotogrammi media, velocità dati video e impostazioni di compressione. La finestra Proprietà non mostrerà tutte queste proprietà per ogni clip. I dati mostrati nella finestra Proprietà sono determinati dal formato file della clip esaminata.

Potete anche usare la funzione Proprietà per essere avvertiti della presenza di fotogrammi saltati in una clip appena acquisita. Usate il diagramma delle velocità dati per valutare se la velocità dati di output corrisponde ai requisiti del supporto di distribuzione. Il diagramma riporta per ogni fotogramma di un file video la frequenza dei fotogrammi chiave in rendering, la differenza tra fotogrammi chiave di compressione e fotogrammi differenziati (i fotogrammi compresi tra i fotogrammi chiave) e i livelli di velocità dati in corrispondenza di ogni fotogramma. Il diagramma comprende i seguenti elementi:

Velocità dati La linea rappresenta la velocità dati media.

Dimensioni campione Le barre rosse rappresentano le dimensioni campione di ogni fotogramma chiave.

Dimensioni campione dei fotogrammi differenziati Le barre blu rappresentano le dimensioni campione dei fotogrammi differenziati tra i fotogrammi chiave di compressione.

Visualizzare le proprietà di una clip

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Se la clip si trova nel pannello Progetto, selezionatela per visualizzare un sottoinsieme delle sue proprietà nell'area di anteprima in cima al pannello Progetto.
- Se la clip si trova nel monitor Sorgente, nel pannello Timeline o nel pannello Progetto, selezionatela e scegliete File > Ottieni proprietà per > Selezione.
- Se la clip non si trova nel progetto, scegliete File > Ottieni proprietà per > File. Trovate e selezionate la clip da analizzare e fate clic su Apri.

Potete anche visualizzare le proprietà delle clip nel monitor Sorgente, nel pannello Timeline o nel pannello Progetto facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip e scegliendo Proprietà.

Duplicare una clip

1 Nel pannello Progetto, selezionate una clip e scegliete Modifica > Duplica.

2 Per cambiare il nome della clip duplicata, scegliete Clip > Rinomina e digitate un nuovo nome.

Potete inoltre duplicare una clip nei seguenti modi: copiando e incollando una clip nel pannello Progetto o in una delle sue cartelle, tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinando una clip nel pannello Progetto oppure trascinando una clip dal monitor Sorgente al pannello Progetto.

Assegnazione di un nuovo nome alle risorse

Tutti i file di un progetto vengono memorizzati sul disco rigido come singoli file. Nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro viene solo aggiunto un riferimento a ogni file. Quando rinominate una clip in Adobe Premiere Pro, il file e il nome del file originali rimangono immutati sul disco rigido.

Assegnare un nuovo nome a una clip

1 Selezionate la clip e scegliete Clip > Rinomina.

2 Digitate il nuovo nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Per rinominare una clip selezionata potete anche fare clic una volta sul suo nome per selezionare il testo, digitare il nuovo nome e premere Invio (Windows) o A capo (Mac OS). Inoltre, il comando Rinomina è disponibile facendo clic con il pulsante destro (Windows) o facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip.

Assegnare un nuovo nome a un file sorgente originale

Chiudete Premiere Pro e rinominate il file sul desktop di Windows.

Alla successiva apertura del progetto, Adobe Premiere Pro chiederà di individuare il file.

Rimozione delle risorse da un progetto

Potete rimuovere le risorse non necessarie dal pannello Progetto senza rimuoverle dal disco rigido.

Consultare anche

"Tagliare o copiare un progetto" a pagina 365

Rimuovere un elemento dal pannello Progetto

✤ Selezionate un elemento e premete il tasto Canc.

Il file rimane sul disco rigido

Nota: Il comando Progetto > Rendi non in linea offre la possibilità di eliminare il file sorgente stesso oltre al suo riferimento nel progetto. (Consultate "Operazioni con file non in linea" a pagina 60.)

Rimuovere risorse inutilizzate dal pannello Progetto

Potete rimuovere dal pannello Progetto le risorse che non avete utilizzato nel pannello Timeline.

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Ordinate la visualizzazione a elenco del pannello Progetto in base alle colonne Impiego video o Impiego audio per identificare le clip inutilizzate, quindi selezionatele ed eliminatele.
- Scegliete Progetto > Rimuovi elementi non usati.

Riprodurre una clip nel pannello Progetto

Potete usare l'area di anteprima nella parte superiore del pannello Progetto per visualizzare in anteprima le singole clip.

1 Selezionate la clip.

2 Premete il pulsante Riproduci le nell'area di anteprima. Il pulsante Riproduci diventa un pulsante Interrompi. Premete Interrompi per arrestare la riproduzione. (La riproduzione della clip nell'area di anteprima non ha effetto sulle visualizzazioni del monitor Sorgente.)

Modificare la frequenza fotogrammi di un file

Con il comando Interpreta metraggio potete modificare la frequenza fotogrammi presupposta da Adobe Premiere Pro per una clip. La modifica della frequenza fotogrammi cambia la durata originale in proporzione. Ad esempio, se impostate una clip di 10 secondi a 24 fps su 48 fps, la durata viene dimezzata a 5 secondi. Tenete presente che la frequenza fotogrammi di una clip viene adattata alla frequenza fotogrammi del progetto. Ad esempio, se impostate una clip a 24 fps su 48 fps e la clip viene usata in un progetto a 24 fps, nel progetto verranno visualizzati solo fotogrammi alterni della clip.

Potete anche cambiare la velocità e la durata della clip, scegliendo Clip > Velocità per una clip selezionata nel pannello Timeline. Tale modifica, tuttavia, si applica solo all'istanza della clip selezionata nel pannello Timeline. Il comando Interpreta metraggio cambia il modo in cui il file viene interpretato in tutto il progetto.

- 1 Nel pannello Progetto, selezionate una clip.
- 2 Scegliete File > Interpreta metraggio, selezionate un'opzione di Frequenza fotogrammi e fate clic su OK.

Monitor Sorgente e Programma

Panoramica dei monitor Sorgente e Programma

Il monitor Sorgente riproduce le singole clip. Nel monitor Sorgente potete preparare le clip da aggiungere a una sequenza specificando i punti di attacco e di stacco e le tracce sorgente (audio o video) della clip. Inoltre, potete inserire dei marcatori clip e aggiungere le clip a una sequenza nel pannello Timeline.

Il monitor Programma riproduce la sequenza di clip che state assemblando. Rappresenta la visualizzazione della sequenza attiva nel pannello Timeline. Potete impostare dei marcatori sequenza e specificare i punti di attacco e stacco di una sequenza, che definiscono dove verranno aggiunti o rimossi i fotogrammi.

Ogni monitor contiene un righello temporale e i controlli per riprodurre e scorrere il fotogramma corrente di una clip sorgente o di una sequenza.



Monitor Sorgente (a sinistra) e monitor Programma (a destra)

Impostare la qualità di visualizzazione

Potete ridurre la risoluzione del monitor Sorgente o Programma per limitare l'uso di risorse richieste dal computer per l'elaborazione. Riducendo ad esempio l'impostazione di qualità del monitor Programma, potete consentire al sistema di generare anteprime in tempo reale di porzioni di sequenze che altrimenti richiederebbero il rendering.

Nel menu del pannello del monitor Sorgente o Programma, scegliete un'impostazione di qualità:

Massima qualità Visualizza il video nel monitor a piena risoluzione.

Qualità bozza Visualizza il video nel monitor a risoluzione dimezzata.

Qualità automatica Valuta le prestazioni di riproduzione del sistema e regola di conseguenza la qualità.

Nota: Tutte le impostazioni di qualità utilizzano un metodo di ricampionamento pixel bilineare per ridimensionare l'immagine video. Per esportare una sequenza, viene utilizzato un metodo di ricampionamento cubico (che è superiore al metodo bilineare).

Modificare l'ingrandimento

I monitor Sorgente e Programma scalano il video per adattarlo all'area disponibile. Potete modificare l'impostazione di ingrandimento dei due monitor in modo da visualizzare i video con maggiore dettaglio o aumentare le dimensioni dell'area del tavolo di montaggio che circonda l'immagine (ad esempio, per modificare con facilità gli effetti di movimento).

1 Scegliete un'impostazione di ingrandimento dal menu Livello di zoom (a destra della visualizzazione del tempo corrente) nel monitor Sorgente o Programma.

Nel monitor Sorgente i valori percentuali si riferiscono alla dimensione dell'oggetto multimediale sorgente. Nel monitor Programma i valori percentuali si riferiscono alle dimensioni dell'immagine specificate nelle impostazioni del progetto. L'opzione Adatta ridimensiona il video adattandolo all'area di visualizzazione del monitor.

2 Per modificare l'area visibile di un monitor, utilizzate le barre di scorrimento del monitor per modificare l'area visibile dell'immagine video. Le barre di scorrimento appaiono quando le dimensioni correnti del monitor sono insufficienti per contenere l'intera immagine.

Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente

Per visualizzare e modificare le clip sorgente elencate nel pannello Progetto o le singole istanze di clip di una sequenza, aprite le clip nel monitor Sorgente. Il menu Sorgente, accessibile dalla scheda Monitor sorgente, contiene un elenco delle clip aperte.

- 1 Per aprire una clip, eseguite una delle operazioni seguenti:
- Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto o Timeline, oppure trascinatela dal pannello Progetto al monitor Sorgente. La clip viene visualizzata nel monitor Sorgente e il suo nome viene aggiunto al menu Sorgente.
- Trascinate tutte le clip desiderate o un intero raccoglitore dal pannello Progetto al monitor Sorgente, oppure selezionate più clip nel pannello Progetto e fate doppio clic su di esse. Le clip vengono aggiunte al menu Sorgente nell'ordine in cui sono state selezionate e l'ultima clip selezionata viene mostrata nel monitor Sorgente.

• Nel menu Sorgente scegliete il nome della clip che volete vedere (per visualizzare il menu, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della clip corrente).

Il menu Sorgente fornisce un elenco delle clip master, ordinate per nome. Le clip aperte da una sequenza vengono elencate in base al nome di sequenza, al nome della clip e al tempo di inizio nella sequenza.

Sorgente: Sequence 02: 168_01 Comp 1.avi: 00;00;00;00 V ×
 Sorgente: Sequence 02: 168_01 Comp 1.avi: 00;00;00;00 Sorgente: Sequence 02: 58A_01 Comp 1_001.avi: 00;00;01;2 Sorgente: Sequence 02: 158_01 Comp 1.avi: 00;00;03;20
▼ <u>00;00;00;00</u> Adatta ▼ 00;00;01;25 ↔
bo;00;00;00 00;00;15 mi 00;00;01;00 p0;00;01;15

Nel menu Sorgente, scegliete una clip da visualizzare

2 Per cancellare una clip dal monitor Sorgente, nel menu Sorgente scegliete Chiudi per cancellare o Chiudi tutto per cancellare tutte le clip.

Potete anche chiudere tutte le clip e lo stesso monitor Sorgente facendo clic sul pulsante Chiudi 🗷 nella scheda del monitor Sorgente.

Controlli temporali dei monitor Sorgente e Programma

Il monitor Sorgente è dotato di diversi controlli che consentono di spostarsi nel tempo (o tra i fotogrammi) all'interno di una clip. Il monitor Programma contiene dei controlli simili che consentono di spostarsi all'interno di una sequenza.



Controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma

A. Righello temporale B. Indicatore del tempo corrente C. Barra dell'area di visualizzazione D. Visualizzazione temporale corrente E. Durata, visualizzazione

Righelli temporali Visualizzano la durata di una clip nel monitor Sorgente e di una sequenza nel monitor Programma. Le tacche misurano il tempo utilizzando il metodo di conteggio specificato nelle impostazioni del progetto. Potete alternare i righelli temporali per visualizzare i campioni audio. Su ciascun righello sono anche riportate le icone relative ai marcatori e ai punti di attacco e stacco per il monitor corrispondente. Potete modificare la posizione temporale corrente, i marcatori e i punti di attacco e stacco trascinando le relative icone nel righello temporale.

Indicatore del tempo corrente Mostra la posizione del fotogramma corrente sul righello temporale di ciascun monitor. L'indicatore del tempo corrente è il triangolino azzurro presente sul righello.

Visualizzazioni del tempo corrente Mostrano il codice di tempo del fotogramma corrente. Le visualizzazioni del tempo corrente sono presenti nell'area inferiore sinistra del video di ciascun monitor. Il monitor Sorgente mostra il tempo corrente per la clip aperta. Il monitor Programma mostra il tempo corrente della sequenza. Per passare a un tempo diverso, fate clic nella visualizzazione e immettete un nuovo tempo, oppure posizionate il puntatore sulla visualizzazione del tempo

e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per passare dalla visualizzazione del codice di tempo al semplice conteggio dei fotogrammi, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul tempo corrente nel monitor o nel pannello Timeline.

Visualizzazione della durata Mostrano la durata della clip o della sequenza aperta. L'indicatore di durata di ciascun monitor si trova accanto all'icona Durata i presente sotto la visualizzazione del video. La durata corrisponde alla differenza temporale tra i punti di attacco e stacco impostati per la clip o la sequenza. Quando non è impostato alcun punto di attacco, il tempo iniziale della clip o della sequenza viene sostituito. Quando non è impostato il punto di stacco, la durata viene calcolata con il tempo finale della clip nel monitor Sorgente e con il tempo finale dell'ultima clip della sequenza nel monitor Programma.

Barre dell'area di visualizzazione Corrispondono all'area visibile del righello temporale in ciascun monitor. Si tratta delle barre sottili dotate di maniglie curve che si trovano al di sopra di ciascun righello temporale. Trascinando le maniglie potete modificare la larghezza della barra e quindi cambiare la scala del righello temporale sottostante. Se ampliata fino alle dimensioni massime, la barra mostra l'intera durata del righello temporale. Riducendo le dimensioni della barra, viene ingrandita la visualizzazione del righello. Trascinando il centro della barra, potete scorrere la parte visibile del righello temporale senza cambiarne la scala.

Nota: Anche se l'indicatore del tempo corrente del monitor Programma corrisponde all'indicatore del tempo corrente del pannello Timeline, le modifiche apportate al righello temporale o alla barra dell'area di visualizzazione nel monitor Programma non si riflettono sul righello temporale o sull'area di visualizzazione del pannello Timeline.

Visualizzare aree di sicurezza nei monitor

Queste guide servono solo per riferimento e non sono incluse nelle anteprime o nelle esportazioni.



Aree di sicurezza nel monitor Programma A. Area di sicurezza azione B. Area di sicurezza titolo

◆ Fate clic sul pulsante Margini di sicurezza ⊕ sotto il monitor Sorgente o Programma. Fate di nuovo clic sul pulsante per rimuovere le guide delle aree di sicurezza.

I margini di sicurezza standard per azioni e titoli sono pari rispettivamente al 10% e al 20. Tuttavia, potete modificare le dimensioni delle aree di sicurezza nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. (consultate "Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20).

Scegliere una modalità di visualizzazione

Potete visualizzare il video normale, il canale alfa del video o uno dei diversi strumenti di misurazione.

♦ Nel monitor Sorgente o Programma, fate clic sul pulsante Output , oppure fate clic sul menu del pannello e scegliete una modalità di visualizzazione:

Video composito Mostra il video normale.

Alfa Mostra le trasparenze come immagini in scala di grigio.

Tutto Mostra un oscilloscopio, un vettorscopio, l'allineamento YCbCr e l'allineamento RGB.

Vettorscopio Mostra un vettorscopio, che misura la crominanza del video, che comprende tonalità e saturazione.
Oscilloscopio YC Mostra un oscilloscopio standard, che misura la luminanza del video, espressa in IRE.
Allineamento YCbCr Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti Y, Cb e Cr del video, espresse in IRE.
Allineamento RGB Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti R, G e B del video, espresse in IRE.
Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento YCbCr.
Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento RGB.



Monitor Programma impostato su Vect/YC Wave/YCbCr Parade A. Oscilloscopio B. Allineamento YCbCr C. Vettorscopio

Per usare l'oscilloscopio e il vettorscopio in modo efficace, occorre visualizzarli in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma. Consultate "Uso di un monitor di riferimento" a pagina 86.

Consultare anche

"Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio" a pagina 250

Riprodurre le risorse

Riprodurre video nei monitor Sorgente e Programma

I monitor Sorgente e Programma contengono una serie di controlli molto simili ai comandi di riproduzione di un videoregistratore. Utilizzate i controlli del monitor Sorgente per riprodurre o scorrere una clip. Utilizzate i controlli del monitor Programma per riprodurre o visualizzare la sequenza attiva.

La maggior parte dei controlli di riproduzione corrisponde a dei tasti della tastiera. Quando usate le scelte rapide da tastiera per controllare la riproduzione, verificate che sia attivo il monitor desiderato. Fate clic sull'immagine a video nel monitor da attivare. Quando è attivo un monitor, vengono visualizzate delle barre blu sopra e sotto l'area di riproduzione del video.

Nota: Quando usate le scelte rapida da tastiera per spostarvi in un righello temporale, assicuratevi che il pannello desiderato sia attivo. (Solo tastiere in lingua giapponese) Per utilizzare queste scelte rapide da una tastiera in lingua giapponese, assicuratevi che la tastiera sia in modalità di input diretto, piuttosto che in input giapponese.

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per riprodurre all'indietro, premete J.
- Per riprodurre dal punto di attacco a quello di stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco 🕪 .

- Per riprodurre l'intera clip o sequenza più volte di seguito, fate clic sul pulsante Ciclo continuo in quindi sul pulsante Riproduci
 Fate nuovamente clic sul pulsante Ciclo continuo regionare la ripetizione ciclica.
- Per riprodurre dal punto di attacco al punto di stacco ripetutamente, fate clic sul pulsante Ciclo continuo in quindi sul pulsante Riproduci da attacco a stacco in stacco in
- Per riprodurre in avanti più velocemente, premete ripetutamente L. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione della clip aumenta da uno a due a tre a quattro volte.
- Per riprodurre all'indietro più velocemente, premete ripetutamente J.
- Per riprodurre in avanti più lentamente, premete L tenendo premuto il tasto K oppure premete ripetutamente Maiusc+L. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione della clip si riduce da 0,1 a 0,2 volte.
- Per riprodurre all'indietro più lentamente, premete J tenendo premuto il tasto K oppure premete ripetutamente Maiusc+J.
- Per riprodurre in corrispondenza della posizione corrente, tra i punti di preroll e postroll, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco. Quando si preme Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), il pulsante diventa il pulsante Anteprima del punto di montaggio

Riprodurre tramite jog o shuttle

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Trascinate il cursore shuttle a sinistra per riprodurre all'indietro, a destra per riprodurre in avanti. La velocità di riproduzione aumenta quando il cursore viene trascinato più lontano dalla sua posizione centrale. Quando viene rilasciato, il cursore torna alla sua posizione centrale e la riproduzione viene interrotta.
- Trascinate la rotella jog a sinistra o a destra, anche oltre il suo bordo. Se trascinate il jog fino al margine dello schermo senza che venga raggiunta la fine della clip o della sequenza, potete ripartire dalla stessa posizione temporale trascinando di nuovo il jog.

♥ <u>00;00;01;21</u>							00;00;06;00							
0;0	0		00);04;1	6;08		00;08;32;16							
1	}		Ĭ÷.	4 1	▶		÷	Ċ	æ	8				
{ +	->}	{⊳}				-		÷	£ [™] d	₽ ₽				
					A	B								

Controlli di spostamento A. Cursore shuttle B. Jog

Passare a un altro fotogramma nei monitor Sorgente e Programma

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per avanzare di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo avanti **I** oppure tenete premuto il tasto K e premete il tasto L oppure ancora premete il tasto freccia a destra.
- Per avanzare di cinque fotogrammi, fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul pulsante Un passo avanti I oppure premete Maiusc e il tasto freccia a destra.
- Per tornare indietro di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo indietro **4** oppure tenete premuto il tasto K e premere il tasto J oppure ancora premete il tasto freccia a sinistra.
- Per tornare indietro di cinque fotogrammi, tenendo premuto il tasto Maiusc fate clic sul pulsante Un passo indietro **4** oppure premete Maiusc e il tasto freccia a sinistra.
- Per passare al marcatore successivo, fate clic sul pulsante Vai a marcatore successivo 🚽 nel monitor Sorgente.
- Per passare al marcatore precedente, fate clic sul pulsante Vai a marcatore precedente ഻ en el monitor Sorgente.
- Per passare al punto di attacco di una clip, selezionate il monitor Sorgente, quindi fate clic sul pulsante Vai ad attacco 👫 .
- Per passare al punto di stacco di una clip, selezionate il monitor Sorgente, quindi fate clic sul pulsante Vai a stacco 🚽 .

- Fate clic sul casella della posizione temporale corrente del monitor desiderato, quindi digitate il nuovo valore. Non occorre digitare due punti o punto e virgola. I numeri inferiori a 100 vengono interpretati come fotogrammi.
- Per passare al punto di montaggio precedente in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul
 pulsante Vai a punto di montaggio precedente in una monitor Programma oppure premete Pagina giù con il pannello
 Timeline o il monitor Programma attivi.
- Per passare al punto di montaggio successivo in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul
 pulsante Vai a punto di montaggio successivo -> nel monitor Programma oppure premete Pagina su con il pannello
 Timeline o il monitor Programma attivi.
- Per passare all'inizio di una sequenza, selezionate il monitor Programma o Timeline e premete Inizio oppure fate clic sul
 pulsante Vai ad attacco Internet Inizio Programma.
- Per passare alla fine di una sequenza, selezionate il monitor Programma o Timeline e premete Fine oppure fate clic sul pulsante Vai a stacco 👎 nel monitor Programma.

Potete spostarvi in modo rapido e preciso tra i fotogrammi di una sequenza utilizzando i tasti J, K e L. Il tasto J muove sempre l'indicatore del tempo corrente all'indietro, mentre il tasto L lo muove sempre in avanti. Il tasto K è un modificatore e il tasto per l'interruzione della riproduzione. Premete J per spostarvi all'indietro a velocità normale o premete J e K per spostarvi all'indietro lentamente, oppure tenete premuto K e premete rapidamente il tasto J per spostarvi all'indietro di un fotogramma alla volta. I tasti K e L funzionano allo stesso modo, ma servono per spostarsi in avanti.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Timeline" a pagina 89

Corrispondenza tra un fotogramma e la rispettiva sorgente

Mentre apportate modifiche nel pannello Timeline, potete individuare un fotogramma dalla sequenza di una clip nel monitor Programma e visualizzarlo nel monitor Sorgente.

Nel pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma desiderato in una clip e premete i tasti di scelta rapida della corrispondenza del fotogramma (per impostazione predefinita è T).

Nota: Se la sequenza è già aperta nel monitor Sorgente o è elencata nel menu Sorgente, la clip visualizza l'ultimo fotogramma visualizzato. Per trovare la corrispondenza del fotogramma, chiudete la clip nel monitor Sorgente prima di premere i tasti di scelta rapida della corrispondenza del fotogramma.

Monitor di riferimento

Uso di un monitor di riferimento

Un monitor di riferimento funge da monitor Programma secondario. Potete utilizzare un monitor di riferimento per confrontare affiancandoli fotogrammi diversi di una sequenza oppure per visualizzare lo stesso fotogramma di una sequenza usando diverse modalità di visualizzazione.

Potete scorrere i fotogrammi di una sequenza visualizzata nel monitor di riferimento in modo indipendente dal monitor Programma. Potete così spostare i vari monitor su fotogrammi diversi a scopo di confronto, ad esempio, per usare il filtro di corrispondenza dei colori.

In alternativa, potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma, in modo che entrambi mostrino uno stesso fotogramma e possano essere spostati insieme. Ciò è particolarmente utile durante le operazioni di correzione dei colori. Impostando un oscilloscopio o un vettorscopio come modalità di visualizzazione del monitor di riferimento, potete apportare in modo efficace le regolazioni desiderate al correttore colori o a qualunque altro filtro video.



Usare un monitor di riferimento durante la correzione dei colori

Potete specificare l'impostazione della qualità, l'ingrandimento e la modalità di visualizzazione del monitor di riferimento come per il monitor Programma. Anche il righello temporale e la barra dell'area di visualizzazione funzionano allo stesso modo. Tuttavia, essendo usato solo per riferimento e non per il montaggio vero e proprio, il monitor di riferimento contiene solo comandi per scorrere i fotogrammi, ma non per riprodurli o elaborarli. Quando agganciate il monitor di riferimento al monitor Programma, potete usare i comandi di riproduzione di quest'ultimo. Potete aprire un solo monitor di riferimento alla volta.

Aprire un monitor di riferimento

Nel menu Finestra, scegliete Monitor di riferimento. Il monitor di riferimento si apre in una finestra a parte. Potete, se necessario, trascinare la scheda del monitor di riferimento nell'area di rilascio accanto al monitor Sorgente.

Agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma

Potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma in modo che in entrambi sia sempre monitorato lo stesso fotogramma.

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Nel monitor di riferimento, fate clic sul pulsante Aggancia 🐙 .
- Nel menu del pannello del monitor di riferimento, scegliete Aggancia a monitor Programma.
- Nel menu del pannello del monitor Programma, scegliete Aggancia a monitor di riferimento.

Entrambi i monitor visualizzano lo stesso fotogramma. Se spostate l'indicatore del tempo corrente 🦞 del monitor di riferimento, del monitor Programma o della timeline, si sposteranno sullo stesso fotogramma anche gli indicatori del tempo corrente degli altri due.

Capitolo 6: Montare una sequenza

Una volta importate e acquisite le risorse per il vostro progetto, potete iniziare la fase di montaggio.

Nozioni di base sulla modifica

Flusso di lavoro di modifica

Per creare un progetto personale in Adobe Premiere Pro è necessario assemblare le clip in una sequenza. Il flusso di lavoro dipende da preferenze personali e dalle esigenze del progetto. Di seguito è riportato un tipico flusso di lavoro di montaggio:

1. Visualizzare e tagliare le clip sorgente nel Monitor sorgente

Usare il Monitor sorgente per visualizzare le clip acquisite e aggiunte al progetto. Mentre visualizzate le clip, potete definire punti di attacco e stacco per delimitare la porzione di clip da usare nella sequenza (consultate "Operazioni con i punti di attacco e stacco" a pagina 94).

2. Assemblare le clip in una sequenza

Trascinate le singole clip sul pannello Timeline oppure assemblate automaticamente le clip selezionate nel pannello Progetto. Mentre aggiungete singole clip, potete decidere se aggiungere alla sequenza materiale video, audio o entrambi (consultate "Aggiungere clip a una sequenza" a pagina 102).

3. Taglio delle clip in una sequenza.

Se non avete impostato punti di attacco e stacco per una clip oppure decidete di modificarli, potete ritagliare le clip in una scheda Sequenza del pannello Timeline. (consultate "Taglio con gli strumenti Taglio dello stacco e Taglio dell'attacco" a pagina 96).

4. Se necessario, regolate gli attributi della clip

Mentre assemblate la sequenza, può essere necessario modificare la durata o la velocità di riproduzione della clip (consultate "Modificare la velocità di una clip" a pagina 113).

5. Riordinare le clip

Una volta inserite le clip nel pannello Timeline, potete disporle nell'ordine di apparizione nella sequenza. Potrebbe essere necessario suddividere una clip per usare altri effetti oppure estrarla o spostarla e chiudere gli eventuali spazi nella sequenza (Consultate "Suddividere una clip singola o più clip" a pagina 124 e "Spostare clip" a pagina 122.)

6. Anteprima della sequenza

Mentre assemblate una sequenza potete riprodurla in anteprima nel Monitor programma. Adobe Premiere Pro può riprodurre la sequenza assemblata in tempo reale mentre la create ma, in alcuni casi, può essere preferibile eseguire il rendering della sequenza per una migliore riproduzione (consultate "Anteprima di sequenze" a pagina 125).

7. Assemblare più sequenze in una nuova sequenza

Per assicurare la gestibilità e l'organizzazione del progetto potete utilizzare più sequenze. Per creare una sequenza più lunga, potete nidificare sequenze brevi in una nuova sequenza (consultate "Utilizzo di sequenze multiple" a pagina 137).

Man mano che assemblate e tagliate clip in una sequenza, potete usare lo spazio di lavoro di montaggio predefinito per disporre i pannelli di Adobe Premiere Pro. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Montaggio.

Per ulteriori informazioni, vedere l'esercitazione su come tagliare le clip all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_pp_designcenter_it.

Clip sorgente, istanze di clip e clip secondarie

Le clip possono essere usate come clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie o clip duplicate. Potete modificare tutti i tipi di clip in sequenza allo stesso modo. I tipi di clip differiscono come segue:

Clip sorgente (master) La clip importata originariamente nel pannello Progetto. Per impostazione predefinita viene elencata una sola volta nel pannello Progetto. Eliminando una clip sorgente dal pannello Progetto, vengono eliminate anche tutte le sue istanze.

Istanza di clip Un riferimento dipendente da una clip sorgente, usato in una sequenza. Ogni volta che aggiungete una clip a una sequenza, create una nuova istanza della clip. Un'istanza di clip usa il nome e il riferimento del file sorgente usato dalla relativa clip sorgente. Le istanze delle clip non sono elencate nel pannello Progetto, ma sono differenziate nel menu del monitor Sorgente se le aprite in tale visualizzazione. Il menu del monitor Sorgente elenca le istanze per nome, nome della sequenza e Attacco.

Clip secondaria Una sezione di una clip master che fa riferimento al file multimediale della clip master. Usate le clip secondarie per organizzare e gestire i progetti, specialmente quando dovete usare solo sezioni di clip master lunghe (consultate "Informazioni sulle clip secondarie" a pagina 138).

Clip duplicata Una copia indipendente di una clip sorgente, creata manualmente con il comando Modifica > Duplica. Potete inoltre creare una clip duplicata importando lo stesso file più volte. A differenza di un'istanza di clip, una clip duplicata contiene un proprio riferimento al file sorgente della clip sul disco ed esiste come clip a parte nel pannello Progetto. Le clip duplicate non vengono eliminate quando si elimina l'originale dal pannello Progetto. Le clip master e duplicate possono essere rinominate separatamente.

Panoramica del pannello Timeline

Il pannello Timeline serve per assemblare e ridisporre le sequenze e costituisce una rappresentazione grafica della sequenza che mostra le clip, le transizioni e gli effetti. Una sequenza può essere composta da più tracce video e audio che vengono eseguite in parallelo nel pannello Timeline.



Pannello Timeline

A. Schede delle sequenze B. Righello temporale C. Tracce video D. Tracce audio

Le singole sequenze di un progetto possono apparire come schede di un unico pannello Timeline oppure essere visualizzate in un pannello Timeline distinto. Una sequenza deve contenere almeno una traccia video e una traccia audio. Più tracce video vengono utilizzate per sovrapporre le clip.

Le sequenze dotate di tracce audio devono contenere anche una traccia audio master, a cui vengono indirizzate le tracce audio normali per il missaggio. Più tracce audio vengono usate per il missaggio audio. Potete specificare il tipo di canali audio supportati da ciascuna traccia e decidere come eseguirne l'invio alla traccia audio Master. Per ottenere un maggior controllo sul processo di missaggio, potete creare delle tracce submix.

Consultare anche

"Informazioni sulle tracce audio in una sequenza" a pagina 162

"Riprodurre video nei monitor Sorgente e Programma" a pagina 84

Spostarsi nel pannello Timeline

Il pannello Timeline contiene diversi controlli che consentono di spostarsi tra i fotogrammi di una sequenza.



Comandi di navigazione temporale nel pannello Timeline

A. Visualizzazione temporale corrente B. Indicatore del tempo corrente C. Barra dell'area di visualizzazione D. Barra dell'area di lavoro E. Righello temporale F. Zoom out G. Cursore dello zoom H. Zoom in

Righello temporale Misura il tempo in senso orizzontale, utilizzando il metodo di conteggio specificato nelle impostazioni del progetto (tuttavia è possibile passare a un metodo di conteggio basato sui campioni audio). Le tacche e i numeri sul righello indicanti il tempo della sequenza variano in base al livello di dettaglio con cui la sequenza viene visualizzata. Il righello temporale mostra anche delle icone per i marcatori e i punti di attacco e stacco della sequenza.

Indicatore del tempo corrente Indica il fotogramma corrente visualizzato nel monitor Programma. Il fotogramma corrente viene visualizzato nel monitor Programma. L'indicatore del tempo corrente è il triangolino azzurro presente sul righello. Dall'indicatore del tempo corrente parte una linea verticale che arriva fino alla base del righello. Potete modificare il tempo corrente trascinando l'indicatore del tempo corrente.

Visualizzazione temporale corrente Mostra il codice di tempo del fotogramma corrente nel pannello Timeline. Per passare a un tempo diverso, fate clic nella visualizzazione e immettete un nuovo tempo, oppure posizionate il puntatore sulla visualizzazione del tempo e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per passare dalla visualizzazione del codice di tempo al semplice conteggio dei fotogrammi, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul tempo corrente nel monitor o nel pannello Timeline.

Barra dell'area di visualizzazione Corrisponde alla porzione visibile della sequenza nel pannello Timeline. Potete ridimensionare e riposizionare la barra per visualizzare rapidamente le varie parti della sequenza. La barra dell'area di visualizzazione si trova immediatamente sopra il righello temporale.

Barra dell'area di lavoro Specifica l'area della sequenza da visualizzare in anteprima o esportare. La barra dell'area di lavoro si trova nella porzione inferiore del righello temporale.

Comandi di zoom Modificate la scala del righello temporale per aumentare o diminuire il numero di fotogrammi visibili nell'area di visualizzazione corrente. I comandi di zoom si trovano nella parte inferiore sinistra del pannello Timeline.

Posizionare l'indicatore del tempo corrente nella pannello Timeline

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel righello temporale, trascinate l'indicatore del tempo corrente 🖓 o fate clic nel punto in cui posizionare l'indicatore.
- Trascinate l'indicatore del tempo corrente.
- Fate clic sulla visualizzazione del tempo corrente, digitate un tempo valido e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Utilizzate qualunque controllo di riproduzione nel monitor Programma.
- Premete il tasto freccia sinistra o destra per spostare l'indicatore del tempo corrente 💚 nella direzione desiderata. Tenendo premuto Maiusc con i tasti freccia, lo spostamento avviene in incrementi di cinque fotogrammi.

Spostare l'indicatore del tempo corrente utilizzando il codice di tempo

✤ Fate clic sul valore del codice di tempo, digitate un nuovo tempo e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS). non utilizzate il tastierino numerico in Mac OS. Potete usare una delle seguenti scelte rapide da tastiera per inserire il codice di tempo:

Omettete gli zeri iniziali Ad esempio 0;0;12;3 diventa 00;00;12;03.

Omettete i punti e virgola (NTSC) o i due punti (PAL) Ad esempio 1213 diventa 00;00;12;13 per i progetti NTSC e 00:00:12:13 per i progetti PAL.

Immettete dei valori superiori ai valori normali Ad esempio, se l'indicatore del tempo corrente si trova nella posizione 00;00;12;23 e volete farlo avanzare di 10 fotogrammi, potete sostituire il numero del fotogramma con 00;00;12;33. L'indicatore del tempo corrente si sposta alla posizione 00;00;13;03.

Includete un segno più (+) o meno (-) Un segno più o meno prima di un numero sposta l'indicatore del tempo corrente avanti o indietro di un numero specificato di fotogrammi. Ad esempio, +55 lo sposta avanti di 55 fotogrammi.

Aggiungete un punto Un punto prima di un numero specifica un numero di fotogramma esatto, anziché il relativo valore di codice di tempo. Ad esempio .1213 sposta l'indicatore del tempo corrente nella posizione 00;00;40;13 in un progetto NTSC e nella posizione 00:00:48:13 in un progetto PAL.

Potete anche posizionare lo strumento Selezione sul valore del codice di tempo e trascinarlo a sinistra o a destra. Più lontano trascinate, più rapido è il cambiamento del codice di tempo.

Allineare ai bordi e ai marcatori della clip

* Tenete premuto Maiusc e trascinate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline.

Ingrandire o rimpicciolire una sequenza nel pannello Timeline

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per ingrandire, selezionate lo strumento zoom , quindi fate clic o trascinate un rettangolo di selezione attorno alla porzione della sequenza da visualizzare con maggiori dettagli. Per rimpicciolire, selezionate lo strumento zoom , quindi tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un'area nel pannello Timeline.
- Per ingrandire, trascinate il cursore dello zoom verso destra o fate clic sul pulsante Zoom in 2022. Per rimpicciolire, trascinate il cursore dello zoom verso sinistra o fate clic sul pulsante Zoom out 2022.
- Per ingrandire, trascinate le estremità della barra dell'area di visualizzazione per avvicinarle l'una all'altra. Per rimpicciolire, trascinatele per allontanarle.

Scorrere una sequenza

Con il pannello Timeline attivo, premete il tasto Freccia su per andare a sinistra e Freccia giù per andare a destra. La Timeline scorrerà verso sinistra o destra del numero di fotogrammi visibili nell'area di visualizzazione.

Operazioni con le tracce

Le tracce audio e video nel pannello Timeline sono i punti in cui le clip vengono disposte e montate e vengono aggiunti effetti speciali. Potete aggiungere o rimuovere tracce secondo le necessità, assegnare loro nuovi nomi e stabilire quali devono essere interessate da una determinata procedura.

Consultare anche

"Informazioni sugli effetti fissi" a pagina 216

Aggiungere tracce

Le nuove tracce video appaiono sopra le tracce video esistenti mentre le nuove tracce audio appaiono sotto le tracce audio esistenti. Quando si elimina una traccia, vengono cancellate tutte le clip dalla traccia ma non le clip sorgenti elencate nel pannello Progetto.

Nota: Potete aggiungere un numero qualunque di tracce: l'unico limite è dato dalle risorse del sistema.

- 1 Con il pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.
- 2 Nella finestra di dialogo Aggiungi tracce, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per aggiungere tracce video, audio e submix audio, digitate il numero di tracce da aggiungere nel campo Aggiungi.
- Per specificare la posizione delle tracce aggiunte, scegliete un'opzione nel menu Posizionamento per ciascun tipo di traccia aggiunta.
- Per indicare il tipo di traccia audio da aggiungere, scegliete un'opzione nel menu Tipo di traccia per le tracce audio e submix audio. (Per ulteriori informazioni sui tipi di canale audio, consultate "Informazioni sulle tracce audio in una sequenza" a pagina 162.)
- **3** Fate clic su OK.

Nota: Una traccia audio può accettare solo clip audio che utilizzano il tipo di canale corrispondente: mono, stereo o 5.1. Se non siete sicuri del tipo di audio utilizzato dalle clip, selezionate la clip nel pannello Progetto e consultatene le informazioni nell'area di anteprima.

V L'aggiunta di tracce è analoga all'aggiunta di clip alla sequenza. Consultate "Aggiungere una traccia durante l'inserimento di una clip" a pagina 106.

Eliminare tracce

1 Fate clic nell'area dei titoli delle tracce per selezionare la traccia da eliminare. Potete contrassegnare contemporaneamente una traccia video e una traccia audio come tracce di destinazione.

- 2 Con il pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Elimina tracce.
- 3 Nella finestra di dialogo Elimina tracce, selezionate la casella corrispondente a ogni tipo di traccia da eliminare.
- 4 Per ciascun elemento selezionato, specificate le tracce da cancellare nel menu a comparsa.

Rinominare una traccia

1 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul nome della traccia e scegliete Rinomina.

2 Digitate un nuovo nome per la traccia e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Bloccare e sbloccare le tracce

Si può bloccare un'intera traccia per evitare di modificare inavvertitamente una clip mentre si opera su altre parti della sequenza. Nel pannello Timeline, la traccia bloccata appare attraversata da una serie di barre. Sebbene non possano essere in alcun modo modificate, le clip bloccate di una traccia sono incluse nelle anteprime e nell'esportazione della sequenza. Per bloccare una traccia video insieme alla corrispondente traccia audio, dovete bloccare ciascuna traccia separatamente. Se bloccate una traccia di destinazione, questa non agisce più come destinazione; le clip sorgenti non possono essere aggiunte alla traccia finché questa non venga sbloccate e ridefinita come traccia di destinazione.

igoplus Una traccia può essere bloccata per impedirne lo scorrimento quando si esegue il montaggio per inserimento

🕼 🗌 🖂 Audin 1 🕅	gc_part	y_r1.mp3	Volume	Livello	*										
	-		8	7	5 3	2	1	2 5 2		1	a 7		7	0	5.0
Audio 2	- Party_Li	fe_SFX.w	av .	2		*	,	- 12	2	,		,	,		22
📄 👂 Master 🖂															
<u> </u>															
Audio 1	gc_part	y_r1/mp3	Volume	i ivelio											
Master ×	Party_U	re_SHX.W	av												

Una traccia sbloccata (in alto) e una traccia bloccata (in basso)

Escludere tracce in una sequenza

Qualunque traccia può essere esclusa dalle operazioni di anteprima ed esportazione. Le clip nelle tracce video escluse non vengono visualizzate nel monitor Programma. Le clip nelle tracce audio escluse non vengono inviate al mixer audio o agli altoparlanti.

♦ Fate clic per nascondere l'icona a forma di occhio ♥ (tracce video) o di altoparlante ◄ (tracce audio) sul margine sinistro della traccia. (Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate di nuovo clic sulle rispettive caselle, l'icona riappare e la traccia viene nuovamente inclusa.)

Nota: Per escludere tutte le tracce video o audio, fate clic tenendo premuto Maiusc per nascondere l'icona a forma di occhio (per il video) o di altoparlante (per l'audio). In questo modo vengono escluse tutte le tracce dello stesso tipo. (Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate nuovamente clic tenendo premuto Maiusc sulle rispettive caselle, tutte le icone riappaiono e le tracce vengono nuovamente incluse.)

Impostare la visualizzazione delle tracce

Esistono vari modi per personalizzare le tracce nel pannello Timeline. Potete espandere o comprimere le tracce per visualizzarne o nasconderne i controlli. Scegliendo tra varie opzioni di visualizzazione, potete controllare la modalità di visualizzazione nella traccia delle clip video e audio. Potete inoltre modificare le dimensioni dell'area dell'intestazione oppure spostare il limite tra le tracce video e audio per visualizzare più tracce di ciascun tipo.

Espandere e ridimensionare una traccia

Potete espandere una traccia per visualizzarne i controlli. Aumentate l'altezza di una traccia per visualizzare meglio le icone e i fotogrammi chiave o per visualizzare delle versioni ingrandite delle miniature delle tracce video o delle forme d'onda delle tracce audio.

1 Per espandere o ridurre una traccia, fate clic sul triangolino presente alla sinistra del nome della traccia.

2 Per ridimensionare la traccia, portate il puntatore nell'area dei titoli tra due tracce fino a visualizzare l'icona di regolazione dell'altezza $\frac{1}{2}$, quindi trascinate verso l'alto o il basso per ridimensionare la traccia sottostante (per le tracce video) o sovrastante (per le tracce audio).

Le tracce compresse sono sempre della stessa altezza e non possono essere ridimensionate.

Potete espandere una traccia audio per usare la linea di dissolvenza audio per le singole clip della traccia o per l'intera traccia.

Impostare lo stile di visualizzazione di una traccia video

1 Espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione 🔲 presente nell'angolo a sinistra sotto il nome della traccia, quindi scegliete un'opzione nel menu:

Mostra solo apertura Visualizza una miniatura all'inizio delle clip nella traccia espansa.

Mostra fotogrammi Visualizza le miniature lungo l'intera durata delle clip nella traccia espansa. Il numero di fotogrammi in miniatura dipende dalle unità di tempo impostate nel righello temporale.

Mostra solo il nome Visualizza nella traccia espansa solo il nome delle clip senza alcuna immagine.

Mostra chiusura e apertura Visualizza una miniatura all'inizio e alla fine delle clip nella traccia espansa.

Impostare lo stile di visualizzazione della traccia audio

1 Espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione 🔤, quindi scegliete un'opzione nel menu:

Mostra forma d'onda Visualizza le forma d'onda audio nelle clip.

Mostra solo il nome Visualizza il nome delle clip audio senza forme d'onda.

Nota: Per informazioni sulla visualizzazione e la regolazione dei fotogrammi chiave nelle tracce video e audio, consultate "Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 255.

Ridimensionare la sezione del titolo della traccia

Le icone nella parte superiore del titolo della traccia ne limitano l'ampiezza minima. L'ampiezza massima è pari a circa due volte l'ampiezza minima.

Regolare l'area visibile delle tracce audio e video

1 Portate il puntatore tra le tracce Video 1 e Audio 1 nell'area dei titoli delle tracce a sinistra o tra le barre di scorrimento a destra.

2 Quando compare l'icona di regolazione dell'altezza 🛟, trascinatela in su o in giù.

Tagliare le clip

Operazioni con i punti di attacco e stacco

Il processo di impostazione dei punti di attacco e stacco della clip viene prende il nome di *taglio*. Il primo fotogramma da includere in una sequenza viene definito contrassegnandolo come punto di attacco della clip. Quindi viene definito l'ultimo fotogramma da includere contrassegnandolo come punto di stacco.

Potete impostare i punti di attacco e stacco per una clip nel monitor Sorgente. Una volta inserita una clip in una sequenza, potete tagliarne il punto di attacco o di stacco trascinandone il bordo. Sono vari gli strumenti e le tecniche speciali che consentono di tagliare più bordi contemporaneamente, riducendo il numero di passaggi e mantenendo l'integrità della sequenza.

Potete eseguire operazioni di taglio su una serie di clip selezionate o su un gruppo di clip, così come su una singola clip. La serie o il gruppo di clip viene equiparato a una singola clip. Potete quindi tagliarne le estremità esterne (cioè il punto di attacco della prima clip e di stacco dell'ultima), ma non quelle interne (cioè i punti di attacco e stacco delle singole clip nella serie o nel gruppo selezionato).

Per regolare con precisione i montaggi con scarto in una sequenza, potete aprire il monitor Ritaglio. Il layout di questo monitor è simile a quello dei monitor Sorgente e Programma ma i comandi sono ottimizzati per regolare con precisione un punto di taglio tra le clip di una sequenza.

In modo analogo, potete impostare l'attacco e lo stacco di una sequenza nel monitor Programma per aggiungere clip a una sequenza. Sebbene destinati a scopi diversi, i comandi per l'impostazione e lo spostamento di punti di attacco e stacco funzionano allo stesso modo in entrambi i monitor. (Consultate "Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza" a pagina 108.)

Tagliare nel monitor Sorgente

Il pannello Monitor sorgente contiene strumenti versatili per tagliare le clip. Potete usarli per impostare, spostare o rimuovere i punti di attacco e stacco, spostare l'indicatore del tempo corrente su uno di tali punti o visualizzare in anteprima i fotogrammi nelle relative posizioni.

Impostazione dei punti di attacco e stacco di una clip nel Monitor sorgente

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.
- Fate doppio clic su una clip nel pannello Timeline per aprirla nel monitor Sorgente.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per contrassegnare un punto di attacco, andate al fotogramma desiderato, quindi fate clic sul pulsante Imposta attacco 🕯 .
- Per contrassegnare un punto di stacco, andate al fotogramma desiderato, quindi fate clic sul pulsante Imposta stacco 🖡 .

Spostare simultaneamente i punti di attacco e stacco

Nel righello temporale del monitor Sorgente, trascinate l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco. Fate attenzione a trascinare l'area con texture, altrimenti spostereste solo l'indicatore del tempo corrente.



Trascinare l'area con texture tra i punti di attacco e stacco

Questa operazione funziona anche per i punti di attacco e stacco di una sequenza nel monitor Programma o nel pannello Timeline.

Visualizzare i fotogrammi di attacco e stacco nel monitor Sorgente

Dopo aver impostato i punti di attacco e stacco nel monitor Sorgente, potete trascinare l'area compresa tra i due punti per visualizzare i fotogrammi di attacco e stacco uno accanto all'altro nel monitor Sorgente. Questo metodo è utile quando impostate punti di attacco e stacco di una durata specifica e volete individuare la sezione di una clip che rientra in modo ottimale in questo intervallo. Questa tecnica vi consente inoltre di apportare regolazioni rapide ad attacchi e stacchi.

Nota: Visualizzare attacchi e stacchi in questo modo è possibile solo con le clip aperte nel monitor Sorgente da una sequenza.

- 1 Impostate i punti di attacco e stacco.
- 2 Trascinate il l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco.



Visualizzare simultaneamente i fotogrammi di attacco e stacco nel monitor Sorgente

Passare a un punto di attacco o stacco

Potete utilizzare il monitor Sorgente per scorrere un fotogramma di una clip e il monitor Programma per scorrere il fotogramma corrente di una sequenza.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di attacco, fate clic sul pulsante Vai ad attacco 👫 .
- Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di stacco, fate clic sul pulsante Vai a stacco 📌 .

Nota: Per andare all'inizio o alla fine di una clip in una sequenza, usate il pulsante Vai a punto di montaggio successivo 🛶 o Vai a punto di montaggio precedente 🚺

Rimuovere i punti di attacco o stacco di una clip

1 Fate doppio clic sulla clip nel pannello Timeline per aprirla nel Monitor sorgente. Se volete eliminare l'attacco e lo stacco da una clip sorgente, fate doppio clic su di essa nel pannello Progetto.

2 Scegliete Marcatore > Cancella marcatore clip, quindi un'opzione per cancellare l'attacco, lo stacco o entrambi i punti.

Per eliminare i punti di attacco e stacco, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic rispettivamente sul pulsante Imposta attacco 🖁 o Imposta stacco 🖥 nel monitor Sorgente.

Taglio con gli strumenti Taglio dello stacco e Taglio dell'attacco

Potete modificare il punto di attacco o stacco di una clip trascinandone il bordo nel pannello Timeline. Durante il trascinamento, nel monitor Programma viene visualizzato il punto di attacco o stacco. Una descrizione comandi visualizza il numero di fotogrammi tagliati: il valore sarà negativo se trascinate il bordo verso l'inizio della sequenza o positivo se lo trascinate verso la fine della sequenza. Non potete tagliare oltre i punti di attacco e stacco originali del metraggio sorgente.

✤ Fate clic sullo strumento selezione ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare il punto di attacco, trascinate il bordo sinistro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio 🕂.
- Per modificare il punto di stacco, trascinate il bordo destro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio 🕂.

Nota: Per tagliare solo una traccia di una clip collegata, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic con un'icona di taglio. Non è necessario tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) una volta iniziato il taglio. Per tagliare con scarto una clip, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate.

00;02;00	00;00;04;00	00;00;06;00	00;00;08;00	00;0C
Select_8.av	i Opacità:Opacità -	Select_23.	avi Opacità:Opacità -	
	\checkmark			
00;02;00	00;00;04;00	00;00;06;00	00;00;08;00	00;00
Select_8.av	i Opacità -	Select_23.	avi Opacità:Opacità •	



Eseguendo i tagli in questo modo, viene modificato solo il bordo di una clip, non quello delle clip adiacenti. Per tagliare più bordi contemporaneamente o per spostare clip adiacenti, consultate "Eseguire montaggi con e senza scarto" a pagina 97 e "Eseguire montaggi con scivolamento o slittamento" a pagina 99.

Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate con lo strumento Selezione per passare allo strumento Montaggio con scarto.

Montaggio con e senza scarto

Per regolare il taglio o il punto di montaggio tra due clip, dovete usare operazioni di taglio diverse, dette *montaggio con scarto* e *montaggio senza scarto*. Grazie a questi strumenti speciali, potete apportare le modifiche eseguendo un'unica azione e risparmiare così diversi passaggi. Quando eseguite il montaggio con scarto o senza scarto, i fotogrammi interessati dalla modifica compaiono nel monitor Programma uno accanto all'altro.



Monitor Programma e Timeline durante un montaggio senza scarto

Montaggio senza scarto

Il montaggio senza scarto agisce contemporaneamente su uno stacco e un attacco adiacenti, per uno stesso numero di fotogrammi. In questo modo viene spostato il punto di montaggio tra le clip, mantenendo inalterate la posizione delle altre clip nel tempo e la durata totale della sequenza. Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando iniziate il montaggio con scarto (noto anche come *taglio a L* o *taglio a J*) per ignorare il collegamento tra video e audio.



Nel montaggio senza scarto, il punto di montaggio viene trascinato in un punto anteriore nel tempo: la clip precedente viene abbreviata, quella successiva viene allungata e la durata del programma resta invariata.

Montaggio con scarto

Nel montaggio con scarto, invece, quando si taglia una clip si spostano quelle seguenti nella traccia in base alla quantità tagliata. Così facendo, quando si accorcia una clip tutte le clip dopo il taglio vengono spostate indietro nel tempo; quando si allunga una clip, tutte le clip successive al taglio vengono invece spostate avanti nel tempo. Nel montaggio con scarto, lo spazio vuoto su un lato del taglio viene trattato come se fosse una clip, quindi spostato nel tempo come avviene con le clip. Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando iniziate il montaggio con scarto per ignorare il collegamento tra video e audio.



In questo tipo di operazione, il punto di montaggio viene spostato indietro nel tempo, accorciando così la clip precedente e la durata totale del programma.

Eseguire montaggi con e senza scarto

Potete eseguire un montaggio con o senza scarto direttamente sulle tracce del pannello Timeline oppure usando il monitor Ritaglio.

Consultare anche

"Operazioni con il monitor Ritaglio" a pagina 101

Eseguire un montaggio senza scarto con lo strumento Montaggio senza scarto

1 Selezionate lo strumento Montaggio senza scarto ‡ .

2 Nel pannello Timeline, trascinate verso sinistra o verso destra dal bordo della clip da modificare. Dalla clip adiacente verrà tagliato lo stesso numero di fotogrammi aggiunti alla clip. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.



Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio senza scarto

Eseguire un montaggio senza scarto con il monitor Ritaglio

- 1 Visualizzate il punto di montaggio nel monitor Ritaglio.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Posizionate il puntatore tra le immagini video per trasformarlo nello strumento Montaggio senza scarto 🗱 , quindi trascinate verso sinistra o destra.
- · Trascinate il codice di tempo centrale verso sinistra o destra.
- Trascinate il jog centrale verso sinistra o destra.
- Fate clic sul codice di tempo tra le visualizzazioni, digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare i bordi di tutte e due le clip in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Selezionate il numero sopra il jog centrale, digitate un numero negativo per tagliare entrambe le clip a sinistra o positivo per tagliare entrambe le clip a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Fate clic sul pulsante che corrisponde al numero di fotogrammi su cui intendete effettuare il montaggio senza scarto. I pulsanti –1 e –5 tagliano entrambe le clip a sinistra; i pulsanti +1 e +5 tagliano entrambe le clip a destra.

Nota: Per impostazione predefinita, il taglio in serie è pari a 5 fotogrammi, ma potete impostarlo su qualsiasi numero, specificandolo nelle preferenze di taglio. Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).

Eseguire un montaggio con scarto con lo strumento Montaggio con scarto

1 Selezionate lo strumento Montaggio con scarto 🚸.

2 Nel pannello Timeline, posizionate il puntatore sopra il punto di attacco o stacco della clip da modificare finché non compare l'icona del taglio con scarto dell'attacco ✤ o dello stacco ♣, quindi trascinate verso sinistra o destra. Le clip successive nella traccia vengono spostate nel tempo per compensare la modifica, ma la loro durata rimane la stessa. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.

00;00;03;00 00;00;04;00 00;00;05;00 00;00;06;00 00;00;07;00 0
Select, B, avi Opachā-Opachā+
2;00 00;00;03;00 00;00;04;00 00;00;05;00 00;00;06;00 00;00;07;00
Select, B. avi à - Select, 23. avi pacità: Opacità -

Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio con scarto

Quando usate lo strumento Selezione, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare dall'icona del taglio dell'attacco o dello stacco all'icona Montaggio con scarto. Rilasciate il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per tornare allo strumento di selezione.

Eseguire un montaggio con scarto con il monitor Ritaglio

- 1 Visualizzate il punto di montaggio nel monitor Ritaglio.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Posizionate il puntatore sull'immagine di sinistra o di destra in modo da ottenere l'icona di taglio dello stacco 🕂 o dell'attacco 🛟, quindi trascinate verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
- Trascinate la visualizzazione del codice di tempo sotto l'immagine di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
- Trascinate il jog di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
- Trascinate l'icona Stacco l' nel righello temporale della visualizzazione di sinistra o l'icona Attacco d' nel righello temporale della visualizzazione di destra.
- Trascinate il numero di codice di tempo Spostamento stacco o Spostamento attacco verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
- Fate clic sul codice di tempo della clip di sinistra (per lo stacco della clip di sinistra) o sul codice di tempo della clip di destra (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare la clip corrispondente in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Fate clic sul valore Spostamento stacco (per lo stacco della clip di sinistra) o Spostamento attacco (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero negativo per tagliare a sinistra o positivo per tagliare a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Eseguire montaggi con scivolamento o slittamento

Così come i montaggi con e senza scarto permettono di regolare un taglio tra due clip, i montaggi con scivolamento e con slittamento sono utili per regolare due tagli in una sequenza di tre clip. Quando usate gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento, nel monitor Programma i quattro fotogrammi coinvolti compaiono uno accanto all'altro, a eccezione di quando si agisce solo sull'audio.



Monitor Programma durante un montaggio con scivolamento o con slittamento

Anche se gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento sono di solito usati sulla clip centrale di tre clip adiacenti, funzionano anche nel caso di una clip posta tra un'altra clip e uno spazio vuoto.

Eseguire un montaggio con scivolamento

Il montaggio con scivolamento sposta, con un'unica azione, l'attacco e lo stacco di una clip avanti o indietro di uno stesso numero di fotogrammi. Trascinando con lo strumento Montaggio con scivolamento, potete cambiare il fotogramma iniziale e finale di una clip senza cambiarne la durata né modificare le clip adiacenti.



Esempio di montaggio con scivolamento: una clip viene trascinata verso sinistra, anticipando così l'attacco e lo stacco della clip rispetto alla clip sorgente.

1 Selezionate lo strumento Montaggio con scivolamento |----|.

2 Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per anticipare i punti di attacco e stacco nella clip oppure verso destra per posticiparli.

Adobe Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco sorgente della clip, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza.

Eseguire un montaggio con slittamento

Il montaggio con slittamento sposta una clip nel tempo tagliando le clip adiacenti per compensare lo spostamento. Quando trascinate una clip verso sinistra o destra con lo strumento Montaggio con slittamento, il punto di stacco della clip precedente e quello di attacco della successiva verranno tagliati di un numero di fotogrammi pari a quello dello spostamento della clip. I punti di attacco e stacco della clip, quindi la sua durata, non cambiano.





Esempio di montaggio con slittamento: una clip viene trascinata verso sinistra così da iniziare in un punto anteriore nella sequenza; la clip precedente viene così accorciata e quella successiva allungata.

1 Selezionate lo strumento Montaggio con slittamento 🕀.

2 Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per anticipare il punto di stacco della clip precedente e il punto di attacco della clip seguente oppure verso destra per posticiparli.

Quando rilasciate il pulsante del mouse, Adobe Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco delle clip adiacenti, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza. L'unica modifica apportata alla clip spostata riguarda la sua posizione nella sequenza.

Operazioni con il monitor Ritaglio

Il monitor Ritaglio visualizza i punti di attacco e stacco di una clip in corrispondenza di un taglio per consentire di visualizzare con precisione i fotogrammi che si stanno tagliando. Il monitor sinistro mostra la clip alla sinistra del punto di montaggio, mentre il monitor destro mostra la clip alla destra del taglio.

Aprire o chiudere il monitor Ritaglio

- Per aprire il monitor Ritaglio, fate clic sul pulsante Taglio III nella parte inferiore del monitor Programma o selezionate Finestra > Monitor ritaglio.
- Per chiudere il monitor Ritaglio, fate clic sulla relativa casella di chiusura 🔀.

Visualizzare il punto di montaggio da tagliare

1 Selezionate le tracce di destinazione facendo clic accanto ai relativi nomi nell'area di intestazione della traccia nel pannello Timeline.

2 Nel monitor Ritaglio, fate clic sul pulsante Vai al punto di montaggio precedente 🖛 o Vai al punto di montaggio successivo 🚽. Nel monitor Ritaglio vengono visualizzati fotogrammi su entrambi i lati della nuova posizione del punto di montaggio.

Visualizzare in anteprima il montaggio nel monitor Ritaglio

- Per visualizzare in anteprima il montaggio una volta, fate clic sul pulsante Anteprima del punto di montaggio 🕨 🕨 .
- Per visualizzare ripetutamente l'anteprima, fate clic sul pulsante Ciclo continuo 👛 .

Annullare un montaggio

◆ Premete Ctrl+Z (Windows) o Comando-Z (Mac OS) oppure usate la palette Cronologia.

Impostare le preferenze di taglio

Potete impostare il numero di fotogrammi da tagliare quando utilizzate il pulsante Taglio serie di fotogrammi a sinistra $\overline{5}$ o Taglio serie di fotogrammi a destra $\overline{5}$.

Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).

Visualizzazione del codice di tempo sorgente nel Monitor programma

Nell'anteprima del monitor Programma potete visualizzare il codice di tempo sorgente per le clip di una sequenza mentre eseguite il montaggio:

- Se tagliate una clip, viene visualizzato il relativo codice di tempo sorgente.
- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell'oggetto multimediale sorgente per le clip adiacenti.
- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell'oggetto multimediale sorgente della clip.

Scegliete Sovrapposizione codice di tempo durante la modifica dal menu del pannello Monitor programma. Un segno di spunta indica che il comando è selezionato.

Assemblare una sequenza

Aggiungere clip a una sequenza

Potete aggiungere clip a una sequenza utilizzando queste tecniche:

- Trascinate la clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente al pannello Timeline o al monitor Programma.
- Per aggiungere clip al pannello Timeline, usate i pulsanti Inserimento e Sovrapposizione nel monitor Sorgente. Potete altrimenti usare le scelte rapide da tastiera associate a questi pulsanti.
- · Assemblate automaticamente una sequenza in base all'ordine in cui si trovano le clip nel pannello Progetto.

Un *montaggio per sovrapposizione* aggiunge una clip sostituendo qualunque fotogramma già inserito in una sequenza che parte dal punto di montaggio e si estende per l'intera lunghezza della clip. La sovrapposizione è il metodo predefinito quando si trascina una clip in una sequenza o quando si ridispongono le clip in una sequenza.



Aggiungere una clip sovrapponendola a clip esistenti

Nel *montaggio per inserimento*, l'aggiunta di una clip alla sequenza impone alle clip successive di scorrere in avanti per fare posto alla nuova clip. Quando trascinate una clip, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare alla modalità di inserimento.

168_01 Comp 1.a	vi pacità							
1A_02 Comp 1.avi cità:Opac	tà - A	03 Comp 1.	wi Opacità -]				
			*					
gc_party_r1.mp3 Volume:Liv	ello -							
=	- 11	5	# +	*	2	-	5 (1)	-11
=	#	=	# 1	\$	÷ .	-	* =	=
14 02 Comp 1.avi 168 01	Comp 1.	avi pacità 🚽	1A 02 Com	2A 03)	Comp 1.avi	Ора	cità •1	_
	1	18 2	189					
gc_party_r1.mp3 💌			gc_party_r1	.mp3 Vo	lume:Livello	•		
=			*	- P		Þ	-	
=			=		=	þ	=	

Aggiungere una clip inserendola tra le clip

Il montaggio per inserimento fa scorrere le clip in tutte le tracce non bloccate. Per impedire che il montaggio per inserimento faccia scorrere le clip di un'altra traccia, occorre bloccare quest'ultima.

Consultare anche

"Tracce di destinazione" a pagina 103

Tracce di destinazione

Una sequenza può contenere diverse tracce video e audio. Quando aggiungete una clip a una sequenza, è necessario specificare quali tracce deve occupare. Il modo con cui si specificano le tracce di destinazione dipende dal metodo di montaggio usato.

• Quando trascinate una clip per aggiungerla a una sequenza, contrassegnate la traccia come destinazione rilasciando la clip nella traccia. Se state inserendo la clip, tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate, le tracce il cui contenuto verrà spostato sono indicate da triangolini.



Definire la traccia di destinazione mentre trascinate una clip in una sequenza

• Quando aggiungete clip a una sequenza usando i comandi del monitor Sorgente (o le scelta rapide da tastiera), dovete specificare in anticipo le tracce di destinazione. Non potete contrassegnare contemporaneamente come traccia di destinazione più tracce video o più tracce audio. Tuttavia, potete decidere di contrassegnare come traccia di destinazione una sola traccia video o una sola traccia audio. Fate clic sulla traccia da usare come destinazione nell'area dei titoli delle tracce del pannello Timeline. L'area dei titoli delle tracce è evidenziata e ha angoli arrotondati.
00,00,11,10	:00:00	00;00;02;00)	00;0	00:04:00)
SE Ø 0 0	3 Linn		1111		1 Fi	1111
🖲 🗌 🗢 Video 2						
👁 🗌 🗢 Video 1	1A_02 Comp 1.	avi cità:Opacità 🕶 24	_03 Comp	1.avi Opacit	à•T3A_	01 Com
			-		1	197 198
		o Uskarad insila				
🖾 🔽 Audio 1	M c_party_r1.m	p3 volume: Livelio •				
(네) 🔽 🗢 Audio 1	C_party_r1.m	p3 Volume: Livelio +	Ŧ	4 9		2

Definire una traccia di destinazione facendo clic su di essa

Se sovrapponete una clip, ciò influisce solo sulla traccia contrassegnata come destinazione, sia che trasciniate la clip o usiate il pulsante Sovrapponi del monitor Sorgente.

Se inserite una clip, la clip viene inserita nella traccia contrassegnata come destinazione e le clip presenti in qualunque traccia vengono spostate per consentire l'inserimento.

Per inserire una clip e non spostare altre clip in altre tracce, trascinate la clip nella traccia tenendo premuti Ctrl-Alt (Windows) o Comando-Opzione (Mac OS).

Potete trascinare le clip video in qualunque traccia video; le clip audio invece possono essere trascinate solo sulle tracce audio compatibili. Le tracce audio non possono essere inserite nella traccia audio master o nelle tracce submix, ma solo nelle tracce audio di tipo corrispondente: mono, stereo o 5.1 (consultate "Informazioni sulle tracce audio in una sequenza" a pagina 162).

Le clip con video e audio collegato possono essere trascinate su una traccia video o audio, ma le componenti video e audio della clip verranno visualizzate separatamente nelle relative tracce.

Nota: Potete trascinare una clip in qualunque traccia compatibile e non bloccata nella sequenza, indipendentemente dalla traccia di destinazione scelta. Non è possibile contrassegnare una traccia bloccata come traccia di destinazione. Se viene bloccata, la traccia di destinazione non è più tale.

Trascinare una clip in una sequenza

Le componenti video e audio delle clip collegate appaiono nelle tracce corrispondenti della sequenza (ad esempio, Video 1 e Audio 1), a meno che il tipo di canale audio non sia incompatibile con la traccia di destinazione. In questo caso l'audio collegato appare nella successiva traccia compatibile o viene automaticamente creata una traccia compatibile.

Nota: Una clip audio trascinata su una traccia incompatibile viene automaticamente spostata nella successiva traccia compatibile, anche se quest'ultima è già occupata da un'altra clip audio. Fate attenzione quindi a non modificare le clip già inserite nella sequenza.

Il monitor Programma può aiutarvi a determinare il punto in cui posizionare la clip che state aggiungendo alla sequenza. Durante il montaggio per sovrapposizione, il monitor mostra i fotogrammi della sequenza adiacenti ai fotogrammi di apertura e chiusura della nuova clip. Durante il montaggio per inserimento, vengono mostrati i fotogrammi adiacenti al punto di inserimento.

1 Aprite la clip nel monitor Sorgente e impostatene i punti di attacco e stacco. (Consultate "Operazioni con i punti di attacco e stacco" a pagina 94.)

Se non desiderate impostare i punti di attacco e stacco, potete trascinare la clip direttamente da un raccoglitore o dalla miniatura di anteprima nel pannello Progetto.

2 Specificate le tracce sorgente da includere (video, audio o entrambe) facendo clic sul pulsante Prendi audio/Prendi video nel monitor Sorgente finché l'icona corrispondente non indichi le tracce da usare. (Consultate "Specificare le tracce sorgente da aggiungere a una sequenza" a pagina 108.)

3 Per allineare i bordi delle clip quando le trascinate, assicuratevi che nel pannello Timeline sia attivo il pulsante Effetto calamita 🛸 .

- **4** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per eseguire un montaggio per inserimento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate la clip dal monitor Sorgente al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia nel pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore si trasforma nell'icona di inserimento segno visualizzate delle frecce in tutte le tracce.
- Per eseguire un montaggio per inserimento e spostare solo le tracce di destinazione, tenete premuto Ctrl e Alt (Windows) o Comando e Opzione (Mac OS) e trascinate la clip dal monitor Sorgente al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia nel pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore si trasforma nell'icona di inserimento monto e solo nelle tracce a cui avete aggiunto la clip.
- Per ingrandire o rimpicciolire una clip mentre la rilasciate nel pannello Timeline, trascinate e premete il tasto uguale (=) per aumentare il fattore di ingrandimento o il tasto meno (-) per diminuirlo. Non utilizzate il tastierino numerico.

Nota: Per sovrapporre o inserire una clip, potete anche trascinarla, o trascinarla tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), nel monitor Programma. Assicuratevi che la traccia di destinazione nel pannello Timeline sia quella desiderata e che l'indicatore del tempo corrente si trovi nel punto della sequenza in cui volete aggiungere la clip. Per impedire che il montaggio per inserimento faccia scorrere le clip di un'altra traccia, occorre bloccare quest'ultima.

Consultare anche

"Tracce di destinazione" a pagina 103

"Aggiungere clip a una sequenza" a pagina 102

Aggiungere automaticamente clip a una sequenza

Potete assemblare rapidamente un montaggio preliminare o aggiungere clip a una sequenza esistente. La sequenza automatica può includere le transizioni video e audio predefinite.

1 Impostate i punti di attacco e stacco per definire l'inizio e la fine di ogni clip.

2 Disponete le clip nel pannello Progetto. Potete aggiungere le clip alla sequenza sia nell'ordine in cui le selezionate sia nell'ordine in cui sono organizzate in un raccoglitore nella visualizzazione a icone. Inoltre, potete aggiungere sequenze o clip nei raccoglitori nidificati.

Potete disporre le clip in un raccoglitore sotto forma di storyboard impostando il pannello Progetto sulla visualizzazione a icone. (Consultate "Modifica delle visualizzazioni del pannello Progetto" a pagina 73.)

3 Selezionate le clip nel pannello Progetto. Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), fate clic sulle clip nell'ordine desiderato o trascinate un rettangolo di selezione intorno a esse.

4 Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Aggiunta automatica alla sequenza 🛄 .

5 Impostate le seguenti opzioni nella finestra di dialogo Aggiunta automatica alla sequenza, quindi fate clic su OK:

Ordine Specifica il metodo usato per determinare l'ordinamento delle clip quando vengono aggiunte alla sequenza. Se scegliete Ordine selezione, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono elencate nel pannello Progetto: dall'alto in basso nella visualizzazione a elenco oppure da sinistra a destra e dall'alto in basso nella visualizzazione a icone. Se scegliete Ordine selezione, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono state selezionate nel pannello Progetto.

Posizione Specifica come le clip vengono inserite nella sequenza. Se scegliete Sequenziale, le clip vengono inserite una dopo l'altra. Se scegliete Sui marcatori senza numero, le clip vengono inserite in corrispondenza dei marcatori di sequenza senza numero. e le opzioni relative alle transizioni diventano non disponibili.

Metodo Specifica il tipo di montaggio da eseguire. Scegliete Montaggio per inserimento per aggiungere le clip alla sequenza iniziando dalla posizione temporale corrente nella sequenza e facendo scorrere in avanti nel tempo le clip esistenti per fare posto al nuovo materiale. Scegliete Montaggio per sovrapposizione per fare in modo che il nuovo materiale sostituisca le clip già presenti nella sequenza.

Nota: Il comando Aggiunta automatica alla sequenza ignora le tracce di destinazione e usa sempre le prime tracce audio e video disponibili partendo dal basso. Se video 1 e audio 1 sono bloccati, ad esempio, verranno aggiungi automaticamente video 2 e audio 2.

Sovrapposizione clip Specifica la durata della transizione e l'entità dello spostamento di compensazione dei punti di attacco e stacco delle clip quando è selezionata l'opzione Applica transizione audio predefinita o Applica transizione video predefinita. Un valore di 30 fotogrammi, ad esempio, sposta i punti di attacco e stacco della clip di 15 fotogrammi ciascuno quando si aggiunge una transizione di 30 fotogrammi. Il valore predefinito di questa opzione è 15 fotogrammi. Un menu a comparsa consente di impostare le unità su Fotogrammi o Secondi.

Applica transizione audio predefinita Questa opzione crea una dissolvenza incrociata in ciascun punto di montaggio audio, usando la transizione audio predefinita (impostata nel pannello Effetti). L'opzione è disponibile solo quando sono presenti tracce audio tra le clip selezionate e l'opzione Posizione è impostata su Sequenziale. Non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.

Applica transizione video predefinita Questa opzione inserisce la transizione video predefinita (impostata nel pannello Effetti) in corrispondenza di ciascun punto di montaggio. L'opzione è disponibile solo quando l'opzione Posizione è impostata su Sequenziale e non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.

Ignora audio Questa opzione evita che l'audio presente nelle clip selezionate venga aggiunto automaticamente alla sequenza.

Ignora video Evita che il video presente nelle clip selezionate venga aggiunto automaticamente alla sequenza.

Consultare anche

"Operazioni con le transizioni predefinite" a pagina 156

Aggiungere una traccia durante l'inserimento di una clip

Trascinate una clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nello spazio vuoto sopra la traccia video più in alto (per una clip video o collegata) o sotto la traccia audio più in basso (per una clip audio o collegata). Adobe Premiere Pro aggiunge una traccia audio, una traccia video o entrambe, a seconda del contenuto della clip sorgente.

Nota: Se nella sequenza non è presente una traccia non bloccata di tipo idoneo, ad esempio una traccia audio stereo per una clip sorgente stereo, viene creata automaticamente una nuova traccia in cui inserire la clip.

Sostituire una clip con un'altra

Utilizzando uno dei seguenti modificatori di tastiera, trascinate una clip dal pannello Progetto su una clip nel pannello Timeline:

- Per usare l'Attacco della nuova clip, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate.
- Per applicare l'Attacco della clip originale alla nuova clip, tenete premuto Maiusc+Alt (Windows) oppure Maiusc+Opzione (Mac OS) e trascinate.

Nel pannello Timeline, la posizione e gli effetti della clip vengono conservati.

Eseguire montaggi a tre e quattro punti

I monitor Sorgente e Programma forniscono i comandi per eseguire montaggi a tre e quattro punti (si tratta di tecniche standard del montaggio video tradizionale).

Nel montaggio *a tre punti* vengono creati due punti di attacco e uno di stacco oppure due di stacco e uno di attacco. Il quarto punto non deve essere impostato manualmente, in quanto viene calcolato a partire dai primi tre. In un tipico montaggio a tre punti, ad esempio, potete specificare i fotogrammi iniziale e finale della clip sorgente (punti di attacco e stacco sorgente) e il punto di inizio della clip all'interno della sequenza (punto di attacco della sequenza). Il punto in cui la clip si conclude nella sequenza (lo stacco non specificato della sequenza) viene determinato automaticamente a partire dai tre punti definiti in precedenza. In ogni caso, una qualunque combinazione di tre punti consente di creare un montaggio. Ad esempio, in una sequenza a volte è più importante il punto finale di una clip che non quello iniziale. In tal caso i tre punti devono includere

l'attacco e lo stacco sorgente e lo stacco della sequenza. D'altro canto, se una clip deve iniziare e finire in punti prestabiliti della sequenza, ad esempio in corrispondenza del commento vocale di sottofondo, sarà necessario impostare due punti nella sequenza e un solo punto sorgente.

In un montaggio a *quattro punti*, si impostano i punti di attacco e stacco sia sorgente che della sequenza. Il montaggio a quattro punti si usa quando sono importanti i fotogrammi iniziale e finale sia della clip sorgente che della sequenza. Se la durata della sorgente contrassegnata è diversa da quella della sequenza, Adobe Premiere Pro segnala la discrepanza e suggerisce soluzioni alternative.

Consultare anche

"Operazioni con i punti di attacco e stacco" a pagina 94

"Tracce di destinazione" a pagina 103

"Specificare le tracce sorgente da aggiungere a una sequenza" a pagina 108

Eseguire un montaggio a tre punti

- 1 Specificate le tracce sorgente della clip (video, audio o entrambe).
- 2 Definite nel pannello Timeline le tracce in cui aggiungere la clip.
- 3 Nei monitor Sorgente e Programma, impostate una qualunque combinazione di tre punti tra attacchi e stacchi.
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci Fa.
- Per eseguire un montaggio per inserimento e far scorrere solo le clip nelle tracce di destinazione, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Inserisci 🖃.
- Per eseguire un montaggio per sovrapposizione, fate clic sul pulsante Sovrapponi 🖳 .

Eseguire un montaggio a quattro punti

- 1 Specificate le tracce sorgente della clip (video, audio o entrambe).
- 2 Definite nel pannello Timeline le tracce in cui aggiungere la clip.
- 3 Con il monitor Sorgente, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco per la clip sorgente.
- 4 Con il monitor Programma, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco nella sequenza.
- 5 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci Fa.
- Per eseguire un montaggio per inserimento e far scorrere solo le clip nelle tracce di destinazione, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Inserisci 🖃.
- Per eseguire un montaggio per sovrapposizione, fate clic sul pulsante Sovrapponi 🔛.
- 6 Se la durata della sorgente contrassegnata e quella del programma sono diverse, selezionate una delle seguenti opzioni:

Cambia velocità clip (adatta allo spazio) Mantiene inalterati i punti di attacco e stacco della clip sorgente ma cambia la velocità della clip in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

Taglio chiusura clip (lato sinistro) Modifica automaticamente il punto di attacco della clip in modo che la sua durata equivalga a quella determinata dai punti di attacco della sequenza.

Taglio chiusura clip (lato destro) Modifica automaticamente lo stacco della clip sorgente in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

Ignora attacco sequenza Non considera l'attacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.

Ignora stacco sequenza Non considera lo stacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.

Specificare le tracce sorgente da aggiungere a una sequenza

A una sequenza potete aggiungere la traccia video, la traccia audio o entrambe le tracce di una clip. Quando trascinate una clip dal pannello Progetto, aggiungete automaticamente entrambe le tracce. Per aggiungere solo una traccia, aggiungetela dal monitor Sorgente.

1 Aprite una clip nel monitor Sorgente.

2 Nel monitor Sorgente, fate clic ripetutamente sul pulsante Prendi video/Prendi audio fino a ottenere l'icona appropriata:

Prendi video e audio 😻 Include nella sequenza sia le tracce audio che le tracce video.

Prendi video 🖳 Include nella sequenza solo il video.

Prendi audio 🗐 Include nella sequenza solo l'audio.

Nota: Se specificate una traccia sorgente, ciò ha effetto sulla clip solo mentre la aggiungete a una sequenza. Non viene modificato in alcun modo lo stato delle clip o dei relativi oggetti multimediali sorgente.

Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza

Potete utilizzare i punti di attacco e stacco di una sequenza per aiutarvi a disporre e sistemare le clip.

Nota: I punti di attacco e stacco di una sequenza vengono rimossi automaticamente quando si esegue un montaggio per asportazione o estrazione dal monitor Programma.

Impostare punti di attacco e stacco della sequenza

1 Spostatevi sul punto di attacco nel pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta attacco 🖞 del monitor Programma.

2 Spostatevi sullo stacco nel pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta stacco 🖡 .

Potete spostare insieme i punti di attacco e stacco senza incidere sulla durata trascinando l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco nel monitor Programma o nel pannello Timeline.

Impostare punti di attacco e stacco della sequenza attorno alla selezione

1 Nel pannello Timeline, selezionate una clip o un punto vuoto nella sequenza.

2 Scegliete Marcatore > Imposta marcatore sequenza > Attacco e stacco intorno a selezione. Così facendo si impostano i punti di attacco e stacco della sequenza che corrispondono a quelli della selezione.

Questo comando è molto utile quando si sostituiscono o si rimuovono le clip nella sequenza usando i metodi di montaggio a tre o quattro punti. (Consultate "Eseguire montaggi a tre e quattro punti" a pagina 106.)

Rimuovere i punti di attacco e stacco della sequenza

1 Assicuratevi che la sequenza sia aperta nel monitor Programma.

2 Scegliete Marcatore > Cancella marcatore sequenza, quindi un'opzione per cancellare il punto di attacco, di stacco o entrambi.

Per eliminare i punti di attacco e stacco tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Imposta attacco 🖁 o Imposta stacco 🏅 .

Impostare il tempo di inizio della sequenza

Per impostazione predefinita, ciascun righello temporale di una sequenza inizia da zero e misura i tempi sulla base del conteggio dei fotogrammi video, specificato nelle impostazioni del progetto. Potete tuttavia modificare il valore iniziale del righello temporale della sequenza. Potreste ad esempio impostare il valore iniziale in modo che corrisponda alla cassetta master (che in genere inizia a 00;58;00;00) per lasciare uno spazio vuoto di due minuti prima della posizione iniziale standard di un programma (che in genere è 01;00;00;00.

 Nel menu del pannello Timeline, scegliete Punto zero della sequenza, specificate il codice di tempo iniziale e fate clic su OK. (Il tempo iniziale deve essere un numero intero positivo.)

Correggere gli errori

Correggere gli errori

In caso di ripensamenti o errori, Adobe Premiere Pro offre diversi metodi per annullare le operazioni effettuate. Potete annullare solo le operazioni che modificano il programma video, ad esempio un montaggio, non lo scorrimento in una finestra.

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per annullare la modifica più recente, scegliete Modifica > Annulla. (Potete annullare in sequenza fino a 100 delle più recenti modifiche apportate al progetto in qualsiasi pannello di Adobe Premiere Pro.)
- Per passare a uno stato del progetto dal momento in cui questo è stato aperto, selezionate un elemento nel pannello Cronologia.
- Per annullare tutte le modifiche apportate dall'ultima volta in cui avete salvato il progetto, scegliete File > Versione precedente.
- Per annullare modifiche apportate prima dell'ultimo salvataggio del progetto, provate ad aprire una versione precedente del progetto nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro, quindi scegliete File > Salva con nome per salvare il progetto in un'altra cartella. Il numero di versioni precedenti salvate dipende dalle impostazioni della preferenza Salvataggio automatico.
- Per interrompere una modifica che Adobe Premiere Pro sta elaborando, ad esempio quando compare una barra di avanzamento, premete Esc.
- Per chiudere una finestra di dialogo senza applicare le modifiche, fate clic su Annulla.
- Per ripristinare tutti i valori ai valori predefiniti, fate clic sul pulsante Ripristina relativo all'effetto nel pannello Controlli effetti.

Consultare anche

"Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20

"Aprire un progetto" a pagina 19

Pannello Cronologia

Usate il pannello Cronologia per tornare a uno stato del progetto precedente a quello della sessione di lavoro corrente. Ogni volta che applicate una modifica a una parte del progetto, al pannello verrà aggiungo il nuovo stato del progetto. Potete selezionare uno stato e modificare il progetto a partire da tale stato. Nel pannello di acquisizione non sono disponibili gli stati della cronologia.

Seguono alcuni suggerimenti per l'utilizzo del pannello Cronologia.

- Le modifiche al programma, quali modifica di pannelli, finestre e preferenze, non si riferiscono al progetto stesso, quindi non vengono aggiunte al pannello Cronologia.
- Dopo aver chiuso e riaperto il progetto, gli stati precedenti non risultano disponibili nel pannello Cronologia.
- Lo stato più vecchio è all'inizio dell'elenco e il più recente è alla fine.
- Ogni stato è elencato con il nome dello strumento o del comando usato per modificare il progetto e un'icona che rappresenta lo strumento o comando. Alcune azioni generano uno stato per ogni pannello soggetto all'azione, come la titolazione. Le azioni eseguite in tali pannelli sono considerate come singoli stati nel pannello Cronologia.
- Selezionando uno stato, quelli sottostanti vengono ombreggiati per indicare le modifiche che verranno eliminate se si torna a tale stato del progetto.
- Se selezionate uno stato e poi modificate il progetto, tutti gli stati successivi vengono rimossi.

Operazioni con il pannello Cronologia

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per selezionare uno stato, fate clic sul relativo nome nel pannello Cronologia.
- Per spostarsi nel pannello Cronologia, trascinate il cursore o la barra di scorrimento del pannello oppure selezionate Passo avanti o Passo indietro nel menu del pannello.
- Per eliminare uno stato del progetto, selezionate lo stato, quindi scegliete Elimina dal menu del pannello oppure fate clic sull'icona Elimina e su OK. In alternativa, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'icona Elimina
- Per eliminare tutti gli stati dal pannello Cronologia, selezionate Cancella cronologia nel menu del pannello.

Rimuovere avvisi con il pannello Eventi

Il pannello Eventi di Adobe Premiere Pro riporta avvertimenti, messaggi di errore e altre informazioni utilizzabili per rilevare e risolvere problemi, in special modo quelli relativi a plug-in e altri componenti di sviluppatori terzi. Un'icona di segnalazione 🔔, 🥝, iv nella barra di stato avverte della presenza di un errore. Il pannello Eventi si apre facendo doppio clic sull'icona. L'eliminazione dell'elemento associato nel pannello Eventi comporta la rimozione dell'icona dalla barra di stato.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Fate doppio clic sull'icona di segnalazione nella barra di stato.
- Scegliete Finestra > Eventi.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Per ulteriori informazioni su un elemento dell'elenco, selezionatelo e fate clic su Dettagli.
- Per svuotare l'elenco di eventi, fate clic su Cancella tutti.

Modifica di scala, durata, velocità o interlacciamento clip

Visualizzare le proprietà della clip sotto forma di descrizione dei comandi

* Posizionate il cursore sopra la clip di destinazione nel pannello Timeline.

Viene mostrata una descrizione contenente il nome della clip, i suoi punti iniziale e finale relativi alla sequenza e la sua durata nella sequenza. Vengono inoltre mostrate le modifiche apportate alla velocità (in percentuale) e al guadagno audio (in decibel). Se a una clip avete applicato un fermo fotogramma, la descrizione ne mostra il tipo usato.

Ridimensionare le risorse

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Adobe Premiere Pro ne conserva le dimensioni fotogramma e centra la risorsa nel fotogramma del programma. In alternativa, potete ridimensionare automaticamente le risorse importate in base alle dimensioni predefinite del fotogramma impostate per il progetto. Potete ridimensionare la risorsa senza che venga distorta se le proporzioni pixel sono state interpretate correttamente.

Ridimensionare manualmente le risorse

- 1 Trascinate la risorsa in una sequenza e selezionatela.
- 2 Aprite il pannello Controllo effetti.
- **3** Fate clic sulla freccia 🌶 accanto all'effetto movimento per visualizzare i controlli del movimento.
- 4 Fate clic sulla freccia accanto al controllo Scala nell'effetto Movimento per visualizzare il cursore Scala.
- 5 Portate il cursore Scala verso sinistra o verso destra per ridurre o aumentare le dimensioni del fotogramma.

Ridimensionare automaticamente le risorse

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
- 2 Selezionate Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.
- **3** Fate clic su OK.

Informazioni su video interlacciati e non

L'interlacciamento è una tecnica sviluppata per la trasmissione di segnali televisivi a risoluzione standard utilizzando una larghezza di banda limitata. In un sistema interlacciato, viene trasmessa solo una metà alla volta delle righe orizzontali per ogni fotogramma di video. Tuttavia, a causa della velocità di trasmissione, la postluminescenza inerente nei tubi dei raggi catodici e altre persistenze di visione, lo spettatore percepisce tutti i fotogrammi nell'intera risoluzione. Tutti gli standard della televisione analogica impiegano l'interlacciamento. Gli standard della televisione digitale includono varietà *interlacciate* e *non interlacciate*. In genere, i segnali interlacciati sono generati dalla scansione interlacciata, mentre i segnali non interlacciati sono generati dalla *scansione progressiva*.

Ciascun fotogramma video interlacciato è composto da due *campi*. Ciascun campo contiene la metà del numero di linee orizzontali presenti nel fotogramma; il *campo superiore* (o *Campo 1*) contiene le linee di numero dispari e il *campo inferiore* (o *Campo 2*) contiene le linee di numero pari. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma nei monitor video interlacciati, prima vengono tracciate tutte le linee di un campo e quindi vengono tracciate tutte le linee dell'altro campo. *L'ordine dei campi* specifica quale campo deve essere tracciato per primo. Nel video NTSC, i nuovi campi vengono tracciati sullo schermo alla frequenza di circa 60 volte al secondo, corrispondente a una frequenza fotogrammi di circa 30 fotogrammi al secondo.



Scansione interlacciata di campi video interlacciati e scansione progressiva di un fotogramma video non interlacciato A. Per il video interlacciato, viene prima tracciato sullo schermo l'intero campo superiore, dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. B. Successivamente, viene tracciato sullo schermo l'intero campo inferiore, dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. C. Per il video non interlacciato, viene tracciato sullo schermo l'intero fotogramma, dall'alto verso il basso, in un'unica operazione.

I fotogrammi video non interlacciati non sono separati in campi. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma video non interlacciato nei monitor *a scansione progressiva*, vengono tracciate tutte le linee orizzontali, dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. I monitor dei computer sono quasi tutti a scansione progressiva e la maggior parte del video visualizzato sui monitor dei computer è di tipo non interlacciato.

I termini *progressivo* e *non interlacciato* sono pertanto strettamente connessi e vengono spesso usati in maniera intercambiabile; tuttavia, *progressivo* si riferisce alla registrazione o alla tracciatura di linee di scansione mediante una videocamera o un monitor, mentre*non interlacciato* si riferisce al fatto che i dati video stessi non sono separati in campi. Ad esempio, è possibile che alcune videocamere moderne usino la scansione progressiva per registrare due campi simultanei al secondo di video interlacciato.

Creare clip interlacciate o non interlacciate

Di solito i campi interlacciati non sono visibili. Tuttavia, dato che ogni campo cattura il soggetto in un momento leggermente diverso nel tempo, i due campi diventano visibili se si rivede un filmato al rallentatore, si crea un fermo fotogramma o si esporta un fotogramma come immagine fissa. In questi casi è consigliabile *deinterlacciare* l'immagine, ovvero eliminare un campo e creare quello mancante tramite duplicazione o interpolazione delle linee del campo restante.

Un altro effetto indesiderato può derivare dall'inversione involontaria della *priorità dei campi*, dalla quale dipende il campo in cui le modifiche vengono registrate. Quando si inverte la priorità dei campi, il movimento appare non fluido. L'inversione può avvenire nei seguenti casi:

- La priorità dei campi della videocassetta originale è opposta a quella della scheda di acquisizione video usata per acquisire la clip.
- La priorità dei campi della videocassetta originale è opposta a quella del software di montaggio video o creazione di animazioni usato per il rendering della clip.
- È stata impostata la riproduzione invertita di una clip interlacciata.

Potete elaborare i campi di una clip interlacciata nella sequenza per mantenere intatta la qualità dell'immagine e dell'inquadratura della clip durante la modifica della velocità, l'inversione della riproduzione o l'acquisizione di un fermo immagine da un fotogramma video.

1 Selezionate una clip nel pannello Timeline e scegliete Clip > Opzioni video > Opzioni di campo.

2 Selezionate Inverti priorità campi per cambiare l'ordine di visualizzazione dei campi della clip. Questa opzione è utile se la priorità dei campi della clip non è adeguata all'apparecchiatura impiegata o se la clip viene riprodotta al contrario.

3 Selezionate una delle seguenti opzioni di elaborazione:

Nessuna Non elabora i campi della clip.

Interlaccia fotogrammi consecutivi Converte coppie di fotogrammi a scansione progressiva (non interlacciati) in campi interlacciati. Molte applicazioni per la creazione di animazioni non creano fotogrammi interlacciati; questa opzione è quindi utile per convertire animazioni a scansione progressiva da 60 fotogrammi al secondo in video interlacciato da 30 fotogrammi al secondo.

Deinterlaccia sempre Converte i campi interlacciati in fotogrammi a scansione progressiva. Adobe Premiere Pro annulla l'interlacciamento eliminando un campo e interpolando un nuovo campo sulla base delle linee del campo restante. Viene mantenuto il campo specificato nell'opzione Impostazioni di campo nelle impostazioni di progetto.

Con Nessun campo, viene conservato il campo superiore, purché non sia selezionata l'opzione Inverti priorità campi. In questo caso, viene invece conservato il campo inferiore. Questa opzione è utile per effettuare un fermo immagine di un fotogramma.

Elimina sfarfallio Evita lo sfarfallio di piccoli dettagli orizzontali in un'immagine, sfocando leggermente i due campi. Un oggetto con lo spessore di una singola linea di scansione provoca sfarfallio perché appare in uno solo dei due campi video.

4 Fate clic su OK.

Per migliorare l'aspetto del video quando la velocità della clip non è 100%, attivate la fusione fotogrammi. Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.

Visualizzare la durata totale delle clip selezionate

1 Controllate che il pannello Info sia visibile. In caso contrario, scegliete Finestra > Info.

2 Nel pannello Progetto o Timeline, selezionate le clip di cui volete conoscere la durata totale. Nel pannello Info è mostrato il numero di elementi selezionati e la loro durata totale. Queste informazioni sono utili nel caso in cui intendiate incollare le clip in un'area specifica e dobbiate conoscere l'esatta durata dell'area di destinazione o delle clip sorgenti.

Nota: Se nel pannello Progetto selezionate delle clip non adiacenti, nella pannello Info viene mostrata la durata totale di tutte le clip selezionate. Se invece selezionate clip non contigue in una sequenza, nel pannello Info viene mostrata la durata come intervallo compreso tra l'attacco della prima clip selezionata e lo stacco dell'ultima. Se il vostro scopo è copiare e incollare una clip, la durata di un intervallo riveste maggiore importanza che la somma delle durate di tutte le clip. Se copiate e incollate un gruppo non contiguo di clip della sequenza, le clip incollate occuperanno l'intervallo come riportato nel pannello Info, mentre le aree non selezionate risulteranno nere.

Modificare la durata della clip

La durata di una clip video o audio corrisponde al tempo di esecuzione dal primo fotogramma (punto di attacco) all'ultimo (punto di stacco). Se si alterano i punti di attacco o stacco, si modifica la durata della clip. Potete impostare la durata della clip anche tagliando la fine della clip in corrispondenza della durata specificata.

La durata delle immagini fisse può essere impostata come per le altre clip, ma può avere qualunque valore.

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline o Progetto.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per modificare in modo numerico la durata, scegliete Clip > Velocità, fate clic sul pulsate di collegamento 🐨 🔊 per scollegare velocità e durata, digitate una nuova durata e fate clic su OK.
- Per modificare visivamente la durata nel pannello Timeline, spostate lo strumento di selezione sul bordo di una clip in modo che assuma la forma dello strumento di taglio dell'attacco o dello stacco, quindi trascinate il bordo. Se intendete allungare la clip, la clip sorgente dovrà contenere fotogrammi oltre l'attacco o lo stacco originale in numero sufficiente da consentire la modifica.

Per tagliare il bordo di una clip che è già adiacente a un'altra clip, utilizzate i metodi descritti in "Eseguire montaggi con e senza scarto" a pagina 97.

Se, una volta impostata la durata richiesta per una clip nel pannello Timeline, i punti di inizio e fine vi sembrano inadeguati in rapporto alle clip adiacenti, potete usare lo strumento di scivolamento per modificare la clip senza cambiare il punto di attacco o stacco della clip né la sua durata. (Consultate "Eseguire montaggi con scivolamento o slittamento" a pagina 99.)

Consultare anche

"Modificare la velocità di una clip" a pagina 113

Modificare la velocità di una clip

La *velocità* di una clip corrisponde alla velocità di riproduzione rispetto alla velocità alla quale è stata registrata. Inizialmente una clip ha una velocità di riproduzione normale, pari al 100%. (Anche se la frequenza fotogrammi delle riprese sorgente non corrisponde a quella del progetto, questo concilia automaticamente la differenza e riproduce la clip alla velocità adeguata.)

La modifica della velocità di una clip comporta l'omissione o la ripetizione dei fotogrammi sorgente durante la riproduzione, accelerando o rallentando pertanto il video o l'audio. Ovviamente, modificando la velocità cambia anche la durata di una clip.

Se modificate la velocità di una clip con campi interlacciati, potreste dover modificare la modalità di gestione dei campi in Adobe Premiere Pro, soprattutto se la velocità scende sotto il 100% della velocità originale. (Consultate "Creare clip interlacciate o non interlacciate" a pagina 112.)

Potete inoltre eseguire un montaggio a quattro punti per impostare la velocità di una clip in modo che occupi una determinata durata.

Nel pannello Timeline, le clip con velocità modificata vengono indicate sotto forma di percentuale della velocità originale.

Modificare la velocità o la direzione di un'intera clip

Potete modificare la velocità e la direzione (o entrambe) di un'intera clip.

1 Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.

2 Scegliete Clip > Velocità/durata.

3 Impostate una delle seguenti opzioni, quindi fate clic su OK:

Velocità Imposta la velocità di riproduzione della clip sotto forma di percentuale della velocità originale. Per modificare la velocità senza influire sulla durata, fate clic sul pulsante di collegamento 🐨 🌆 per scollegare la velocità e la durata.

Durata Imposta la durata della clip. Per modificare la durata senza influire sulla velocità, fate clic sul pulsante di collegamento 🐨 🌆 per scollegare la velocità e la durata.

Velocità indietro Riproduce l'intera clip all'indietro.

Mantieni tono audio Conserva la tonalità dell'audio quando si modifica la velocità della clip.

Modificare la velocità di una clip con lo strumento Dilata frequenza

Potete cambiare la velocità di una clip per adattarla a una durata.

💠 Selezionate lo strumento Dilata frequenza 🐪 e trascinate uno dei due bordi di una clip nel pannello Timeline.

00;00;02;00	00;00;04;00	00;00;06;00
	Select_8.avi Opacità:O	pacità -
		<u>9</u> , 7
Select_1.avi)pacità:Opacità - Select_2	3.avi pacità: Opacità 🔪 🔍 😽	
		⇒

Modificare la velocità di una clip con lo strumento Dilata frequenza

Modificare la velocità video di una clip con lo strumento Modifica tempo

Potete modificare la velocità di una porzione video di un'intera clip.

1 Nel pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliere Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip.

2 Trascinare tale fascia in su o in giù per aumentare o diminuire la velocità della clip. Verrà visualizzata una descrizione dei comandi che mostra la modifica della velocità sotto forma di percentuale della velocità originale.

La velocità di riproduzione della porzione di video della clip cambia e la sua durata si espande o si contrae se la velocità aumenta o diminuisce rispettivamente. La porzione audio della clip rimane immodificata da Modifica tempo, sebbene rimanga collegata alla porzione video.

Nota: Una clip non può sovrascriverne una adiacente quando si aumenta la sua lunghezza nel pannello Timeline rallentandone la velocità. La clip si espande fino a toccare il bordo della clip adiacente, dopo di che i fotogrammi dell'oggetto multimediale vengono spinti nella parte finale non tagliata e invisibile dell'elemento di traccia. Per recuperare questi fotogrammi, create uno spazio vuoto dopo la clip e tagliate il suo bordo destro per rivelarli.

Fondere fotogrammi per un movimento più fluido

Quando si cambia la velocità di una clip o si crea un output con una frequenza fotogrammi diversa, il movimento può non risultare fluido. Assicuratevi che sia attivata la fusione tra fotogrammi per creare nuovi fotogrammi interpolati che rendono fluido il movimento. La fusione tra fotogrammi è attiva per impostazione predefinita.

Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.

Effetto Modifica tempo

Potete accelerare, rallentare, riprodurre all'indietro oppure eseguire fermi immagine di porzioni video di una clip usando l'effetto Modifica tempo. Con i fotogrammi chiave di velocità potete modificare ripetutamente la velocità all'interno della stessa clip. Se in una clip è presente un uomo che cammina, ad esempio, potete farlo avanzare rapidamente, rallentarlo all'improvviso, bloccarlo a metà di un passo o addirittura farlo camminare all'indietro prima di fargli riprendere la marcia in avanti. A differenza dell'effetto Velocità/durata clip che applica una velocità costante all'intera clip, Modifica tempo consente di variare la velocità all'interno della clip applicando variazioni graduali in ingresso o in uscita.

La modifica del tempo è applicabile solo a istanze di clip nella timeline, non a clip master.

Quando modificate la velocità di una clip con audio e video collegati, l'audio resta collegato al video ma mantiene una velocità del 100%, indipendentemente dalle modifiche alla velocità video. La sincronizzazione non viene mantenuta.

Le variazioni di velocità variabile si ottengono applicando fotogrammi chiave di velocità nel pannello Controllo effetti oppure in un'istanza di clip all'interno di una traccia della timeline. L'applicazione di fotogrammi chiave di velocità nell'uno o nell'altra è analoga all'applicazione di fotogrammi chiave degli effetti Movimento, Opacità o di altro tipo a eccezione di un'unica considerevole differenza: un fotogramma chiave di velocità può essere suddiviso per creare una transizione tra due diverse velocità di riproduzione. Alla prima applicazione a un elemento della traccia, viene immediatamente applicata su uno dei lati del fotogramma chiave di velocità una variazione della velocità di riproduzione. Quando il fotogramma chiave di velocità viene trascinato via ed esteso oltre un fotogramma, le metà formano una transizione di modifica di velocità. A questo punto potete applicare curve lineari o uniformi per variare con gradualità in ingresso o in uscita la velocità di riproduzione. Per vedere video sulla modifica del tempo, consultate l'indirizzo www.adobe.com/go/vid0235_it.

Variare la modifica alla velocità di una clip

1 Nel pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliere Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.



Scegliere Modifica tempo > Velocità dal controllo di un effetto video.

2 Per impostare un fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su almeno un punto della banda elastica. I fotogrammi chiave di velocità verranno visualizzati nella parte superiore della clip, sopra la banda elastica nella traccia bianca del controllo velocità. Questi fotogrammi possono essere divisi a metà e funzionare come se fossero due fotogrammi chiave per contrassegnare l'inizio e la fine di una transizione di modifica della velocità. Le maniglie di regolazione compaiono anche sulla banda elastica, a metà della transizione di modifica della velocità.



Spostare un fotogramma chiave in alto o in basso. Notate le due metà separabili. A. Fotogramma chiave di velocità B. Banda elastica

- **3** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Trascinate in su o in giù la banda elastica su un lato del fotogramma chiave di velocità per aumentare o ridurre la velocità di riproduzione della porzione. (Opzionale) Premete Maiusc mentre trascinate per limitare i valori di modifica della velocità a incrementi del 5%.

• Tenete premuto Maiusc e trascinate il fotogramma chiave di velocità verso sinistra o verso destra per cambiare la velocità della porzione a sinistra del fotogramma chiave di velocità.

Variano sia la velocità che la durata del segmento. Se si accelera un segmento di una clip, lo si accorcia, se lo si rallenta lo si allunga.

4 (Opzionale) Per creare una transizione di velocità, trascinate verso destra la metà destra del fotogramma chiave di velocità oppure verso sinistra quella sinistra.

Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Nell'area grigia compare un controllo per la curva blu.



Controllo per la curva blu nell'area grigia tra mezzi fotogrammi chiave di velocità

5 (Opzionale) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



Trascinare una maniglia di controllo curva per inserire gradualmente una variazione di velocità.

6 (Opzionale) Per annullare la modifica di velocità della transizione, selezionate la metà indesiderata del fotogramma chiave di velocità e premete Canc.

Nota: I valori della velocità per l'effetto Modifica tempo vengono visualizzati nel pannello Controllo effetti solo per riferimento. Non potete modificarli direttamente qui.

Spostare un fotogramma chiave diviso o non diviso

Dopo aver impostato un fotogramma chiave di velocità, potete spostarlo in una diversa posizione della clip.

Spostare un fotogramma chiave di velocità non diviso

Nel pannello Timeline, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sul fotogramma chiave di velocità non diviso e trascinatelo nella nuova posizione.

Spostare un fotogramma chiave di velocità diviso

Nell'area di traccia di controllo bianca della clip, trascinate l'area ombreggiata in grigio della transizione di velocità nella nuova posizione.

Riprodurre una clip all'indietro e poi in avanti

1 Nel pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

2 Per creare un fotogramma chiave di velocità \mathbb{U} , tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica.

3 Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate entrambe le metà del fotogramma chiave di velocità nel punto finale del movimento all'indietro. Una descrizione dei comandi mostra la velocità sotto forma di percentuale negativa della velocità originale. Il Monitor programma visualizza due schermate contigue che mostrano il fotogramma statico dal quale avete iniziato a trascinare e un fotogramma di aggiornamento dinamico al quale si conclude la riproduzione all'indietro prima che riprenda la riproduzione in avanti. Al termine del trascinamento, quando rilasciate il pulsante del mouse, alla porzione di riproduzione in avanti viene aggiunto un ulteriore segmento di durata uguale a quella del segmento appena creato, alla cui estremità viene collocato un ulteriore fotogramma chiave di velocità. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate parentesi angolari rivolte a sinistra 🔀 che indicano la sezione della clip riprodotta in senso inverso.

Il segmento verrà riprodotto all'indietro alla massima velocità dal primo fotogramma chiave al secondo, quindi in avanti alla massima velocità dal secondo al terzo fotogramma chiave, per tornare poi al fotogramma dal quale è iniziato il movimento all'indietro. Questa operazione prende il nome di *palindromo inverso*.

Per creare un segmento che viene riprodotto in senso inverso e non torna in riproduzione in avanti, utilizzate lo strumento Lametta per rimuovere il segmento della clip con la sezione di riproduzione in avanti o rimuovetelo con lo strumento Taglia.



Fotogrammi chiave, parentesi angolari rivolte a sinistra e banda elastica in un palindromo inverso

4 (Opzionale) Per creare una transizione di velocità per qualsiasi parte del cambiamento di direzione, trascinate la metà destra di un fotogramma chiave di velocità verso destra, oppure la metà sinistra verso sinistra.

Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Nell'area grigia compare un controllo per la curva blu.



Controllo per la curva blu nell'area grigia tra mezzi fotogrammi chiave di velocità

5 (Opzionale) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di direzione, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



Trascinare una maniglia di controllo curva per inserire gradualmente una variazione di velocità.

Fermare un fotogramma

Potete fermare un fotogramma di una clip per un tempo predefinito o per l'intera durata della clip, come se l'aveste importato come fermo immagine. Se fermate un fotogramma solo per una parte della clip, potete anche creare una transizione di velocità in ingresso o in uscita dal fermo fotogramma.

Consultare anche

"Aggiungere marcatori" a pagina 129

Fermare un fotogramma per una porzione di clip

1 Nel pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

🐨 🗔 🖵 Video 1	D1.avi	'empo di posterizzazione:Fre	que	nza fotogrammi 👻
		Movimento	Þ	
		Opacità	•	
		Modifica tempo	Þ	
		Tempo di posterizzazione	Þ	🗸 Frequenza fotogrammi 🕟

Scegliere Modifica tempo > Velocità dal controllo di un effetto video.

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

2 Per creare un fotogramma chiave di velocità \mathbb{U} , tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica.

3 Tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Opzione+Comando (Mac OS), trascinate il fotogramma chiave di velocità nel punto in cui terminare il fermo fotogramma.

Nel punto in cui è stato rilasciato il primo fotogramma chiave ne viene creato un secondo. I mezzi fotogrammi chiave interni, i fotogrammi chiave di blocco, assumono un aspetto quadrato rispetto ai normali fotogrammi chiave di velocità. Non è possibile trascinare un fotogramma chiave di blocco, a meno che non creiate un'apposita transizione di velocità. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate tacche verticali che indicano il segmento della clip con la riproduzione dei fermi fotogramma.



Fotogrammi chiave di velocità quadrati e tacche verticali a indicare la sezione del fermo fotogramma di una clip

4 (Opzionale) Per creare una transizione di velocità in entrata o in uscita dal fermo fotogramma, trascinate verso sinistra la metà sinistra del fotogramma chiave di velocità oppure verso destra la metà destra.

Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità.

Dopo aver creato una transizione di velocità, potete trascinare un fotogramma chiave di blocco. Il trascinamento del primo fotogramma chiave di blocco lo fa scivolare in un nuovo fotogramma multimediale in cui bloccarlo. Trascinare il secondo, modifica solo la durata del fotogramma bloccato.

5 (Opzionale) Per assicurarsi che venga visualizzato il controllo per la curva blu, fate clic sull'area grigia nella traccia di controllo velocità tra le metà del fotogramma chiave.



Controllo per la curva blu nell'area grigia tra le metà del fotogramma chiave di velocità di un fermo fotogramma

6 (Opzionale) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinare una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



Trascinare una maniglia di controllo della curva per applicare un ingresso graduale di modifica della velocità a un fermo fotogramma

Fermo fotogramma video per la durata di una clip

Potete fermare un fotogramma in corrispondenza del punto di attacco o stacco di una clip oppure all'altezza di un marcatore 0 (zero), se presente.

1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.

2 Per fermare un fotogramma diverso dal punto di attacco o stacco, aprite la clip nel monitor Sorgente e impostate Marcatore 0 (zero) sul fotogramma da fermare.

- **3** Scegliete Clip > Opzioni video > Fermo fotogramma.
- 4 Selezionate Ferma su e scegliete nel menu il fotogramma da fermare.
- 5 Specificate le opzioni riportate di seguito secondo le necessità del caso, quindi fate clic su OK:

Filtri fermo fotogramma Impedisce che eventuali impostazioni di effetti per fotogrammi chiave vengano attivate durante la clip. Le impostazioni degli effetti usano i valori del fotogramma fermato.

Deinterlaccia Rimuove un campo da una clip video interlacciata e raddoppia il campo rimanente, in modo da nascondere eventuali artefatti di interlacciamento (come le *distorsioni nella definizione dei contorni*) nel fotogramma fermato.

Nota: Se il fermo fotogramma è stato impostato su un punto di attacco o di stacco, la modifica del punto di montaggio non cambia il fermo fotogramma. Se il blocco è stato impostato su Marcatore 0, spostando il marcatore cambia anche il fotogramma visualizzato.

Rimuovere l'effetto Modifica tempo

L'effetto Modifica tempo non può essere disattivato e attivato come altri effetti, dato che ciò potrebbe influenzare la durata dell'istanza di clip nella timeline (il che risulterebbe in un montaggio). Dovete invece utilizzare il controllo Attiva/disattiva animazione nel pannello Controllo effetti.

- 1 Fate clic sulla scheda Controllo effetti per attivare il pannello.
- 2 Fate clic sul triangolino accanto a Modifica il tempo per aprirlo.
- 3 Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto alla parola Velocità per impostare in posizione disattivata.

Questa azione elimina qualsiasi fotogramma chiave di velocità esistente e disabilita Modifica tempo per la clip selezionata.

Nota: Per riattivare Modifica tempo, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per porlo in posizione attiva. Non è possibile utilizzare Modifica tempo se questo pulsante è in posizione disattivata.

Operazioni con le clip in una sequenza

Visualizzare la sorgente di una clip in una sequenza

✤ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip in una sequenza e scegliete Rivela nel progetto

Selezionare una o più clip

Se desiderate eseguire un'azione su tutta la clip, ad esempio applicare un effetto, eliminare una clip o spostarla nella sequenza temporale, dovete anzitutto selezionare la clip nel pannello Timeline. Il pannello Strumenti contiene strumenti di selezione in grado di gestire le varie operazioni di selezione.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per selezionare un'unica clip, fate clic con lo strumento di selezione 🔪 su una clip nel pannello Timeline.
- Per selezionare solo la porzione audio o video di una clip, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulla parte desiderata con lo strumento di selezione
- Per selezionare più clip facendo clic su di esse, tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip desiderate con lo strumento di selezione . (Per deselezionare una clip selezionata, fate di nuovo clic su di essa tenendo premuto Maiusc.)
- Per selezionare una serie di clip, fate clic in un'area vuota della sequenza sotto il righello temporale, quindi trascinate per creare un rettangolo di selezione che comprenda tutte le clip da selezionare.
- Per aggiungere o togliere una serie di clip nella selezione attuale, tenete premuto Maiusc e trascinate per delimitare un rettangolo di selezione intorno alle clip. Se il rettangolo di selezione comprende clip non selezionate, queste verranno aggiunte alla selezione corrente. Se il rettangolo di selezione comprende clip selezionate, queste verranno tolte dalla selezione corrente.



Per selezionare una serie di clip, trascinate per delimitare un rettangolo di selezione.

• Per selezionare tutte le clip esistenti in corrispondenza e successive a un determinato tempo di una traccia, fate clic con lo strumento selezione tracciato []] sulla prima clip della sequenza temporale da selezionare. Per selezionare le clip in tutte le tracce, tenete premuto Maiusc mentre fate clic.

00;00;02;00	00;00;04;00	00;00;06;00
	Select_8.avipaci	tà:Opacità •
Select_1.avità:Opacità • Select_	23.avità:Opacità - Select_2	21.mov -
Fe_SFX.wav Volume: Livello - music02	2.wav Volume Livello -	
t barre é la terre ginarie quinte		
a bass é la jeis 🕴 militere 📼 🗯		

Selezionare clip con lo strumento selezione tracciato

• Per selezionare le clip in una traccia indipendentemente dal collegamento video o audio, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic con lo strumento selezione tracciato

Copiare e incollare all'indicatore del tempo corrente

È possibile copiare e incollare più clip contemporaneamente. Viene mantenuta la spaziatura relativa (orizzontale nel tempo e verticale nelle tracce) delle clip.

1 Selezionate una o più clip nella sequenza e scegliete Modifica > Copia.

2 Nel pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente della sequenza sul punto in cui intendete incollare una copia della clip.

- 3 Selezionate una traccia di destinazione compatibile con la clip copiata.
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per sovrapporre le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla.
- Per inserire le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla con inserimento.

Abilitare o disabilitare una clip

Potete disabilitare una clip per sperimentare un'altra variazione o abbreviare l'elaborazione in progetti particolarmente complessi. Le clip disabilitate non compaiono nel monitor Programma né in un'anteprima o in un file video esportato. A meno che non abbiate bloccato la traccia contenente una clip disabilitata, potete sempre apportare a tale clip le necessarie modifiche. Per disabilitare tutte le clip di una stessa traccia, escludete l'intera traccia. Consultate "Tracce di destinazione" a pagina 103.

Selezionate una o più clip nel pannello Timeline e scegliete Clip > Abilita. Il segno di spunta accanto al comando indica che le clip selezionate sono abilitate. Le clip disabilitate risultano attenuate nel pannello Timeline.

Copiare attributi

Se a una clip sono state applicate impostazioni da usare per una o più clip, potete facilmente copiarle. Ad esempio, potete applicare la medesima correzione cromatica a una serie di clip riprese con le stesse condizioni di luce. Le impostazioni intrinseche della clip sorgente (movimento, opacità, volume) sostituiscono quelle delle clip di destinazione. Tutti gli altri effetti (inclusi i fotogrammi chiave) vengono aggiunti all'elenco di effetti già applicati alle clip di destinazione.

Nota: Potete anche copiare e incollare fotogrammi chiave da un parametro di effetti a un altro, purché sia compatibile. Consultate "Copiare e incollare fotogrammi chiave" a pagina 264.

- 1 Selezionate una clip e scegliete Modifica > Copia.
- 2 Selezionate una o più clip nel pannello Timeline.
- **3** Scegliete Modifica > Incolla attributi.

Raggruppare clip

Potete *raggruppare* più clip in modo da spostarle, disattivarle, copiarle o eliminarle insieme. Vengono incluse sia le tracce audio che le tracce video di una clip collegata quando la si raggruppa con altre clip.

Non è possibile applicare al gruppo comandi basati su clip, ad esempio Velocità, o effetti, mentre è consentito selezionare singole clip del gruppo e applicare loro gli effetti.

Potete tagliare i bordi esterni del gruppo (l'apertura della prima clip di un gruppo o la chiusura dell'ultima clip), ma non i punti di attacco e stacco interni.

- Per raggruppare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Raggruppa.
- Per separare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Separa.
- Per selezionare una o più clip in un gruppo, fate clic su ciascuna tendendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).
 Fate clic tenendo premuto Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS) per selezionare ulteriori clip in un gruppo.

Allineare clip

Per semplificare l'allineamento reciproco delle clip, anche in determinati punti nel tempo, potete attivare la funzione Effetto calamita. Quando si sposta una clip mentre è attiva questa funzione, la clip si allinea automaticamente con il bordo in un'altra clip, un marcatore, l'inizio o la fine del righello temporale o l'indicatore del tempo corrente. L'effetto calamita consente inoltre di evitare inserimenti o sovrapposizioni involontari durante il trascinamento. Mentre trascinate le clip, una linea verticale con delle frecce indica quando le clip sono allineate.

Abilitare e disabilitare la funzione Effetto calamita

Nella parte in alto a sinistra del pannello Timeline, nella scheda delle sequenze, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva l'effetto calamita per selezionarlo. Fate clic di nuovo per deselezionarlo.

Allineare una clip

1 Assicuratevi di aver selezionato il pulsante Effetto calamita 👺 nel pannello Timeline.

2 Trascinate il bordo della clip in prossimità del bordo di un'altra clip, di un marcatore o dell'indicatore del tempo corrente. Quando viene raggiunto l'allineamento, compare una linea verticale.

Potete attivare o disattivare la funzione Effetto calamita mediante il tasto di scelta rapida (S) anche durante un'operazione di montaggio, ad esempio quando spostate o tagliate una clip.

Timeline: Seque	nce 01 🗵 🔪			
00;00;00;00 📧 🖗 🗅 📼	00;00 21 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	00;00;02;00	00;00;04;00	00;00;
Video 2	Select_23,avi à:Opacità	Select_8.avi	elect_8.avi pacità:Opacità •	
video 1 u o o o o o o o o o o o o o o o o o o o	Party_Life_SFX.wav Vo		nusic02.way Volume Livello •	
	L 6 2 - 1 8 2 - 1 4 2 - 1 4 3 R 6 2 - 1 8 8 2 - 1 4 3	<u>1917日 清中に市中</u> 1月1日に市中国 1月1日に市中国		

Allineamento delle clip con la funzione Effetto calamita abilitato

Ridisporre le clip in una sequenza

Spostare clip

Potete posizionare le clip in ordine di riproduzione per creare una sequenza nel pannello Timeline. Dopo averle posizionate, potete anche modificarne l'ordine, sostituirle, rimuoverle o aggiungerne altre.

Spostare clip nel pannello Timeline

Potete trascinare una clip e collocarla in uno spazio vuoto oppure allinearla a un'altra clip. Inoltre, potete asportare, estrarre, inserire e sovrapporre le clip che spostate. Osservate il rettangolo traslucido che rappresenta la durata della clip mentre la trascinate. Per spostare più clip, selezionate un intervallo oppure spostate un gruppo di clip.

La modalità predefinita è quella di asportazione e sovrapposizione, indicata dall'icona Asporta/Sovrapponi $k_{\rm Ph}$ visualizzata durante il trascinamento. Se tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate una clip, questa verrà estratta. La stessa operazione durante il rilascio produce un montaggio per inserimento. Quando trascinate le clip tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), viene visualizzata l'icona di estrazione/inserimento $k_{\rm Ph}$.

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per asportare e sovrascrivere, trascinate una o più clip in una nuova destinazione. Una descrizione comandi mostra l'entità dello spostamento temporale mentre trascinate. Nella finestra viene visualizzato un numero negativo se trascinate la clip verso l'inizio della sequenza e un numero positivo se trascinate verso la fine.
- Per asportare e inserire, trascinate una o più clip e premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre rilasciate il pulsante del mouse posizionando la o le clip in un nuovo punto.
- Per estrarre e sovrapporre, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate una o più clip e rilasciatelo prima di rilasciare la o le clip nella nuova posizione con il pulsante del mouse.
- Per estrarre e sovrapporre, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate una o più clip, mantenendo la pressione mentre rilasciate la o le clip nella nuova posizione con il pulsante del mouse.

Nota: Per agire solo su una traccia di una clip collegata, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) la prima volta che fate clic sulla clip. Non è necessario tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) una volta iniziato il montaggio. La sincronizzazione tra video e audio viene persa.

Spostare clip con il tastierino numerico

Potete cambiare la posizione di una clip in una sequenza digitando il numero di fotogrammi per cui desiderate spostarla.

1 Selezionate la clip nella sequenza.

2 Usate il tastierino numerico con il tasto Bloc Num attivato e digitate + (più) e il numero di fotogrammi di spostamento della clip verso destra oppure - (meno) e il numero di fotogrammi di spostamento della clip verso sinistra. Quindi, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Alle clip adiacenti viene applicato lo stesso spostamento. Se tra le clip esistono degli spazi vuoti, questi vengono riempiti per primi, quindi le clip vicine vengono spostate per il numero di fotogrammi rimasti.

Spostare clip in un'altra traccia

Trascinate la porzione audio o video di una clip verso l'alto o il basso nella traccia desiderata. Solamente la porzione della clip che trascinate verrà spostata in una nuova traccia.

Nota: Quando trascinate l'audio, potete rilasciarlo nella traccia compatibile successiva. Se non ne esistono, ad esempio se state trascinando audio stereo e vi è solamente una traccia mono, ne viene creata una nuova.

Ridisporre clip nel pannello Timeline

Un'utile variazione dei montaggi con inserimento e sovrapposizione nel pannello Timeline è la cosiddetta *ridisposizione*. Questo tipo di montaggio consente di estrarre una clip e inserirla in una nuova posizione. Verranno spostate solo le clip nella traccia di destinazione, mentre quelle nelle altre tracce non subiranno modifiche. Questa tecnica consente di cambiare rapidamente l'ordine delle clip in una sequenza, operazione che, altrimenti, richiederebbe ulteriori passi. Quando eseguite una ridisposizione, compare l'icona

✤ Fate clic e trascinate una clip, quindi premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) mentre la rilasciate nella nuova posizione.

Quando premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS), appare l'icona di ridisposizione. Quando rilasciate la clip, vengono eseguiti un'estrazione e un inserimento che sposta le clip solo nelle tracce di destinazione.

Suddividere una clip singola o più clip

Potete utilizzare lo strumento Lametta per suddividere una clip in due clip o per tagliare tra clip di più tracce contemporaneamente. Quando suddividete una clip, viene creata una nuova istanza separata della clip originale e di tutte le eventuali clip collegate. Le clip risultanti sono versioni integrali della clip originale, ma dotate di punti di attacco e stacco diversi.

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Posizionate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate dividere le clip, quindi scegliete Sequenza > Usa lametta a indicatore tempo corrente.
- Selezionate lo strumento Lametta 🦠 e fate clic sul punto della sequenza in cui desiderate dividere le clip.
- Per suddividere solo la porzione audio o video di clip collegate, fate clic con lo strumento lametta tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).
- Fate clic con lo strumento lametta tenendo premuto il tasto Maiusc per suddividere tutte le tracce nello stesso punto del pannello Timeline. Assicuratevi di aver prima bloccato le clip che non desiderate suddividere.

Non è necessario dividere la clip per modificare le impostazioni degli effetti nel tempo: è sufficiente applicare fotogrammi chiave a una singola clip.

Asportare fotogrammi

L'asportazione elimina i fotogrammi da una sequenza e lascia un vuoto della stessa durata dei fotogrammi rimossi.

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per eliminare clip intere, selezionate una o più clip nella sequenza e premete il tasto Canc.
- Per eliminare una serie di fotogrammi, usate i controlli nel monitor Programma per specificare i punti di attacco e stacco della sequenza, quindi fate clic sul pulsante Asporta 1.

Estrarre fotogrammi e chiudere lo spazio vuoto

L'estrazione rimuove i fotogrammi dal programma ed elimina lo spazio vuoto risultante dall'operazione.

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per eliminare clip intere, selezionate una o più clip nella sequenza e scegliete Modifica > Elimina salti.
- Per eliminare una serie di fotogrammi, usate i controlli nel monitor Programma per specificare i punti di attacco e stacco della sequenza, quindi fate clic sul pulsante Estrai 📇.

Eliminare tutte le clip di una traccia

- 1 Selezionate lo strumento selezione tracciato
- **2** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per eliminare sia l'audio che il video di clip collegate, fate clic sulla prima clip nella traccia.
- Per eliminare le clip di una sola traccia e non le altre clip collegate, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sulle clip della traccia.
- **3** Premete Canc.

Nota: Potete anche eliminare una traccia e tutto il suo contenuto. Consultate "Operazioni con le tracce" a pagina 91.

Eliminare lo spazio vuoto tra le clip

Quando eliminate lo spazio tra le clip, tutte le clip presenti sulle tracce non bloccate vengono spostate in base alla durata dello spazio vuoto. Per evitare di spostare una traccia durante l'eliminazione dei salti o un'operazione di inserimento o estrazione, potete bloccarla.

✤ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sullo spazio vuoto, quindi scegliete Elimina salti.

È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su uno spazio vuoto e scegliere Elimina salti.

Visualizzare sequenze in anteprima

Anteprima di sequenze

Adobe Premiere Pro effettua il rendering di una sequenza quando riproducete la sequenza nel monitor Programma. Le sequenze composte da tagli tra singole tracce video e audio avranno un rendering veloce, mentre quelle composte da video e audio con più livelli ed effetti complessi richiederanno tempi di elaborazione più lunghi.

Se impostate su Automatica la funzione Qualità del monitor Programma, Adobe Premiere Pro regola in maniera dinamica la qualità video e la frequenza dei fotogrammi per visualizzare un'anteprima della sequenza in tempo reale. La qualità di riproduzione diminuisce gradualmente nelle sezioni particolarmente complesse della sequenza o se viene usato un sistema non abbastanza potente.

Potete personalizzare un'impostazione predefinita del progetto per consentire l'anteprima del metraggio non compresso a 10 o 8 bit. Per ulteriori informazioni, consultate Creare un progetto con riproduzione video non compresso (solo Windows).

Le aree che non possono essere riprodotte alla frequenza di fotogrammi effettiva del progetto sono indicate da una linea rossa nel righello temporale. Per riprodurre queste aree, posizionate la barra dell'area di lavoro del righello temporale sopra l'indicatore di anteprima rosso ed eseguite il rendering di un file di anteprima. In questo modo, il segmento verrà visualizzato come se fosse un nuovo file sul disco rigido, che Adobe Premiere Pro può riprodurre alla frequenza di fotogrammi effettiva del progetto. Nel pannello Timeline, le aree sottoposte a rendering sono contrassegnate da una linea verde.

Nota: I progetti fanno riferimento ai file di anteprima in modo analogo a quanto accade con i file multimediali sorgente. Se spostate o visualizzate in anteprima i file nel browser file di Windows anziché nel pannello Progetto, vi verrà richiesto di trovare o saltare i file di anteprima alla successiva apertura del progetto.

Consultare anche

"Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20

"Panoramica dei monitor Sorgente e Programma" a pagina 80

Impostare l'area da visualizzare in anteprima

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Trascinate la barra dell'area di lavoro sulla sezione da visualizzare in anteprima. Abbiate cura di trascinare la barra dell'area di lavoro dalla zona centrale con texture, onde evitare di impostare per errore l'indicatore del tempo corrente.

00;00;01;15	00;00;02;00	00;00;02;15	00;00;03;00	0
mp 1.avi Opacità:Opacit	Dissol	venza incrociata	3A_01 Comp 1_00	1.avi Opaç
N IN IN I		- 10 to 1 to 1	1/201/201/1	37 20
	#-V	5-1 		44
00;00;01;15	00;00;02;00	00;00;02;15	00;00;03;00	00
		r (2000 100 100 100 100 100 100 100 100 100		
mp 1.avi Opacità:Opacità -	Dissol	/enza-incrociata	3A_01 Comp 1_00	1.avi Opac
10. 10. 10. 10		1 19 10 19 10 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	X 24 34 1	100 20
	4-V	5-1 10-1		40.00

Prendere la barra dell'area di lavoro (in alto) e trascinarla sopra la sezione da visualizzare in anteprima (in basso)

• Trascinate i marcatori dell'area di lavoro (alle estremità della barra dell'area di lavoro) per specificare l'inizio e la fine dell'area di lavoro.



Trascinare i marcatori dell'area di lavoro per espanderla

- Posizionate l'indicatore del tempo corrente e premete Alt+[(Windows) o Opzione+[(Mac OS) per impostare l'inizio dell'area di lavoro.
- Posizionate l'indicatore del tempo corrente e premete Alt+] (Windows) o Opzione+] (Mac OS) per impostare la fine dell'area di lavoro.
- Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulla barra dell'area di lavoro per ridimensionarla secondo la larghezza di tutte le clip contigue sotto il punto in cui fate clic.
- Fate doppio clic sulla barra dell'area di lavoro per ridimensionarla secondo la larghezza del righello temporale o la lunghezza dell'intera sequenza, a seconda di quale è più corta.

Passando con il puntatore sopra la barra dell'area di lavoro, compare una descrizione che indica il codice di tempo iniziale, il codice di tempo finale e la durata della barra dell'area di lavoro.

Rendering di un'anteprima

Posizionate la barra dell'area di lavoro sopra l'area da visualizzare in anteprima e scegliete Sequenza > Esegui rendering area di lavoro o premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

I tempi di rendering dipendono dalle risorse del sistema in uso e dalla complessità del segmento.

Disabilitare le anteprime sottoposte a rendering

Per migliorare le prestazioni di montaggio su progetti di grandi dimensioni, disabilitate le anteprime di cui è stato eseguito il rendering. La disabilitazione di queste anteprime impedisce a Premiere di scrivere o leggere su disco i file delle anteprime, consentendo all'applicazione di eseguire il montaggio con tutta la velocità permessa dal sistema. Quando le anteprime sottoposte a rendering sono disabilitate, gli indicatori di rendering rosso e verde sul righello temporale vengono sostituiti da una barra bianca vuota. Quando vengono riabilitate, vengono ripristinati i file di anteprima esistenti se non si sono verificate modifiche nelle sezioni correlate della sequenza.

Nell'angolo in alto a sinistra del pannello Timeline, fate clic sul pulsante Attiva o disattiva le anteprime -

Scorrere il pannello Timeline durante l'anteprima

Potete impostare un'opzione che consente di scorrere automaticamente la timeline quando una sequenza ha una larghezza superiore alla timeline visibile.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
- 2 Scegliete un'opzione nel menu Scorrimento del pannello Timeline:

Nessuno scorrimento Il pannello Timeline non scorre.

Scorrimento pagina La sezione visibile della timeline scorre nel pannello Timeline una pagina alla volta.

Scorrimento uniforme L'indicatore del tempo corrente rimane al centro della timeline visibile. Questa è opzione predefinita.

Visualizzare l'anteprima in un monitor televisivo

Potete visualizzare la sequenza su qualsiasi monitor collegato al computer. Per fare ciò dovete disporre di hardware video con una porta video adatta per il monitor. Alcune schede video e sistemi operativi supportano un televisore indipendente rispetto al computer desktop. Altri supportano un secondo monitor contiguo rispetto al computer desktop, che funga anche da spazio aggiuntivo per l'applicazione. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione fornita con la scheda video e il sistema operativo.

Visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera DV o videoregistratore

Se state lavorando su un progetto DV, potete visualizzare l'anteprima di una sequenza su un monitor televisivo usando la connessione IEEE 1394 e la videocamera o il videoregistratore DV.

Nota: In Mac OS, non è possibile visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore in modalità HDV. Impostatele quindi sulla modalità DV o automatica.

1 Assicuratevi che il monitor sia collegato alla videocamera o al videoregistratore DV, a sua volta collegato al computer.

2 (Solo videocamera DV) Impostate la videocamera come output del monitor. Alcuni dispositivi sono in grado di rilevare automaticamente questa impostazione mentre altri richiedono che selezioniate un'opzione di menu.

3 Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali e fate clic sul pulsante Impostazioni di riproduzione.

4 Scegliete le opzioni desiderate nella finestra di dialogo Impostazioni di riproduzione.

Potrebbe esserci un leggero ritardo tra la riproduzione sul desktop e quella su una televisione mediante videocamera o videoregistratore. Se video e audio sembrano essere fuori sincrono, provate a visualizzare l'anteprima di video e audio sullo stesso dispositivo.

Opzioni di impostazione della riproduzione

Nella finestra di dialogo Impostazioni di riproduzione sono presenti le opzioni seguenti:

Video sul desktop Specifica se il video viene riprodotto o meno nel monitor Programma. Deselezionate questa opzione per riprodurre solo attraverso il monitor esterno specificato nell'opzione Dispositivo esterno. Se l'opzione Dispositivo esterno è impostata su Nessuno, per assicurare la riproduzione nel monitor Programma è selezionato Video sul desktop.

Dispositivo esterno Imposta un dispositivo esterno attraverso il quale riprodurre il video.

Conversione proporzioni Determina la modalità di conversione delle proporzioni pixel per i progetti DV.

Audio desktop Imposta la riproduzione audio al computer.

Audio dispositivo esterno Imposta la riproduzione audio a un dispositivo audio esterno collegato.

Esportare: Dispositivo esterno Consente l'esportazione su nastro per il dispositivo specificato. Questa opzione non incide sulla riproduzione in un dispositivo esterno durante l'esportazione.

Metodo di conversione 24p Specifica il metodo di conversione per metraggio 24p. Consultate "Impostazione di opzioni di riproduzione per 24P" a pagina 30.

Modalità di visualizzazione sul desktop (solo Windows) Imposta l'opzione di riproduzione mediante una scheda di visualizzazione grafica.

- Compatibile consente di visualizzare video sul desktop senza accelerazione. Questa modalità è adatta in caso di scheda grafica priva del supporto per accelerazione Direct3D 9.0 e assicura il livello minimo di prestazioni per la visualizzazione.
- La modalità standard usa le caratteristiche hardware delle schede grafiche Direct3D 9.0 per accelerare la riproduzione di video sul desktop.
- La modalità di accelerazione GPU utilizza le funzioni hardware avanzate presenti nell'ultima generazione di schede grafiche Direct3D 9.0 per accelerare la riproduzione di video e di vari altri effetti sul desktop.

Disattiva output video quando Premiere Pro è in background. Disattiva il video sul monitor esterno se Adobe Premiere Pro non è l'applicazione attiva sul desktop.

Operazioni con i file di anteprima

Quando eseguite il rendering delle anteprime, Adobe Premiere Pro crea dei file sul disco rigido. Questi file di anteprima contengono i risultati di tutti gli effetti elaborati da Adobe Premiere Pro durante un'anteprima. Se eseguite più volte l'anteprima della stessa area di lavoro senza apportare modifiche, Adobe Premiere Pro riproduce subito i file di anteprima invece di elaborare di nuovo la sequenza. Allo stesso modo, i file di anteprima consentono di risparmiare tempo quando esportate il programma video finale, usando gli effetti elaborati già memorizzati. Adobe Premiere Pro memorizza i file di anteprima in una cartella specificata dall'utente.

Per consentire un ulteriore risparmio di tempo, Adobe Premiere Pro mantiene i file di anteprima esistenti il più a lungo possibile. Se modificate un progetto, i file di anteprima si spostano insieme al segmento di sequenza cui sono associati. Quando un segmento di una sequenza viene modificato, Adobe Premiere Pro taglia automaticamente il corrispondente file di anteprima, salvando il segmento non modificato rimanente.

Al termine del progetto, eliminate i file di anteprima per liberare spazio su disco.

Specificare la posizione su disco dei file di anteprima

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS).

2 Per i menu Anteprime video e Anteprime audio, scegliete la posizione dei file di anteprima video e audio.

Il disco scelto deve disporre di abbastanza spazio ed essere sufficientemente veloce da supportare la riproduzione video; conviene quindi scegliere un disco rigido del computer e non un'unità di rete. Inoltre, dato che Adobe Premiere Pro deve poter trovare i file di anteprima quando aprite un progetto, evitate di specificare supporti rimovibili.

Eliminare file di anteprima

Con il pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Elimina file di rendering. Quando viene richiesta la conferma, fate clic su OK.

Capitolo 7: Montaggio: approfondimenti

Adobe Premiere Pro include molti strumenti per ottimizzare le clip e rifinite i montaggi. Potete utilizzarli per perfezionare e aggiungere un tocco di stile ai vostri progetti.

Usare i marcatori

Aggiungere marcatori

I marcatori servono per evidenziare punti importanti e aiutano a posizionare e riordinare le clip. I marcatori possono essere usati per identificare un'azione o un suono importante in una sequenza o clip. I marcatori hanno una funzione di solo riferimento e non alterano il video.

Potete anche utilizzarli per specificare i punti di cue per i filmati Adobe Flash Video oppure per specificare l'URL di una pagina Web a cui indirizzare un utente Adobe Premiere Pro fornisce anche dei marcatori Adobe Encore DVD che è possibile aggiungere a una sequenza per specificare le scene o a una struttura di menu per le sequenze che vengono esportate in Encore. (consultate "Aggiungere marcatori capitolo di Encore" a pagina 132).

Potete aggiungere marcatori a una sequenza, a una clip sorgente o a un'istanza di una clip in una sequenza. Quando contrassegnate dei punti di montaggio, è il flusso di lavoro a determinare se i marcatori vengono aggiunti a una clip o a una sequenza.

Ogni sequenza e ogni clip possono contenere fino a 100 marcatori numerati ciascuna (da 0 a 99) e un numero illimitato di marcatori senza numero.

I marcatori vengono visualizzati nel righello temporale dei monitor Sorgente e Programma sotto forma di piccole icone. Anche i marcatori di clip diventano icone all'interno della clip quando quest'ultima è visualizzata nel pannello Timeline, mentre i marcatori di sequenza appaiono nel righello temporale della sequenza.



Icone dei marcatori nel pannello Timeline

A. Marcatore di sequenza B. Marcatore di clip C. Marcatore capitolo di Encore

Quando impostate i marcatori (così come i punti di attacco e di stacco), verificate se state usando la versione corretta della clip. I marcatori aggiunti a una clip sorgente (aperta dal pannello Progetto) appaiono nella clip anche quando questa viene aggiunta alla sequenza. La modifica dei marcatori di una clip sorgente non ha effetto sulle singole istanze della clip già inserite in una sequenza o viceversa. Per vedere un filmato esplicativo sui marcatori, visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0255_it.

Consultare anche

"Aggiungere commenti, capitoli e collegamenti ai marcatori di sequenza" a pagina 131

Aggiungere un marcatore di clip senza numero

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per aggiungere un marcatore a una clip sorgente, fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto per aprire la clip nel monitor Sorgente.

• Per aggiungere un marcatore a una clip in una sequenza, fate doppio clic sulla clip per aprirla nel monitor Sorgente.

2 Nel monitor Sorgente, spostate l'indicatore del tempo corrente 🦞 sulla posizione in cui volete impostare il marcatore e fate clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero 💚.

Aggiungere un marcatore di sequenza senza numero

1 Nel pannello Timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.

2 Fate clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero nel monitor Programma 💚 o nel pannello Timeline 💧 . (Fate doppio clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero per aprire la finestra di dialogo Marcatore mentre lo impostate.)

Potete anche trascinare il marcatore dal pulsante del marcatore della timeline a un punto del righello temporale.

Per inserire dei marcatori senza numero durante la riproduzione di una clip o una sequenza, premete il tasto asterisco (*) sul tastierino numerico per ogni marcatore da inserire.

Aggiunta di un marcatore numerato

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- · Per impostare un marcatore clip, aprite una clip nel monitor Sorgente o selezionatela nel pannello Timeline.
- Per impostare un marcatore di sequenza, selezionate il monitor Programma o il pannello Timeline.
- 2 Spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate impostare il marcatore.

3 Scegliete Marcatore > Imposta marcatore clip oppure Marcatore > Imposta marcatore sequenza e scegliete un'opzione nel sottomenu:

Successivo numero disponibile Imposta un marcatore con il numero più basso ancora inutilizzato.

Altro numero Apre una finestra di dialogo in cui potete impostare qualunque numero inutilizzato compreso tra 0 e 99.

Trovare, spostare ed eliminare marcatori

Potete individuare i marcatori mediante gli strumenti di navigazione dei marcatori. Potete spostarli dalle loro posizioni di origine trascinandoli oppure eliminarli tutti insieme.

Passaggio a un marcatore di clip nel monitor Sorgente

- **1** Aprite una clip nel monitor Sorgente.
- 2 Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Fate clic sul pulsante Vai a marcatore successivo 🚽.

Passaggio a un marcatore di clip o sequenza nel pannello Timeline

✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare l'indicatore del tempo corrente sul marcatore di una clip, selezionate la clip nella sequenza e scegliete Marcatore > Vai a marcatore clip > [marcatore].
- Per impostare l'indicatore del tempo corrente sul marcatore di una sequenza, selezionate il pannello del monitor Sorgente o Programma, scegliete Marcatore > Vai a marcatore sequenza > [marcatore].

Spostamento di un marcatore

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per spostare un marcatore clip in una clip che fa parte di una sequenza, aprite la clip nel monitor Sorgente e trascinate l'icona Marcatore I nel righello temporale del monitor Sorgente. Non è possibile modificare i marcatori clip direttamente nel pannello Timeline.
- Per spostare un marcatore sequenza, trascinatelo nel righello temporale del pannello Timeline o del monitor Programma.

Quando un marcatore viene trascinato nel righello temporale del monitor Sorgente o Programma, l'icona corrispondente si sposta nel pannello Timeline.

Nota: I marcatori sequenza presenti in una sequenza nidificata vengono visualizzati sotto forma di marcatori clip (con un colore leggermente diverso) nella sequenza principale e nel monitor Sorgente. Per regolare un marcatore nidificato, aprite la sequenza nidificata nel pannello Timeline e trascinate il marcatore.

Eliminazione di un marcatore

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare un marcatore clip, selezionate la clip nella sequenza e posizionate l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza del marcatore clip.
- Per eliminare un marcatore sequenza, verificate che non vi siano clip selezionate nella sequenza e posizionate l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza del marcatore sequenza.

2 Scegliete Marcatore > Cancella marcatore clip oppure Marcatore > Cancella marcatore sequenza e selezionate un'opzione del sottomenu:

Marcatore corrente Elimina il marcatore in corrispondenza della posizione temporale corrente.

Tutti i marcatori Elimina tutti i marcatori nella clip o nella sequenza (a seconda del monitor in uso).

Numerato Elimina un marcatore numerato dall'elenco di tutti i marcatori numerati.

Nota: Non potete rimuovere un marcatore sequenza trascinandolo via dal righello temporale.

Aggiungere commenti, capitoli e collegamenti ai marcatori di sequenza

Potete utilizzare la finestra di dialogo Marcatore per sfogliare i marcatori di sequenza e leggere o aggiungere dati. Rivedere i dati dei marcatori tramite la finestra di dialogo Marcatore è ideale anche per rivedere, tra l'altro, i commenti di Clip Notes.

1 Nel pannello Timeline, fate doppio clic su un marcatore sequenza per aprire la finestra di dialogo Marcatore.

Potete aprire la finestra di dialogo Marcatore quando impostate il marcatore facendo doppio clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero 💧 nel pannello Timeline.

2 Impostate le seguenti opzioni:

Commenti Digitate un commento da associare al marcatore.

Durata Trascinate il valore della durata o fate clic sul valore per evidenziarlo, quindi digitate un nuovo valore e premete Invio.

Capitolo Immettete il nome e il numero di capitolo.

URL Immettete l'indirizzo della pagina Web da aprire.

Un marcatore sequenza può contenere anche un indirizzo Web (URL). Quando il filmato è incluso in una pagina Web e viene raggiunto il marcatore, la pagina Web viene aperta automaticamente. I collegamenti Web funzionano solo con i formati supportati (ad esempio, QuickTime).

Quando sono usati per gli URL e i capitoli, i marcatori possono essere impostati in modo da estendersi su più di un fotogramma. Nel pannello Timeline il lato destro dell'icona di un marcatore di sequenza si estende per indicarne la durata.

Frame di destinazione Immettete il frame di destinazione per una pagina Web se utilizzate i frame HTML.

3 Per immettere commenti o specificare opzioni per altri marcatori di sequenza, fate clic su Precedente o Successivo.

Nota: I programmi di authoring DVD, come Encore, sono conformi alle specifiche DVD che fissano limiti di vicinanza tra i collegamenti ai capitoli. Quando impostate i marcatori come collegamenti ai capitoli, assicuratevi di distanziarli di almeno 15 fotogrammi l'uno dall'altro, oppure dell'intervallo richiesto dal programma di authoring. In caso contrario il programma di authoring potrebbe spostare i collegamenti automaticamente.

Condivisione di marcatori con After Effects, Encore e Flash

Potete condividere marcatori tra Adobe Premiere Pro, Adobe Encore e Adobe Flash in uno dei modi riportati di seguito.

- I marcatori di sequenza nelle clip esportate da Adobe Premiere Pro saranno visualizzati come marcatori tempo per livelli
 in After Effects su uno speciale livello denominato "Marcatori timeline". I marcatori clip di Premiere Pro sono
 visualizzati in After Effects come marcatori tempo per livelli sul livello (clip) al quale erano associati in origine. I
 marcatori tempo per livelli nelle clip esportate da After Effects sono visualizzati come marcatori di sequenza in Adobe
 Premiere Pro.
- I marcatori di sequenza nelle clip esportate da Adobe Premiere Pro sono visualizzati come marcatori capitolo in una timeline di Adobe Encore.
- I marcatori capitolo di Encore aggiunti a una sequenza in Adobe Premiere Pro saranno visualizzati come marcatori capitolo in Encore quando la clip ospite viene esportata da Adobe Premiere Pro mediante il comando File > Esporta > Esporta per Encore.
- I marcatori di sequenza nelle clip esportate da Adobe Premiere Pro sono visualizzati come punti di cue nei progetti di Adobe Flash. Potete anche aggiungere dati di punti di cue nel campo Capitolo di un marcatore di sequenza in Adobe Premiere Pro che sarà codificato come Flash XML. Per il protocollo XML richiesto, consultate l'Aiuto di Flash.

Aggiungere marcatori capitolo di Encore

Potete aggiungere a qualsiasi sequenza in Adobe Premiere Pro marcatori capitolo DVD che verranno letti come marcatori capitolo quando esporterete la sequenza in Encore. In Encore potete collegare marcatori capitolo a pulsanti dei menu, oppure gli utenti possono utilizzare i pulsanti di avanzamento capitolo sul telecomando del DVD per spostarsi tra i vari capitoli.

Potete assegnare un nome ai marcatori di Encore quando li inserite. Il nome specificato in Adobe Premiere Pro è visualizzato come etichetta di un pulsante nel menu principale o nel menu Scene di Adobe Encore.

1 Nel pannello Timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente 🕎 nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.

Nota: In Encore il pulsante Riproduzione di ogni modello Menu principale si collega automaticamente al punto d'inizio del righello temporale. Non è necessario inserire un marcatore a meno che non si desideri inserirlo nel menu Scene.

2 Fate clic quindi sul pulsante Imposta marcatore capitolo di Encore 🥥.

Per inserire rapidamente un marcatore, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic sul righello temporale e scegliete il tipo di marcatore che desiderate impostare sull'indicatore del tempo corrente.

3 Digitate un nome per il marcatore. Il nome deve essere breve per adattarsi alle dimensioni del menu e non sovrapporsi a un altro pulsante. Potrete modificare il nome in seguito, in Encore.

4 Fate clic su OK. Adobe Premiere Pro aggiunge il marcatore al pannello Timeline.

Montare l'audio nel pannello Timeline

Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni

I punti di attacco e stacco vengono impostati in base a divisioni della base temporale; in altre parole, tra un fotogramma video e l'altro. Sebbene i punti di montaggio basati sui fotogrammi in genere siano adatti anche per l'audio, in alcuni casi i punti di montaggio audio richiedono una maggiore precisione. Ad esempio, dovete inserire un attacco tra due parole di una frase, ma la divisione tra queste parole non cade esattamente tra due fotogrammi. Fortunatamente, l'audio digitale non è suddiviso in fotogrammi, ma in campioni audio, con una frequenza molto più alta. Impostando il righello temporale del monitor Sorgente o della sequenza sui campioni audio, potete impostare gli attacchi e gli stacchi audio con una precisione di gran lunga superiore.



Monitor Sorgente impostato sulle unità audio per garantire un'elaborazione precisa della clip audio

Consultare anche

"Taglio con gli strumenti Taglio dello stacco e Taglio dell'attacco" a pagina 96

Passaggio di un righello temporale sulle unità di tempo nel monitor Sorgente o Programma

Nel menu del pannello Sorgente o Programma, scegliete Mostra unità di tempo audio.

Spostarsi nell'audio della visualizzazione campione

- 1 Passate il righello temporale nel pannello Timeline o monitor Sorgente sulle unità audio.
- 2 Per spostarvi, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Trascinate l'indicatore del tempo corrente 🕎 sul righello temporale per spostarvi facilmente all'interno della clip.
- Fate clic sui pulsanti Un passo avanti o Un passo indietro per spostare l'indicatore del tempo corrente 🦞 di un campione audio per volta.

3 Per ingrandire o rimpicciolire, trascinate un'estremità della barra dell'area di visualizzazione nel righello temporale del pannello Timeline o monitor Sorgente.

Taglio di audio nella visualizzazione campione nel pannello Timeline

1 Nel menu del pannello Timeline, scegliete Mostra unità di tempo audio. I righelli temporali del pannello Timeline e del monitor Programma passano nella modalità a campioni.

2 Se necessario, espandete la traccia audio contenente la clip da montare, fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione e scegliete Mostra forma d'onda.

3 Visualizzate in dettaglio i punti di attacco e stacco della clip che volete modificare trascinando il cursore dello zoom verso destra.

- 4 Per eseguire il taglio della clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per spostare un attacco, portate il puntatore sul margine sinistro dell'audio della clip finché non appare lo strumento di taglio apertura ++, quindi trascinate a destra o a sinistra.
- Per regolare uno stacco, portate il puntatore sul margine destro dell'audio della clip finché non appare l'icona di taglio chiusura 🕂, quindi trascinate a destra o a sinistra.

5 Usate la visualizzazione delle forme d'onda o avviate la riproduzione dell'audio per controllare se avete spostato i punti di attacco e stacco correttamente.

Collegare e scollegare clip video e audio

Nel pannello Progetto, le clip che contengono sia video che audio vengono visualizzate come un unico elemento, rappresentato da 💽. Tuttavia, quando aggiungete la clip alla sequenza, il video e l'audio compaiono come due oggetti separati, ognuno nella relativa traccia (a condizione che siano state specificate sia la sorgente audio che quella video quando è stata aggiunta la clip).

Le porzioni audio e video della clip sono collegate in modo tale che quando trascinate la porzione video nel pannello Timeline, la porzione audio collegata si sposta di conseguenza e viceversa. Per questo motivo, la coppia audio/video viene definita *clip collegata*. Le singole parti della clip collegata sono indicate dallo stesso nome sottolineato nel pannello Timeline. Il video è contraddistinto dalla lettera [V], mentre la lettera [A] indica l'audio.

Generalmente, tutte le funzioni di modifica agiscono su entrambe le parti di una clip collegate. Se volete lavorare singolarmente sull'audio o sul video, potete scollegarli. In questo caso, potete agire sul video e sull'audio come se non fossero collegati; i nomi delle clip non saranno più sottolineati né riporteranno le diciture [V] e [A]. Adobe Premiere Pro tiene comunque traccia del collegamento. Se ricollegate, le clip indicheranno se sono state spostate fuori sincrono e di quanto. Adobe Premiere Pro può risincronizzare automaticamente le clip.

Inoltre, potete collegare delle clip che in precedenza non lo erano. Ciò è particolarmente utile per sincronizzare video e audio registrati separatamente.

Nota: Potete collegare il video solo all'audio, non potete collegare una clip video a un'altra clip video. Potete collegare una clip video a più clip audio oppure collegare reciprocamente più clip audio.

Consultare anche

"Collegare più clip audio" a pagina 171

Collegare o scollegare video e audio

- ✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per collegare una clip video e una audio, premete il tasto Maiusc e fate clic su di esse per selezionarle entrambe, quindi scegliete Clip > Collega.
- Per scollegare clip audio e video, selezionate una clip collegata e scegliere Clip > Scollega.

Anche se audio e video sono scollegati, rimangono selezionati. Selezionate di nuovo una delle due clip per usarla separatamente.

Modificare singolarmente le tracce di clip collegate

✤ Fate clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione su una parte della clip collegata, quindi usate uno strumento di modifica. Dopo aver apportato le modifiche necessarie, potete selezionare di nuovo la clip facendo clic su di essa e modificarla come clip collegata.

Sincronizzare automaticamente le clip spostate fuori sincrono

1 Fate clic con il pulsante destro del mouse o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl sul numero che compare nel pannello Timeline in corrispondenza dell'attacco della clip video o audio fuori sincrono. Il numero indica la quantità di tempo in cui la clip non è sincronizzata con la clip video o audio che la accompagna.

2 Scegliete una delle seguenti opzioni:

Sposta in sincrono Riporta in sincrono la parte video o audio selezionata della clip. La funzione Sposta in sincrono sposta la clip senza prendere in considerazione le clip adiacenti e sovrascrive qualsiasi clip per ripristinare il sincrono.

Scorri in sincrono esegue un montaggio con scivolamento per ripristinare il sincrono senza spostare la posizione della clip nel tempo.

Se volete sincronizzare più clip anziché ripristinare la sincronizzazione audio e video, utilizzate il comando Clip > Sincronizza. (Consultate "Sincronizzare le clip" a pagina 141.)

Creare un montaggio con taglio a L

In genere per la clip sorgente potete impostare un attacco e uno stacco. Anche nel caso di una clip collegata, ovvero contenente tracce video e audio, i punti di attacco e stacco sono validi per entrambe le tracce della clip. Se impostati in una sequenza, l'audio e il video della clip standard sono visualizzati contemporaneamente. Talvolta è però necessario impostare attacchi e stacchi di video e audio in modo indipendente, allo scopo di creare *montaggi con taglio a L* (detti anche L-cut e J-cut). Quando una clip tagliata per i montaggi con taglio a L è inserita in una sequenza, l'audio apparirà prima del video o il video prima dell'audio.

Sebbene sia più comune creare montaggi con taglio a L dopo avere assemblato la sequenza provvisoria, è possibile tagliare le clip per montaggi con taglio a L nel monitor Sorgente prima di aggiungere le clip alla sequenza.

Timeline: Sequence	01 ×				
00:00:00 (द: 🖉 🛆 🕞	00;00;00;00	00;00;02;00	00;00;04;00	00;00;06;00	00;0
♥ Video 1		A.bike01.avi [V]scità+	biking05.avi (V]:ità-	
 ◄) → Audio 1 ➡ ➡ <!--</td--><td>A.bike</td><td>D1.avi [A] lume:Livello +</td><td><u>biking05.avi</u> (</td><td>A]olume:Livello +</td><td></td>	A.bike	D1.avi [A] lume:Livello +	<u>biking05.avi</u> (A]olume:Livello +	
				~	

A. Clip tagliata per montaggio con taglio a J B. Clip tagliata per montaggio con taglio a L

Creare un montaggio con taglio a L

1 Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia nel pannello Timeline per espandere le tracce audio da modificare.

2 Selezionate una delle clip coinvolte nel montaggio con taglio a L e scegliete Clip > Scollega. Ripetete questa procedura per l'altra clip.

- 3 Selezionate lo strumento Montaggio senza scarto 🕮 dalla finestra degli strumenti.
- 4 Trascinate verso sinistra o destra iniziando dal punto di montaggio dell'audio tra le due clip.

Nota: Se non accade nulla, verificate che, prima di iniziare a trascinare, il puntatore si trovi sul punto di montaggio visibile dell'audio e non su un'eventuale transizione audio.

Impostare attacchi e stacchi sorgente per un montaggio con taglio a L

1 Aprite una clip nel monitor Sorgente e impostate la posizione temporale corrente sul fotogramma da usare come attacco o stacco video/audio.

2 Nel monitor Sorgente, scegliete Marcatore > Imposta marcatore clip, quindi selezionate Attacco video, Stacco video, Attacco audio o Stacco audio.

3 Impostate i punti di attacco e stacco rimanenti per il video e l'audio (quando aggiungete la clip alla sequenza, lo spezzone video inizia e finisce con tempi diversi rispetto all'audio).

Creare clip speciali

Creare un contatore (solo Windows)

Se intendete creare output su pellicola da una sequenza, potrebbe essere utile aggiungere un contatore. Un contatore è utile per verificare che audio e video funzionino correttamente e siano sincronizzati. Potete creare e personalizzare un contatore universale da aggiungere all'inizio di un progetto. Il contatore dura 11 secondi.

♦ Nella finestra Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , presente nella parte inferiore del pannello Progetto e scegliete Contatore universale dal menu visualizzato. Specificate le seguenti opzioni secondo le esigenze:

Colore comparsa Specifica un colore per l'area circolare a comparsa di un secondo.

Colore sfondo Specifica un colore per l'area dietro al colore comparsa.

Colore linee Specifica un colore per le linee orizzontali e verticali.

Colore cerchi Specifica un colore per il doppio cerchio intorno ai numeri.

Colore numeri Specifica un colore per i numeri del conto alla rovescia.

Punto sullo schermo al termine Visualizza un cerchietto nell'ultimo fotogramma del contatore.

Segnale acustico al 2 Esegue un segnale acustico allo scattare dei due secondi.

Segnale acustico ad ogni secondo Esegue un segnale acustico all'inizio di ogni secondo del contatore.

🕤 Potete personalizzare una clip contatore facendo doppio clic su di essa nel pannello Progetto.

Creare barre colorate e un tono di 1 kHz

Potete creare una clip di un secondo contenente barre colorate e un tono di 1 kHz come riferimento per calibrare l'apparecchiatura video e audio.

♦ Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello Progetto e scegliete Barre e toni dal menu che compare.

Nota: Alcuni flussi di lavoro audio devono essere calibrati con un tono di un livello specifico. Il livello predefinito del tono di 1 kHz è 012 dB con riferimento a 0 dBfs. Potete personalizzare il livello del tono per adattarlo al flusso di lavoro audio scegliendo Clip > Opzioni audio > Guadagno audio con una clip selezionata. Se selezionate la clip barre e toni nel pannello Progetto, viene impostato il livello di guadagno predefinito per le nuove istanze della clip. Se selezionate una clip nel pannello Timeline, il livello viene modificato solo per tale istanza della clip.

Creare video nero

Le aree vuote della traccia appaiono nere se non vi sono altre aree di clip visibili su tracce video sottostanti. Se necessario, potete anche creare delle clip di video nero opaco da usare in qualsiasi punto di una sequenza. Una clip di video nero è un'immagine fissa con le dimensioni fotogramma del progetto e una durata di cinque secondi. Per creare una clip di colore diverso, utilizzate un mascherino colore (consultate "Creare un mascherino in tinta unita" a pagina 342).

♦ Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello Progetto e scegliete Video nero dal menu visualizzato.

Creare una clip video trasparente

Video trasparente è una clip sintetica come Video nero, Barre e toni e Mascherino. Si rivela utile per applicare un effetto che genera una propria immagine e conserva la trasparenza, come l'effetto Codice di tempo o l'effetto Fulmine. Potete considerare Video trasparente come "Cancella mascherino".

Non potete applicare qualsiasi effetto a Video Trasparente, ma solo quelli che manipolano il canale alfa. I seguenti sono alcuni degli effetti che potete utilizzare con una clip video trasparente:

- · Codice di tempo
- Scacchiera
- Cerchio
- Ellisse
- Griglia
- Riflesso lente
- Fulmine
- Secchiello
- · Scrivi sopra

1 Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento 🔟 in fondo al pannello Progetto e scegliete Video trasparente.

2 Posizionate la clip trasparente sul livello più alto, dilatatela come desiderate e applicate un effetto.

Sequenze multiple

Utilizzo di sequenze multiple

Uno stesso progetto può contenere più sequenze, Tutte le sequenze di un progetto condividono la stessa base temporale, che definisce il modo in cui Adobe Premiere Pro calcola il tempo e che non può essere modificata dopo che avete creato il progetto.

- Per configurare le impostazioni predefinite per le nuove sequenze, con il pannello Progetto attivo scegliete Progetto> Impostazioni progetto > Sequenza predefinita e specificate il numero e il tipo di tracce video e audio.
- Per scambiare le sequenze, nel monitor Programma o nel pannello Timeline fate clic sulla linguetta della sequenza che volete utilizzare. La sequenza diventa la scheda in primo piano in entrambi i pannelli.
- Per visualizzare una sequenza in un pannello Timeline a parte, trascinate la scheda Sequenza al di fuori del pannello in un'area vuota.
- Per aprire una sequenza nel monitor Sorgente, premete il tasto Ctrl o Comando e fate doppio clic sulla sequenza nel pannello Progetto. Nel pannello Timeline, premete il tasto Ctrl o Comando e fate doppio clic su una sequenza nidificata.

Creare una nuova sequenza

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Scegliete File > Nuovo > Sequenza.
- Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Nuovo elemento 🔟, quindi scegliete Sequenza.
- 2 Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, specificata le seguenti opzioni:

Nome della sequenza Inserire un nome descrittivo per la sequenza.

Video Per Video, digitate il numero di tracce video che la sequenza deve contenere o fate clic sulle frecce su/giù per modificare il valore.

Principale Scegliete un'opzione nel menu a comparsa per specificare se la traccia audio master deve essere di tipo mono, stereo o 5.1.

3 Nei campi restanti immettete il numero di ciascun tipo di traccia audio che la sequenza dovrà contenere o fate clic sulle frecce su/giù per cambiarne i valori.

4 Fate clic su OK per creare la sequenza.

Per ulteriori informazioni sui diversi tipi di tracce audio, consultate "Informazioni sulle tracce audio in una sequenza" a pagina 162.

Nidificare sequenze

Potete nidificare le sequenze all'interno di altre sequenze, con qualunque profondità, per creare raggruppamenti e gerarchie complesse. Una sequenza nidificata appare come una clip video/audio collegata, anche se la sequenza d'origine contiene varie tracce video e audio.

È possibile selezionare, spostare, tagliare e applicare effetti alle sequenze nidificate, come a qualunque altra clip. Tutte le modifiche apportate alla sequenza sorgente si riflettono in tutte le istanze nidificate create a partire da questa.

La possibilità di nidificare le sequenze consente di impiegare svariate tecniche per velocizzare il lavoro e creare effetti altrimenti difficili o impossibili da ottenere.

- Riutilizzare le sequenze. Quando volete ripetere una sequenza, soprattutto se complessa, potete crearla una sola volta e quindi nidificarla in un'altra secondo le esigenze.
- Applicare impostazioni diverse alle copie di una sequenza. Se ad esempio volete riprodurre una sequenza ripetutamente ma ogni volta con un effetto diverso, potete semplicemente applicare un effetto diverso a ciascuna istanza della sequenza nidificata.

- Ottimizzare lo spazio di lavoro. Create separatamente sequenze complesse e a più livelli; quindi aggiungetele alla sequenza principale come se si trattasse di una singola clip. In questo modo potrete evitare di dover gestire molte tracce nella sequenza principale; si limita inoltre il rischio di spostare inavvertitamente le clip durante l'elaborazione (con rischio di perdita della sincronia).
- Creare raggruppamenti complessi ed effetti nidificati. Nonostante possiate ad esempio applicare solo una transizione a un punto di montaggio, potete nidificare le sequenze e applicare una nuova transizione a ogni clip creata, realizzando transizioni all'interno di transizioni. Oppure potete creare l'effetto di immagini all'interno di altre immagini, in cui ogni immagine è una sequenza nidificata contenente una serie di clip, transizioni ed effetti.

Quando nidificate le sequenze, ricordate le seguenti limitazioni:

- Non potete nidificare una sequenza all'interno di se stessa.
- Poiché le sequenze nidificate possono contenere riferimenti a molte clip, le azioni che coinvolgono una sequenza nidificata possono richiedere più tempo del previsto per l'elaborazione, in quanto Adobe Premiere Pro applica le azioni a tutte le clip componenti.
- Una sequenza nidificata rappresenta sempre lo stato corrente della relativa sorgente. La modifica del contenuto della sequenza sorgente si riflette nel contenuto delle istanze nidificate. La durata non viene direttamente interessata.
- La durata iniziale di una clip in una sequenza nidificata è determinata dalla sua sorgente. Comprende lo spazio vuoto all'inizio della sequenza sorgente, ma non lo spazio vuoto finale.
- Potete impostare attacchi e stacchi delle sequenze nidificate come per le altre clip. Di conseguenza, la modifica della durata della sequenza sorgente non interessa la durata delle istanze nidificate esistenti. Per estendere le istanze esistenti e mostrare il materiale aggiunto alla sequenza sorgente, usate i metodi standard per il taglio. Viceversa, una sequenza sorgente accorciata provoca l'aggiunta nell'istanza nidificata di un video nero e senza audio (che potrebbe dover essere eliminato dalla sequenza nidificata).

Nidificare una sequenza in un'altra

Trascinate una sequenza dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nella traccia o nelle tracce appropriate della sequenza attiva, o usate uno dei metodi di montaggio descritti per l'aggiunta di una clip.

Nota: Non dovrete eseguire il rendering dell'audio prima di modificare una sequenza nidificata.

Aprire la sorgente di una sequenza nidificata

Fate doppio clic su una clip in una sequenza nidificata. La sorgente della sequenza nidificata diventa la sequenza attiva.

Visualizzare un fotogramma sorgente da una sequenza nidificata

Per mostrare una clip in una sequenza nidificata (ad esempio, per modificarla), potete aprire rapidamente la sequenza sorgente esattamente sul fotogramma che volete visualizzare.

- 1 Nel pannello Timeline, attivate la traccia in cui si trova la sequenza nidificata facendo clic sull'intestazione della traccia.
- 2 Trascinate l'indicatore tempo corrente della sequenza nidificata che volete mostrare nella sequenza originale.

3 Premete Maiusc+T per aprire la sequenza sorgente nel pannello Timeline, con l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma specificato nella sequenza nidificata.

4 Fate doppio clic sulla clip cui si trova l'indicatore del tempo corrente per aprire la clip nel monitor Sorgente.

Clip secondarie

Informazioni sulle clip secondarie

Una clip secondaria è una sezione di una clip (sorgente) master che deve essere montata e gestita separatamente nel progetto. Potete usare le clip secondarie per organizzare file multimediali lunghi.

Le modalità per usare le clip secondarie nel pannello Timeline sono del tutto analoghe a quelle delle clip master. Il taglio e il montaggio di una clip secondaria sono vincolati dei punti di attacco e stacco ma potete regolare la clip in modo da includere una parte più o meno estesa della clip master.

Le clip secondarie fanno riferimento al file multimediale della clip master. Se eliminate o mettete non in linea una clip master e ne conservate su disco il relativo file multimediale, la clip secondaria e la relativa istanza restano in linea. Se invece il file multimediale originale non è più sul disco, diventano non in linea la clip secondaria e le relative istanze. Se ricollegate una clip master, le relative clip secondarie restano collegate al file multimediale originale.

Se riacquisite o ricollegate una clip secondaria, diventa una clip master e vengono interrotti tutti i collegamenti al file multimediale originale. Il file multimediale riacquisito comprende solo la porzione che contiene riferimenti della clip secondaria. Tutte le istanze delle clip secondarie vengono ricollegate al file multimediale riacquisito.

Per usare una clip master e le relative clip secondarie in un altro progetto, importate il progetto che contiene le clip.

Consultare anche

"Clip sorgente, istanze di clip e clip secondarie" a pagina 89

Creare una clip secondaria

Potete creare una clip secondaria dalle clip sorgente o da altre clip secondarie formate da un unico file multimediale. Non potete creare clip secondarie da sequenze, titoli o immagini fisse.

1 Aprite una clip sorgente nel monitor Sorgente. Aprite una clip dal pannello Progetto: non potete creare una clip secondaria da un'istanza di clip.

2 Impostate i punti di attacco e stacco per la clip secondaria. Il punto di attacco o quello di stacco deve essere diverso dalla fine di un oggetto multimediale della clip sorgente.

Per creare una clip secondaria solo video o solo audio, attivate o disattivate il pulsante Prendi audio/Prendi video nel monitor Sorgente.

- **3** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Scegliete Clip > Crea clip secondaria, inserite un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.
- Trascinate la clip sul pannello Progetto, inserite un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.

La clip secondaria compare nel pannello Progetto con un'icona Clip secondaria 🔄, 🔄, 🔄, 🖾 . L'icona varia a seconda del tipo di file multimediale.

Potete anche creare una clip secondaria selezionandola nel pannello Progetto o nel monitor Sorgente, scegliendo Clip > Modifica clip secondaria e impostando per essa i tempi di inizio e fine del file multimediale.

Regolare i tempi di inizio e fine del file multimediale di una clip secondaria

- 1 Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.
- 3 Modificate i campi del codice di tempo di inizio e fine della clip secondaria.

Nota: Se disponete di un'istanza di una clip secondaria, potete accorciarla entro i punti di attacco e stacco dell'istanza, evitando così la perdita di fotogrammi usati nella sequenza.

Convertire una clip da secondaria a master

- 1 Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.
- **2** Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.

La clip convertita avrà tempi di inizio e fine uguali a quelli della clip master elencati nella finestra di dialogo Modifica clip secondaria.
3 Selezionate Converti in clip master e fate clic su OK.

Montare una sequenza multicamera

Informazioni sul montaggio multicamera

Potete usare il Monitor multicamera per montare metraggio da più videocamere, simulando il passaggio in diretta da una videocamera a un'altra. Questa tecnica consente anche di montare metraggio proveniente da un massimo di quattro videocamere.

Per facilitare la sincronizzazione del metraggio, usate un ciac o altri accorgimenti per stabilire punti di sincronizzazione per ciascuna videocamera. Per garantire la sincronizzazione, fate in modo che la registrazione sia continuativa. Una volta acquisito il metraggio in Adobe Premiere Pro, il flusso di lavoro seguente consente di montarlo:

1. Aggiungete a una sequenza clip da più videocamere.

Sovrapponete le clip provenienti dalle singole videocamere in tracce distinte di una sequenza (Consultate "Aggiungere clip per il montaggio multi-camera" a pagina 141.)

2. Sincronizzate le clip nella sequenza.

Contrassegnate il punto di sincronizzazione con marcatori di clip numerati oppure riassegnatelo a un determinato codice di tempo per ciascuna videocamera (Consultate "Sincronizzare le clip" a pagina 141.)

3. Create la sequenza multicamera di destinazione.

I montaggi finali vengono eseguiti nella sequenza di destinazione, creata annidando la sequenza delle clip sincronizzate in una nuova sequenza. A questo punto, attivate il montaggio multicamera per la clip nella sequenza di destinazione (Consultate "Creare una sequenza di destinazione multicamera" a pagina 142.)

4. Registrate i montaggi multicamera.

Nel Monitor multicamera potete vedere simultaneamente il metraggio di tutte e quattro le videocamere e passare da una all'altra per scegliere il metraggio per la sequenza finale (Consultate "Registrare montaggi multicamera" a pagina 142.)

5. Regolate e rifinite i montaggi.

Potete ri-registrare la sequenza finale e sostituire le clip con metraggio proveniente da una delle altre videocamere. La sequenza può essere montata come tutte le altre, usando gli strumenti e le tecniche di montaggio standard, aggiungendo effetti o creando composizioni con più tracce (Consultate "Registrare montaggi multicamera" a pagina 142 e "Regolare montaggi multicamera nel pannello Timeline" a pagina 143.)

Per vedere un'esercitazione su come sincronizzare videocamere multiple e passare dall'una all'altra, consultate www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_multicam_it. Per vedere un filmato esplicativo sul montaggio multicamera, visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0234_it.

Informazioni sull'utilizzo del Monitor multicamera

Questo monitor riproduce il metraggio di ogni videocamera e mostra un'anteprima della sequenza montata finale. Quando registrate la sequenza finale, fate clic sull'anteprima di una videocamera per attivarla e registrare metraggio da quella. La comparsa di un bordo giallo (per la riproduzione) o rosso (per la registrazione) indica la videocamera attiva.

Monitor multicamera comprende i normali controlli di trasferimento e riproduzione e le scelte rapide da tastiera. Il pulsante Riproduzione continua riproduce la sequenza nell'anteprima, compresi tutti i fotogrammi preroll e postroll specificati nelle preferenze generali.

Nota: Se nel Monitor multicamera lo stesso fotogramma è visualizzato nell'anteprima estesa sia di sinistra che di destra, la clip corrente non è multicamera oppure è una clip multicamera che non è stata attivata.



Monitor multicamera

A. Videocamera 1 B. Videocamera 2 C. Anteprima della sequenza registrata D. Videocamera 3 E. Videocamera 4 F. Pulsante Esegui registrazione

Visualizzare il Monitor multicamera

Selezionate la sequenza multicamera di destinazione nel pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu Finestra.

- Per nascondere l'anteprima della sequenza registrata e visualizzare solo le anteprime delle videocamere, deselezionate Mostra monitor anteprima dal menu del pannello Monitor multicamera.
- Per ridimensionare il Monitor multicamera, trascinatene un bordo o un angolo.

Aggiungere clip per il montaggio multi-camera

In una sessione di montaggio multicamera potete usare qualsiasi tipo di oggetto multimediale, compreso il metraggio di più videocamere e le immagini fisse. Assemblate gli oggetti multimediali in una sequenza fino a un massimo di quattro tracce video e quattro audio. Per gestire l'uso di più nastri in una videocamera, potete aggiungere più clip a una traccia.

Una volta assemblate le clip, sincronizzatele, quindi create e attivate la sequenza di destinazione.

1 Scegliete File > Nuovo > Sequenza.

2 Inserite clip provenienti dalle singole videocamere in tracce separate. Usate le tracce video e audio da 1 a 4. Potete modificare le clip come richiesto.

Nota: Le clip video e audio inserite oltre la quarta traccia non sono disponibili per il montaggio multicamera.

Sincronizzare le clip

Assicuratevi di aver contrassegnato i punti di sincronizzazione per il metraggio delle singole fotocamere prima di provare a sincronizzarle. Potete definire i punti di sincronizzazione impostando analogamente marcatori numerati per ogni clip oppure riassegnando per ognuna il codice di tempo (Consultate "Aggiungere marcatori" a pagina 129 e "Impostare manualmente il codice di tempo per una clip" a pagina 63.)

Nota: Adobe Premiere Pro sincronizza le clip con un montaggio per sovrapposizione. Se nella stessa traccia ci sono più clip, assicuratevi di non sovrascrivere le clip adiacenti.

- **1** Selezionate le clip da sincronizzare.
- 2 Selezionate una traccia (facendo clic sull'intestazione) per allineare su di essa le altre clip.

Se ad esempio sincronizzate le clip sullo stacco, la fine di ogni clip si allinea con lo stacco della traccia di destinazione. Se la sincronizzazione di una clip comporta che l'attacco cada prima del punto zero della sequenza, la clip viene tagliata.

Nota: Se una traccia di una coppia audio/video collegata non è selezionata, la coppia perderà la sincronizzazione. Gli indicatori del fuori sincrono vengono visualizzati sulle clip.

3 Scegliete Clip > Sincronizza, quindi scegliete una delle opzioni seguenti:

Inizio clip Sincronizza le clip al punto di attacco.

Fine clip Sincronizza le clip al punto di stacco.

Codice di tempo Sincronizza le clip al codice di tempo specificato. Se nel codice di tempo sorgente usate il valore delle ore per designare la videocamera, selezionate l'opzione Ignora ore per usare solo minuti, secondi e fotogrammi per sincronizzare le clip.

Marcatore clip numerato Sincronizza le clip al marcatore numerato specificato. Scegliete il numero di marcatore da usare dal menu a comparsa Marcatore.

Potete anche usare il comando Sincronizza per sincronizzare varie clip video su tracce separate o scollegare tracce audio e video quando non state montando una sequenza multicamera.

Creare una sequenza di destinazione multicamera

1 Scegliete File > Nuovo > Sequenza.

2 Trascinate la sequenza contenente le clip multicamera in una traccia video della nuova sequenza (consultate "Nidificare sequenze" a pagina 137).

3 Selezionate le tracce video e audio nella sequenza nidificata e scegliete Clip > Multicamera > Abilita. Il comando non è disponibile a meno che non sia stata selezionata la traccia video.

Registrare montaggi multicamera

Il montaggio multicamera viene registrato in una sequenza di destinazione multicamera già assemblata. (Consultate "Aggiungere clip per il montaggio multi-camera" a pagina 141.)

1 Selezionate la sequenza multicamera di destinazione nel pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu Finestra.

2 Nel Monitor multicamera fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva registrazione.

Nota: Potete anche passare in modalità registrazione durante la riproduzione facendo clic sull'anteprima di una videocamera nel Monitor multicamera.

3 Per registrare audio da una videocamera selezionata nella traccia audio, selezionate Audio segue video nel menu del pannello Monitor multicamera. Deselezionate questa opzione per registrare audio dalla traccia audio selezionata nella sequenza sorgente.

Nota: Per mantenere l'audio da più traccie simultaneamente, unite tutte le tracce desiderate in un'unica traccia nella sequenza sorgente, selezionate la traccia audio risultante e deselezionate l'opzione Audio segue video.

4 Fate clic sul pulsante di riproduzione nel Monitor multicamera per avviare la riproduzione del video da tutte le videocamere.

Il metraggio dalla videocamera attiva viene registrato nella sequenza di destinazione multicamera. Un bordo rosso indica la videocamera attiva e l'ampia anteprima mostra il contenuto della registrazione.

5 Per passare a un'altra videocamera e registrarne il contenuto, fate clic sulla relativa anteprima piccola nel Monitor multicamera.

Potete cambiare videocamera usando una scelta rapida da tastiera. I tasti 1, 2, 3 e 4 corrispondono a ciascuna videocamera.

6 Al termine della registrazione, fate clic sul pulsante Interrompi o Esegui registrazione per uscire dalla modalità di registrazione. Potete usare i controlli di riproduzione per visualizzare in anteprima la sequenza senza registrarci sopra.

La sequenza di destinazione viene aggiornata in modo da mostrare i punti di montaggio con i passaggi da una videocamera all'altra. Fotocamera 1 è la traccia predefinita nella sequenza di destinazione. Non si verifica alcuna registrazione e quindi non vengono creati punti di montaggio sino a quando non cambiate le videocamere. Ogni clip nella sequenza di destinazione viene etichettata con il numero di videocamera (MC1, MC2).

Consultare anche

"Informazioni sul montaggio multicamera" a pagina 140

"Registrare audio" a pagina 175

Riprodurre clip nel Monitor multicamera

1 Selezionate la sequenza multicamera di destinazione nel pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu Finestra.

- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Usate i controlli di riproduzione nel Monitor multicamera.
- Usate le scelte rapide da tastiera per la riproduzione (barra spaziatrice, J, K, L).

La videocamera attiva è quella la cui anteprima è contornata da un bordo giallo. Se fate clic su un'anteprima, il bordo diventa rosso e iniziare a registrare il metraggio di quella videocamera nella sequenza.

Nota: Il Monitor multicamera visualizza in anteprima solo il video di destinazione. Gli effetti applicati alla sequenza di destinazione non vengono visualizzati nel Monitor multicamera, a differenza di quelli applicati alla sequenza sorgente. Per visualizzare in anteprima una sequenza multicamera con effetti applicati alla sequenza di destinazione ed eventuali tracce video e audio, visualizzatela in anteprima nel monitor Programma.

Registrare nuovamente montaggi multicamera

1 Posizionate l'indicatore del tempo corrente prima del montaggio da regolare.

2 Avviate la riproduzione nel Monitor multicamera. Quando la riproduzione raggiunge il punto da modificare, passate alla videocamera attiva facendo clic sulla corrispondete anteprima nel Monitor multicamera.

Nota: La registrazione inizia solo quando passate alla telecamera attiva. Il bordo dell'anteprima della videocamera attiva passa da giallo a rosso.

3 Al termine del montaggio, fate clic sul pulsante di interruzione della riproduzione nel Monitor multicamera.

Regolare montaggi multicamera nel pannello Timeline

- * Eseguite una delle operazioni seguenti nella sequenza di destinazione multicamera:
- Per sostituire una clip con metraggio da un'altra videocamera, selezionate una clip nel pannello Timeline e scegliete Clip > Multicamera > Fotocamera [1,2,3,4].
- Usate uno degli strumenti di modifica standard per apportare modifiche nel pannello Timeline.

Inserire o sovrapporre clip in una sequenza multicamera

Potete apportare modifiche a una sequenza multicamera dalle clip delle quattro videocamere originali. Se ad esempio una videocamera ha ripreso un presentatore e un'altra uno schermo sul quale venivano proiettate diapositive, potete inframmezzare le riprese delle diapositive. Questa tecnica può offrire un'alternativa alla riregistrazione di sezioni della sequenza multicamera.

1 Fate doppio clic sulla sequenza di destinazione della multicamera nel pannello Timeline per aprirla nel monitor Sorgente.

Come il Monitor multicamera, il monitor Sorgente mostra le anteprime dei metraggi delle riprese originali della videocamera.

2 Fate clic sulla visualizzazione per il metraggio da aggiungere alla sequenza. La visualizzazione attiva è quella circondata da un bordo giallo.

3 Scegliete la sorgente della clip che desiderate modificate (video, audio o entrambe) e trascinate la clip nel pannello Timeline o usate i pulsanti Inserisci o Sovrapponi disponibili nel monitor Sorgente.

Operazioni in altre applicazioni

Modificare una clip nell'applicazione originale

Il comando Modifica originale consente di aprire le clip nelle applicazioni associate ai relativi tipi di file. Potete modificarle nelle applicazioni associate e incorporare automaticamente le modifiche nel progetto corrente senza uscire da Adobe Premiere Pro o sostituire i file. Nei filmati Adobe Premiere Pro è inoltre possibile incorporare delle informazioni che consentono di aprirli tramite il comando Modifica originale presente in altre applicazioni, quali Adobe After Effects.

1 Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.

2 Scegliete Modifica > Modifica originale.

Per esportare un filmato con l'informazione di utilizzare il comando Modifica originale, scegliete Progetto nel menu Opzioni di incorporamento della finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati. (consultate "Esportazione di un file di filmato per ulteriori operazioni di montaggio" a pagina 351).

Operazioni con Photoshop e Adobe Premiere Pro

Se utilizzate Photoshop per creare immagini fisse, potete utilizzare Adobe Premiere Pro per farle muovere e modificarle. Potete animare un'intera immagine o qualsiasi suo livello.

Potete modificare singoli fotogrammi di file video e di sequenze di immagini in Photoshop. Oltre a utilizzare gli strumenti di Photoshop per modificare e disegnare sui video, potete anche applicare filtri, maschere, trasformazioni, stili di livelli e metodi di fusione. Potete disegnare utilizzando il timbro clone, il timbro pattern, il pennello di correzione o il pannello di correzione punti. Potete anche modificare i fotogrammi del video mediante lo strumento Patch.

Con il timbro clone potete campionare un fotogramma di un livello video e disegnare con la sorgente campionata su un altro fotogramma del video. Mentre vi spostate su diversi fotogrammi di destinazione, il fotogramma sorgente cambia rispetto al fotogramma campionato inizialmente.

Dopo aver apportato le modifiche potete salvare il video come file PSD oppure eseguirne il rendering come filmato di QuickTime o sequenza di immagini. Potete quindi reimportare i fotogrammi in Adobe Premiere Pro per l'ulteriore modifica.

Se usate Adobe Premiere Pro per creare filmati, grazie a Photoshop potete perfezionarne i singoli fotogrammi. Potete rimuovere elementi visivi indesiderati, disegnare su singoli fotogrammi o utilizzare gli strumenti di selezione avanzata e mascheramento di Photoshop per dividere un fotogramma in più elementi da animare o comporre.

Confronto dei vantaggi per azioni specifiche

La forza di Adobe Premiere Pro risiede nelle sue numerose funzionalità di montaggio video. Potete utilizzarlo per combinare file di Photoshop con clip video, clip audio e altre risorse, utilizzando i file di Photoshop, ad esempio, come titoli, grafica e maschere.

Al contrario, Photoshop dispone di ottimi strumenti per disegnare, colorare e selezionare parti di un'immagine. Tracciare una forma complessa per creare una maschera è molto più semplice con lo strumento Selezione rapida o Lazo magnetico di Photoshop piuttosto che con gli strumenti di mascheramento di Adobe Premiere Pro. Invece di disegnare a mano in Adobe Premiere Pro una maschera per ogni fotogramma, conviene eseguire questa azione in Photoshop. Allo stesso modo, se applicate a mano vari tratti colorati per eliminare i disturbi, conviene usare gli appositi strumenti di Photoshop.

Le funzioni video e di animazione di Photoshop Extended permettono di eseguire animazioni semplici, basate su fotogrammi. Adobe Premiere Pro, comunque, offre un maggiore controllo dei fotogrammi chiave su diverse proprietà.

Scambio delle immagini

Con Adobe Premiere Pro potete importare ed esportare le immagini in molti formati, ma in genere è preferibile usare il formato PSD nativo di Photoshop per trasferire singoli fotogrammi o sequenze di immagini tra After Effects e Photoshop.

Quando importate o esportate un file PSD, Adobe Premiere Pro consente di conservare singoli livelli e maschere. Quando importate un file PSD in Adobe Premiere Pro, potete scegliere se importarlo come immagine piatta o con tutti i suoi livelli, separati e intatti.

Spesso conviene preparare un'immagine in Photoshop prima di importarla in Adobe Premiere Pro. Ad esempio, potrebbe essere utile correggere i colori, ridimensionare l'immagine o tagliarla. Spesso è meglio apportare le modifiche una sola volta al file originale in Photoshop piuttosto che obbligare Adobe Premiere Pro ad eseguire la medesima operazione più volte al secondo durante il rendering di ogni fotogramma in un'anteprima o nel prodotto finale.

Create un nuovo documento PSD dalla finestra di dialogo Nuovo file di Photoshop, usando come predefinito Film e video. In questo modo potete iniziare con un documento impostato correttamente per un tipo di output video specifico. Se state già lavorando in Adobe Premiere Pro, potete creare un nuovo documento PSD che abbia le stesse impostazioni di composizione e progetto scegliendo File > Nuovo > File Adobe Photoshop.

Scambio di filmati

Potete anche scambiare file video, come i filmati QuickTime, tra Photoshop e Adobe Premiere Pro. Se aprite un filmato in Photoshop, viene creato un livello video che fa riferimento al file del filmato originale. I livelli video vi consentono di disegnare in modo non distruttivo sui fotogrammi del filmato. Quando salvate un file PSD con un livello video, verranno salvate le modifiche apportate al livello video e non quelle apportate al filmato originale.

Potete anche eseguire il rendering del filmato direttamente da Photoshop. Ad esempio, potete creare da Photoshop un filmato QuickTime da importare successivamente in Adobe Premiere Pro.

Colore

Adobe Premiere Pro lavora internamente con i colori in uno spazio di colori RGB (red, green, blue - rosso, verde, blu). Se desiderate modificare in Adobe Premiere Pro clip video create in Photoshop, dovrete crearle in RGB.

Se è il caso, è meglio assicurarsi che, in Photoshop, i colori dell'immagine possano essere trasmessi prima di importare l'immagine in Adobe Premiere Pro. Un modo ideale per eseguire questa operazione è assegnare lo spazio di colori di destinazione adeguato, ad esempio SDTV (Rec. 601) al documento in Photoshop.

Creare e modificare file di Photoshop

Potete creare un file di Photoshop che erediterà automaticamente le impostazioni relative a pixel e proporzioni dei fotogrammi del progetto Adobe Premiere Pro. In Photoshop potete inoltre modificare qualsiasi file di immagine di un progetto Adobe Premiere Pro.

Creazione di un nuovo file di Photoshop nel progetto

Scegliete File > Nuovo > File di Photoshop.

Viene aperto Photoshop con una nuova immagine vuota. Le dimensioni dei pixel corrispondono alle dimensioni del fotogramma del video del progetto e le guide dell'immagine mostrano le aree di sicurezza titolo e di sicurezza azione per il progetto.

Modificare un file di immagine in Photoshop

All'interno di un progetto potete aprire un file di immagine nella maggior parte dei formati supportati da Adobe Photoshop. Adobe Premiere Pro non importa file nei formati di colore CMYK o LAB.

- 1 Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.
- **2** Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Photoshop.

Il file viene aperto in Photoshop. Quando salvate il file, le modifiche sono disponibili nel progetto.

Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro

Potete copiare e incollare livelli e risorse tra Adobe After Effects e Adobe Premiere Pro. Per visualizzare i flussi di lavoro tra After Effects e Adobe Premiere Pro, consultate www.adobe.com/go/vid0256.

- Dal pannello della timeline di After Effects potete copiare metraggio o livelli solidi e incollarli nel pannello della timeline di Adobe Premiere Pro.
- Dal pannello della timeline di Adobe Premiere Pro potete copiare risorse (qualsiasi elemento in una traccia) e incollarle nel pannello della timeline di After Effects.
- Potete copiare e incollare metraggio dal pannello Progetto di After Effects a quello di Adobe Premiere Pro e viceversa.

Nota: Non è tuttavia possibile incollare il metraggio dal pannello Progetto di After Effects nel pannello della timeline di Adobe Premiere.

Se desiderate lavorare con tutte le clip o con un'unica sequenza di un progetto di Adobe Premiere Pro, utilizzate invece il comando Importa per importare il progetto in After Effects.

Utilizzate Adobe Dynamic Link per creare collegamenti dinamici, senza eseguire il rendering, tra composizioni nuove o esistenti in After Effects e Adobe Premiere Pro.

Consultare anche

"Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium)" a pagina 149

Copiare da After Effects ad Adobe Premiere Pro

Potete copiare un livello di metraggio da una composizione After Effects e incollarlo in una sequenza di Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro converte i livelli del metraggio in clip nella sequenza e copia il metraggio sorgente nel pannello progetto. Se il livello contiene un effetto usato anche da Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro converte sia l'effetto che tutte le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete inoltre copiare composizioni nidificate, livelli di Photoshop, livelli solidi e livelli audio. Adobe Premiere Pro consente di convertire composizioni in sequenze nidificate e i livelli solidi in opachi colorati. Non è possibile copiare livelli di testo, forma, videocamera, luce o regolazione in Adobe Premiere Pro.

- 1 Avviate Adobe Premiere Pro (è necessario avviare Adobe Premiere Pro prima di copiare il livello in After Effects).
- 2 Selezionate uno o più livelli dal pannello della timeline di After Effects.

Nota: Se selezionate più livelli che non si sovrappongono in After Effects, questi vengono posizionati sulla stessa traccia in Adobe Premiere Pro. Se invece i livelli si sovrappongono in After Effects, l'ordine in cui li avete selezionati determina l'ordine di posizionamento sulla traccia in Adobe Premiere Pro. Ciascun livello viene posizionato su una traccia separata e l'ultimo livello selezionato appare sulla Traccia 1. Ad esempio, se si selezionano i livelli dall'alto verso il basso, questi appaiono nell'ordine inverso in Adobe Premiere Pro, con il livello più in basso sulla Traccia 1.

- **3** Scegliete Modifica > Copia.
- 4 In Adobe Premiere Pro aprite una sequenza nel pannello Timeline.

5 Spostate l'indicatore orario corrente sulla posizione desiderata e scegliete Modifica > Incolla o Modifica > Paste Insert (Incolla inserto).

Risultati dell'operazione di incollamento in Adobe Premiere Pro

Quando incollate un livello in una sequenza di Adobe Premiere Pro, i fotogrammi chiave, gli effetti e altre proprietà del livello copiato vengono convertiti come segue:

Elemento di After Effects	Convertito in Adobe Premiere Pro	Note	
Valori e fotogrammi chiave della proprietà Transform (Trasforma)	Valori e fotogrammi chiave Movimento e Opacità	Il tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.	
Fotogrammi chiave e proprietà degli effetti	Proprietà e fotogrammi chiave degli effetti, se gli effetti esistono anche in Adobe Premiere Pro	In Adobe Premiere Pro sono elencati gli effetti non supportati come non in linea nel pannello Effect Controls (Controlli effetto). Alcuni effetti di After Effects hanno gli stessi nomi di quelli in Adobe Premiere Pro, ma poiché si tratta di effetti diversi non vengono convertiti.	
Proprietà Audio Volume (Volume audio)	Filtro Volume canale		
Effetto Mixer stereo	Filtro Volume canale		
Maschere e mascherini	Non convertiti		
Proprietà Time Stretch (Dilatazione temporale)	Proprietà Velocità	Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, un'estensione del 200% in After Effects è convertita in una velocità del 50% in Adobe Premiere Pro.	
Marcatori tempo per livelli	Indicatori di clip		
Metodi di fusione	Non convertiti		
Espressioni	Non convertiti		

Copiare da Adobe Premiere Pro in After Effects

Potete copiare una risorsa video o audio da una sequenza Adobe Premiere Pro e incollarla in una composizione After Effects. In After Effects le risorse vengono convertite in livelli del metraggio e il metraggio sorgente viene copiato nel pannello Progetto. Se la risorsa contiene un effetto utilizzato anche da After Effects, l'effetto viene convertito insieme a tutte le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete copiare opachi colorati, fotogrammi, sequenze nidificate e file non in linea. In After Effects gli opachi colorati vengono convertiti in livelli solidi e le sequenze nidificate in composizioni nidificate. Quando copiate un fotogramma di Photoshop in After Effects, le informazioni sul livello di Photoshop vengono conservate. Non è possibile incollare i titoli o gli effetti di Adobe Premiere Pro in After Effects.

- 1 Selezionate una risorsa nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.
- **2** Scegliete Modifica > Copia.
- **3** In After Effects aprite una composizione nel pannello Timeline.

4 Con il pannello Timeline attivo, scegliete Modifica > Incolla. La risorsa appare come livello più alto nel pannello della timeline.

Nota: Per incollare la risorsa a livello dell'indicatore orario corrente, posizionate l'indicatore orario corrente e premete Ctrl+Alt+V (Windows) o Comando+Opzione+V (Mac OS).

Risultati dell'azione di incollamento in After Effects

Quando incollate una risorsa in una composizione After Effects, i fotogrammi chiave, gli effetti e altre proprietà in una risorsa copiata vengono convertiti come segue:

Risorsa di Adobe Premiere	Conversione in After Effects	Note
Valori e fotogrammi chiave Movimento e Opacità	Valori e fotogrammi chiave della proprietà Transform (Trasforma)	ll tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.
Proprietà effetti video e fotogrammi chiave	Proprietà effetto e fotogrammi chiave, ammesso che l'effetto sia presente anche in After Effects	In After Effects gli effetti non supportati non vengono visualizzati nel pannello Effect Controls (Controlli effetto).
Filtro Ritaglia	Livello maschera	

Risorsa di Adobe Premiere	Conversione in After Effects	Note		
Transizioni video e audio	Fotogrammi chiave (solo Dissolvenza incrociata) o solidi Opacità			
Filtri audio Volume e Volume canale	Effetto Stereo Mixer	Gli altri filtri audio non vengono convertiti.		
Proprietà Velocità	Proprietà Time Stretch (Dilatazione temporale)) Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, la velocità del 50% in Adobe Premie Pro è convertita in un'estensione del 200% in After Effects. 		
Fermo fotogramma	Modifica tempo			
Marcatore di clip	Marcatore tempo per livelli			
Marcatore di sequenza	Marcatori in un livello solido nuovo	Per copiare i marcatori sequenza, dovete copiare la sequenza stessa o importare l'intero progetto di Adobe Premiere Pro come composizione.		
Traccia audio	Livelli audio	Le tracce audio surround 5.1 o superiori a 16 bit non sono supportate. Le tracce audio mono e stereo vengono importate come uno o due livelli.		
Opachi colorati	Solidi			
Titoli basati su	Non convertiti			
Barre e tono	Non convertiti			
Universal counting leader	Non convertiti			

Lavorare con Adobe Premiere Pro e Adobe Flash

Adobe Premiere Pro è uno strumento professionale per l'editing di video. Se utilizzate Adobe Flash per creare contenuto interattivo per siti Web e dispositivi portatili, potete utilizzare Adobe Premiere Pro per modificare i filmati di tali progetti. Adobe Premiere Pro vi fornisce strumenti professionali per l'editing accurato dei fotogrammi, compresi strumenti per l'ottimizzazione dei file video per la riproduzione sugli schermi dei computer o dei dispositivi portatili.

Adobe Flash CS3 Professional è uno strumento per incorporare filmati nelle presentazioni per il Web e i dispositivi portatili. Adobe Flash offre vantaggi dai punti di vista tecnologico e creativo che vi consentono di unire video a dati, grafica e controllo interattivo. Il formato Adobe Flash Video consente di inserire oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Se utilizzate Adobe Premiere Pro per esportare file Adobe Flash Video, potete utilizzare Adobe Flash per inserire il contenuto nei siti Web interattivi o nelle applicazioni per i dispositivi portatili. In Adobe Flash è possibile importare gli indicatori di sequenza aggiunti in una sequenza di Adobe Premiere Pro come punti cue in grado di attivare gli eventi specificati in Adobe Flash al momento della riproduzione.

Se esportate file video in altri formati standard, in Adobe Flash potete codificare i video all'interno delle applicazioni Flash utilizzando le tecnologie di compressione più recenti per ottenere la migliore qualità possibile con file di piccole dimensioni.

Tracciamento video con Bridge e Illustrator Live Trace

Potete tracciare rapidamente un soggetto in un video e riempirne i contorni con il colore utilizzando il comando Tracciamento in diretta in Adobe Illustrator e la funzione di elaborazione batch in Adobe Bridge.

- 1 Esportate la sequenza da Adobe Premiere Pro come serie di immagini fisse.
- 2 Impostate un'impostazione predefinita in Illustrator.
- 3 Selezionate le serie in Bridge e scegliete Strumenti > Illustrator > Tracciamento in diretta.

Consultare anche

"Esportare sequenze di immagini fisse" a pagina 354

Adobe Dynamic Link

Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium)

In precedenza, la condivisione di risorse multimediali tra applicazioni di post-produzione richiedeva in genere l'esecuzione del rendering del materiale in un'applicazione prima di consentirne l'importazione in un'altra; si tratta di un flusso di lavoro poco efficiente e particolarmente lungo. Per apportare modifiche nell'applicazione originale, è necessario ripetere il rendering della risorsa. Inoltre, le versioni di una risorsa sottoposte a più rendering occupano molto spazio su disco e possono generare difficoltà nella gestione dei file.

Adobe Dynamic Link, una funzione di Adobe Creative Suite Production Premium, offre un'alternativa a questo flusso di lavoro: la possibilità di creare collegamenti dinamici, senza eseguire il rendering, tra le composizioni nuove o esistenti in Adobe After Effects e Adobe Premiere Pro o Adobe Encore. La semplicità della creazione di un collegamento dinamico è paragonabile all'importazione di qualsiasi tipo di risorsa; inoltre, le composizioni collegate in maniera dinamica sono contrassegnate da icone e colori di etichetta specifici che ne facilitano l'identificazione. I collegamenti dinamici vengono salvati come componenti del progetto di Adobe Premiere Pro o Encore.

Le modifiche apportate a una composizione dotata di collegamenti dinamici in After Effects appaiono immediatamente nei file collegati di Adobe Premiere Pro o Encore; non dovete eseguire il rendering della composizione né salvare prima le modifiche.

Quando create un collegamento a una composizione di After Effects, quest'ultima appare nel pannello Progetto del componente di destinazione. La composizione collegata può essere usata normalmente come qualsiasi altra risorsa. Quando inserite una composizione collegata nella timeline del componente di destinazione, nel pannello Timeline appare una clip collegata che rappresenta semplicemente un riferimento alla composizione collegata nel pannello Progetto. After Effects esegue il rendering della composizione collegata fotogramma per fotogramma durante la riproduzione nell'applicazione di destinazione

- In Adobe Premiere Pro potete visualizzare in anteprima la composizione collegata nel monitor sorgente, impostare i punti di attacco e stacco, aggiungere la composizione a una sequenza e usare uno degli strumenti di Adobe Premiere Pro per modificarla. Se aggiungete una composizione collegata contenente sia livelli metraggio che livelli audio a una sequenza, Adobe Premiere Pro inserisce le clip video e audio collegate nella timeline (queste possono essere scollegate e modificate separatamente; consultate l'argomento "Per scollegare video e audio" nell'Aiuto di Adobe Premiere Pro).
- In Encore potete usare la composizione collegata per creare un menu animato o potete inserirla in una timeline e usare uno degli strumenti di Encore per modificarla. Se aggiungete una composizione collegata contenente sia livelli video che audio a una timeline di Encore, Encore inserisce le clip video e audio collegate nella timeline.

Ca condivisione del contenuto tra applicazioni Production Premium può inoltre essere eseguita copiando e incollando tra After Effects e Adobe Premiere Pro, esportando progetti di After Effects in Adobe Premiere Pro, usando il comando Acquisisci in Premiere Pro in After Effects, creando composizioni di After Effects dai menu di Encore o importando progetti di Adobe Premiere Pro in After Effects. Per ulteriori informazioni, consultate l'Aiuto del componente interessato.

Per un'esercitazione su Adobe Dynamic Link, visitate il sito www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_dynlink.

Salvataggio e Dynamic Link (solo Production Premium)

Per creare un collegamento dinamico da Adobe Premiere Pro o Encore a una composizione di questa applicazione, dovete prima salvare il progetto di After Effects almeno una volta. Tuttavia, non occorre successivamente salvare le modifiche di un progetto di After Effects per visualizzare le modifiche a una composizione collegata di Adobe Premiere Pro o Encore.

Se usate il comando Salva con nome per copiare un progetto di After Effects contenente composizioni con riferimenti effettuati tramite Adobe Dynamic Link, Adobe Premiere Pro o Encore userà la composizione originale, anziché la nuova copia, come sorgente della composizione collegata. Potete ricollegare una composizione alla nuova copia in qualsiasi momento.

Gestione delle presentazioni e Dynamic Link (solo Production Premium)

Poiché una composizione collegata può fare riferimento a una composizione sorgente complessa, le operazioni effettuate su una composizione collegata possono richiedere tempi di elaborazione maggiori in quanto After Effects applica tale operazioni e rende disponibili i dati finali in Adobe Premiere Pro o Encore. In alcuni casi, l'aumento dei tempi di elaborazione può rallentare la visualizzazione in anteprima o la riproduzione.

Se lavorate su composizioni sorgente complesse e vi accorgete di ritardi nella riproduzione, potete rendere la composizione non in linea o disabilitare una clip collegata per interrompere momentaneamente il riferimento a una composizione collegata dinamicamente oppure eseguire il rendering della composizione e sostituire la composizione collegata dinamicamente con un file di rendering. Se lavorate solitamente con composizioni sorgente complesse, provate ad aggiungere RAM o utilizzare un processore più potente.

Colori e Dynamic Link (solo Production Premium)

Adobe After Effects viene eseguito nello spazio colore RGB (rosso, verde e blu). Adobe Premiere Pro, invece, viene eseguito nello spazio colore YUV. Quando usate una composizione collegata dinamicamente, Adobe Premiere Pro la converte in YUV o mantiene lo spazio colore RGB, a seconda del formato dell'output.

Le composizioni collegate dinamicamente vengono visualizzate nell'intensità colore del progetto di After Effects (8-, 16- o 32-bpc, a seconda delle impostazioni del progetto). Impostate la profondità colore del progetto di After Effects su 32-bpc se utilizzate risorse HDR (intervallo dinamico alto).

Premiere Pro scegliete Progetto > Impostazioni progetto e selezionate Profondità in bit max. per fare in modo che Adobe Premiere Pro esegua un'elaborazione con la massima qualità possibile. Questa opzione potrebbe rallentare l'elaborazione.

Collegamento a una nuova composizione di Dynamic Link (solo Production Premium)

Quando eseguite il collegamento a una nuova composizione da Adobe Premiere Pro o Encore, After Effects viene avviato e viene creato un nuovo progetto e una composizione con dimensioni, proporzioni in pixel, frequenza dei fotogrammi e frequenza di campionamento audio del progetto di Adobe Premiere Pro o Encore (se After Effects è già in esecuzione, viene creata una nuova composizione nel progetto corrente). Il nome della nuova composizione è basato sul nome del progetto di Adobe Premiere Pro o Encore seguito da "Composizione collegata [x]".

1 In Adobe Premiere Pro o Adobe Encore scegliete File > Adobe Dynamic Link > Nuova composizione After Effects.

2 Se viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome di After Effects, immettete un nome e un percorso per il progetto di After Effects e fate clic su Salva.

Quando create il collegamento a una nuova composizione di After Effects, la durata della composizione viene impostata su 30 secondi. Per modificare la durata, selezionate la composizione in After Effects e scegliete Composizione > Impostazioni composizione. Fate clic sulla scheda Di base e specificate un nuovo valore per Durata.

Collegamento a una composizione esistente di Dynamic Link (solo Production Premium)

Per ottenere risultati migliori, le impostazioni composizione (come le dimensioni, le proporzioni pixel, la frequenza fotogrammi e la frequenza di campionamento audio) devono corrispondere a quelle utilizzate nel progetto Adobe Premiere Pro o Adobe Encore.

✤ Eseguire una delle operazioni seguenti:

- In Adobe Premiere Pro o Encore scegliete File > Adobe Dynamic Link > Importa composizione After Effects. Scegliete un file di progetto di After Effects (.aep) e quindi scegliete una o più composizioni.
- Trascinate una o più composizioni dal pannello Progetto di After Effects al pannello Progetto di Adobe Premiere Pro o Encore.
- In Adobe Premiere Pro scegliete File > Importa. Scegliete un file di progetto di After Effects e fate clic su Apri; scegliete quindi una composizione nella finestra di dialogo Composizione e fate clic su OK.
- In Adobe Premiere Pro trascinate un file di progetto di After Effects nel pannello Progetto. Se il file di progetto di After Effects contiene più composizioni, Adobe Premiere Pro visualizza la finestra di dialogo Importa composizione.

Nota: Potete collegarvi più volte a una singola composizione di After Effects in uno specifico progetto di Adobe Premiere Pro. Tuttavia, in un progetto di Adobe Encore, potete collegarvi a una composizione di After Effects una sola volta.

Encore e After Effects: Se vi state collegando a composizioni Dynamic Link create con Create After Effects Composition (Crea composizioni di After Effects) di Encore, disattivate il livello immagine secondaria in After Effects in modo da poterne controllare la visualizzazione in Adobe Encore. Per ulteriori informazioni, cercate "immagine secondaria" nell'Aiuto di Encore o nell'Aiuto di Adobe After Effects.



Composizioni di After Effects collegate dinamicamente

Eliminazione di una composizione o di una clip collegata dinamicamente (solo Production Premium)

Potete eliminare una composizione collegata da un progetto di Encore se la composizione non è in uso nel progetto. Potete eliminare una composizione collegata da un progetto di Adobe Premiere Pro in qualsiasi momento, anche se la composizione è in uso nel progetto.

Potete eliminare clip collegate, ossia semplici riferimenti alla composizione collegata nel pannello Progetto, dalla timeline di una sequenza di Adobe Premiere Pro o da un menu o una timeline di Encore in qualsiasi momento.

In Adobe Premiere Pro o Encore selezionate la composizione o la clip collegata e premete tasto Canc.

Modifica di una composizione collegata dinamicamente in After Effects (solo Production Premium)

Usate il comando Modifica originale di Adobe Premiere Pro o Encore per modificare una composizione di After Effects collegata. Dopo l'apertura di After Effects, potete apportare modifiche senza dovere usare nuovamente il comando Modifica originale.

1 Selezionate la composizione di After Effects nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro o Encore o scegliete una clip collegata nella timeline e scegliere Modifica > Modifica originale.

2 Apportate le modifiche in After Effects e quindi passate ad Adobe Premiere Pro o Encore per visualizzarle.

Le modifiche apportate in After Effects saranno visualizzate in Adobe Premiere Pro, ma i file di anteprima sottoposti a rendering da Adobe Premiere Pro per la clip prima delle modifiche saranno annullati.

Nota: Se modificate il nome della composizione in After Effects dopo avere creato un collegamento dinamico alla stessa da Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro non aggiorna il nome della composizione collegata nel pannello Progetto ma conserva il collegamento dinamico.

Composizioni non in linea e Dynamic Link (solo Production Premium)

Adobe Premiere Pro e Encore mostrano le composizioni collegate dinamicamente non in linea nelle circostanze seguenti:

- Avete rinominato, spostato o eliminato il progetto di After Effects contenente la composizione.
- Avete reso appositamente la composizione non in linea.
- Avete aperto il progetto contenente la composizione su un sistema nel quale non è installato Production Premium.
- Lavorate su un progetto tagliato tramite Adobe Premiere Pro Project Manager. Project Manager non sposta le composizioni di origine di After Effects nella cartella del progetto tagliato. È necessario eseguire questa operazione manualmente.

Le composizioni non in linea appaiono con l'icona Non in linea 🕎 nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro. In Encore, nell'anteprima delle miniature viene visualizzata l'icona Non in linea se viene selezionata una risorsa non in linea nel pannello Progetto. Se usate una composizione non in linea, potete ricollegarla a una composizione originale di After Effects. Potete inoltre scegliere di ricollegare una composizione collegata a una composizione sorgente diversa.

Rendere una composizione non in linea collegata dinamicamente (solo Production Premium)

Potete rendere una composizione collegata dinamicamente non in linea se le risorse di sistema non sono sufficienti e non consentono di eseguire una riproduzione o una visualizzazione in anteprima soddisfacente, oppure se desiderate condividere il progetto senza che sia necessario aprirlo su un sistema dotato di Production Premium. Questa operazione comporta l'interruzione del collegamento dinamico ad After Effects e la sostituzione nel pannello Progetto della composizione collegata con una composizione non in linea.

Potete eliminare temporaneamente le clip collegate in Adobe Premiere Pro selezionando la clip e scegliendo Clip > Modifica Per ricollegare la clip, scegliete nuovamente Clip > Abilita (il segno di spunta accanto al comando indica che le clip selezionate sono abilitate). Per maggiori informazioni sulla disattivazione delle clip, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Pro.

- 1 In Adobe Premiere Pro, selezionate la composizione nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete Progetto > Rendi non in linea

Ricollegamento a una composizione collegata dinamicamente (solo Production Premium)

- Eseguire una delle operazioni seguenti:
- In Adobe Premiere Pro, selezionate la composizione e scegliete Progetto > Collega oggetto multimediale. Nella finestra di dialogo Importa composizione scegliete un progetto di After Effects e quindi scegliete una composizione.
- In Encore fate clic con il tasto destro del mouse sulla composizione e scegliete Individua risorsa. Nella finestra di dialogo Individua risorsa, individuate la composizione che desiderate collegare e fate clic su Seleziona (Windows) o Apri (Mac OS).

Capitolo 8: Transizioni

Le transizioni incluse in Adobe Premiere Pro offrono molti modi per sostituire una clip con un'altra in tracce audio o video.

Panoramica sulle transizioni

Informazioni sulle transizioni

Una transizione sposta una scena da una ripresa alla successiva. Per passare da una ripresa a un'altra si usa in genere il taglio semplice, ma in alcuni casi può essere necessario passare gradualmente da una ripresa all'altra. Adobe Premiere Pro fornisce vari tipi di transizioni da applicare alla sequenza. Una transizione può essere una tenue dissolvenza incrociata oppure un effetto stilizzato, ad esempio una pagina che viene sfogliata o un girandola in rotazione. Anche se di solito la transizione viene inserita su una linea di taglio tra riprese, potete anche applicarla solo all'inizio o alla fine di una clip.

Per impostazione predefinita, quando si posizionano due clip una accanto all'altra nel pannello Timeline si effettua un *taglio* in cui l'ultimo fotogramma di una clip è seguito dal primo fotogramma della clip successiva. Per dare risalto o aggiungere un effetto speciale a un cambio di scena, potete aggiungere diverse *transizioni*, quali comparse, zoom e dissolvenze. Le transizioni vengono aggiunte alla timeline tramite il pannello Effetti e modificate tramite il pannello Timeline e Controllo effetti.

In genere, si deve evitare di inserire transizioni durante l'azione vera e propria di una scena. Per questo motivo, conviene applicare le transizioni sfruttando le maniglie, cioè alcuni fotogrammi aggiuntivi che si trovano oltre l'attacco e lo stacco della clip

Le transizioni sono disponibili nei raccoglitori Transizioni video e Transizioni audio nel pannello Effetti. Adobe Premiere Pro fornisce numerose transizioni, tra cui dissolvenze, comparse, slittamenti e zoomate. Le transizioni sono organizzate in raccoglitori per tipo. Per vedere un filmato e un'esercitazione su come effettuare le transizioni, consultate http://www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_transitions_it.

Potete creare raccoglitori personalizzati per raggruppare effetti nel modo che preferite. (Consultate "Operazioni con i raccoglitori" a pagina 76.)

Consultare anche

"Operazioni con le transizioni audio" a pagina 179

- "Informazioni sugli effetti ad alta profondità di bit" a pagina 218
- "Usare gli effetti di altri prodotti" a pagina 217

Flusso di lavoro delle transizioni

Un tipico flusso di lavoro delle transizioni comprende i punti seguenti:

1. Aggiungere la transizione.

Potete aggiungere la transizione trascinandone l'icona dal pannello Effetti nella Timeline oppure applicando la transizione predefinita con un comando di menu o una scelta rapida.

Potete aggiungere simultaneamente varie clip a una sequenza, aggiungendo automaticamente tra di essere una transizione predefinita. (Consultate "Aggiungere automaticamente clip a una sequenza" a pagina 105.)

2. Cambiare le opzioni di transizione.

Fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline per visualizzarne le proprietà nel pannello Controllo effetti. Potete modificarne la durata, l'allineamento e altre proprietà.

3. Anteprima della transizione.

Riprodurre la sequenza o trascinare l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione per vederne l'effetto. Se la riproduzione non è regolare, premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS) per eseguire il rendering della sequenza.

Maniglie delle clip e transizioni

È di norma preferibile evitare di inserire una transizione in una scena durante l'azione principale. Ecco perché conviene applicare le transizioni sfruttando le *maniglie*, cioè i fotogrammi aggiuntivi collocati oltre i punti di attacco e stacco della clip.

La maniglia tra il tempo di Inizio oggetto multimediale e l'attacco di una clip viene detta anche *materiale di testa* mentre la maniglia tra lo stacco di una clip e il tempo di Fine oggetto multimediale è detta anche *materiale di coda*.



Una clip con le maniglie

A. Inizio oggetto multimediale B. Maniglia C. Attacco D. Stacco E. Maniglia F. Fine oggetto multimediale

In alcuni casi l'oggetto multimediale sorgente non contiene fotogrammi sufficienti per le maniglie della clip. Se applicate una transizione e la durata della maniglia è troppo breve rispetto a quella della transizione, viene visualizzato un messaggio per segnalare che i fotogrammi verranno ripetuti a copertura della durata. Se decidete di proseguire, la transizione compare nella timeline con barre diagonali di avvertenza.



Transizione con fotogrammi duplicati

Per ottenere i migliori risultati dalle transizioni, riprendete e acquisite un oggetto multimediale sorgente con un numero sufficiente di fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco che intendete effettivamente usare

Transizioni in una singola clip e tra due clip

Transizioni Le transizioni sono in genere *tra due clip* e combinano il materiale audio o video della clip che precede il taglio con il primo materiale della clip che lo segue. Potete tuttavia applicare una transizione a una singola clip in modo che interessi solo l'inizio o la fine della clip. Una transizione che riguarda una sola clip viene definita *transizione in una singola clip*. La clip può essere immediatamente adiacente a un'altra clip oppure a sé stante in una traccia.

Le transizioni in una singola clip assicurano un miglior controllo. Potete, ad esempio, creare un effetto con una clip che parte con la transizione Rotazione cubo per applicare poi una dissolvenza con dithering alla clip successiva.

Le transizioni in una singola clip eseguono le dissolvenze in apertura e in chiusura da o per la trasparenza, non il nero. Tutto ciò che sta sotto la transizione nel pannello Timeline viene visualizzato nella parte trasparente della transizione (la parte dell'effetto che in una transizione tra due clip visualizzerebbe i fotogrammi dalla clip adiacente). Se la clip è nella traccia Video 1 e non ci sono clip sottostanti, le parti trasparenti mostrano il nero. Se la clip è in una traccia sopra un'altra clip, la transizione mostra la clip inferiore, con un risultato analogo a quello di una transizione tra due clip.



Confronto tra transizione in una singola clip con clip sottostante (a sinistra) e transizione in una singola clip senza alcuna clip sottostante (a destra)

Se volete ottenere una dissolvenza in nero tra clip, usate l'opzione Oscura immagine che non rivela alcuna clip sottostante e dissolve sempre in nero.

Nel pannello Timeline o Controllo effetti, una transizione tra due clip è attraversata da una linea diagonale scura mentre una transizione in una singola clip è suddivisa in diagonale in una metà scura e l'altra chiara.



Tipi di transizioni

A. Transizione tra due clip che utilizzano fotogrammi ripetuti B. Transizione tra due clip C. Transizione per singola clip

Nota: Se in una transizione tra due clip devono essere ripetuti fotogrammi (anzichè utilizzare fotogrammi tagliati), l'icona della transizione conterrà linee diagonali aggiuntive. Le linee si estendono nell'area in cui sono stati utilizzati i fotogrammi ripetuti (consultate "Maniglie delle clip e transizioni" a pagina 154).

Aggiungere le transizioni

Aggiungere una transizione

Per inserire una transizione tra due clip centrata sulla linea di taglio, è necessario che le clip si trovino nella stessa traccia e tra di esse non ci siano spazi. Mentre trascinate la transizione nel pannello Timeline, potete regolare in modo interattivo l'allineamento. La presenza di fotogrammi tagliati o meno nelle clip determina la modalità di allineamento della transizione mentre la inserite tra le clip. Il puntatore assume un aspetto diverso per indicare le opzioni di allineamento man mano che lo spostate sul taglio:

- Se entrambe le clip contengono fotogrammi tagliati in corrispondenza del taglio, potete centrare la transizione sul taglio o allinearla su uno dei due lati del taglio, in modo che inizi o termini con il taglio.
- Se nessuna delle due clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione verrà automaticamente centrata sul taglio e, per riempirne la durata, verranno ripetuti l'ultimo fotogramma della prima clip e il primo fotogramma della seconda. Le transizioni che usano fotogrammi ripetuti sono identificate da barre diagonali.
- Se solo la prima clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea automaticamente all'attacco della clip successiva. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della prima clip senza ripetere i fotogrammi della seconda.

• Se solo la seconda clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea allo stacco della prima clip. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della seconda clip senza ripetere i fotogrammi della prima.

La durata predefinita di una transizione audio o video è impostata a 1 secondo. Se una transizione contiene fotogrammi tagliati in numero insufficiente a riempirne la durata, Adobe Premiere Pro regola la durata in corrispondenza con i fotogrammi. Potete regolare la durata e l'allineamento di una transizione dopo averla posizionata.

Applicazione di una transizione

1 Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.

2 Per posizionare una transizione tra due clip, trascinarla sulla linea di taglio tra le clip e rilasciare il mouse quando compare una delle icone seguenti:

Icona Termina al taglio *k* Allinea la fine della transizione alla fine della prima clip.

Icona Centra sul taglio 💱 Centra la transizione sul taglio.

Icona Inizia dal taglio 🖙 Allinea l'inizio della transizione all'inizio della seconda clip.

Nota: Mentre trascinate nel pannello Timeline, l'area coperta dalla transizione appare contornata.

3 Per inserire una transizione su un singolo taglio, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e trascinate la transizione nel pannello Timeline. Rilasciate il mouse quando compare l'icona Termina al taglio o Inizia dal taglio.

Se trascinate una transizione in una clip non adiacente a un'altra, non è necessario premere Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate. L transizione diventa automaticamente singola.

4 Se compare una finestra di dialogo per le impostazioni della transizione, specificate le opzioni richieste e fate clic su OK.

Per visualizza in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

Operazioni con le transizioni predefinite

Potete specificare una transizione video e una audio come transizioni predefinite e applicarle velocemente tra le clip in una sequenza. Le icone delle transizioni predefinite sono contornate in rosso nel pannello Effetti. I valori predefiniti per le transizioni audio e video sono Dissolvenza incrociata e Potenza costante.

Se usate più frequentemente un'altra transizione, potete impostarla come predefinita. La nuova transizione predefinita diventa l'impostazione predefinita per tutti i progetti. ma non influenza le transizioni già applicate alle sequenze.

Se dovete aggiungere clip a una sequenza e desiderate applicare la transizione predefinita a tutte o alla maggior parte di esse, potete usare il comando Aggiunta automatica alla sequenza: la transizione video e audio predefinita viene così inserita tra tutte le clip aggiunte. Consultate "Aggiungere automaticamente clip a una sequenza" a pagina 105.

Aggiungere la transizione predefinita tra le clip

1 Fate clic su un'intestazione di traccia per definire la traccia nella quale aggiungere la transizione.

2 Posizionate l'indicatore del tempo corrente sul punto di montaggio tra le due clip. Potete usare i pulsanti Punto di montaggio successivo e Punto di montaggio precedente in monitor Programma.

3 Scegliete Sequenza > Applica transizione video o Sequenza > Applica transizione audio, a seconda della traccia di destinazione.

Nota: Potete aggiungere la transizione video predefinita tra le clip in una traccia video premendo Ctrl+D (Windows) oppure Comando+D (Mac OS). Potete aggiungere la transizione audio predefinita tra due clip in una traccia audio premendo Ctrl+Maiusc+D (Windows) oppure Comando+Maiusc+D (Mac OS).

Specificare una transizione predefinita

- 1 Scegliete Finestra > Effetti ed espandete il raccoglitore Transizioni audio o Transizioni video.
- 2 Selezionate la transizione da utilizzare come predefinita.

- 3 Fate clic sul pulsante Menu per il pannello Effetti.
- 4 Dal menu del pannello Effetti scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita.

Impostare la durata della transizione predefinita

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.
- · Fate clic sul pulsante del menu del pannello Effetti. Scegliete Durata della transizione predefinita
- 2 Modificate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

Sostituire una transizione

Trascinate la nuova transizione video o audio dal pannello Effetti sulla transizione esistente nella sequenza.

Quando sostituite una transizione, l'allineamento e la durata vengono mantenuti, ma le impostazioni della vecchia transizione vengono rimosse e sostituite da quelle predefinite della nuova transizione

Consultare anche

"Modificare le impostazioni della transizione" a pagina 160

Ottimizzare le transizioni

Visualizzare le transizioni nel pannello Controllo effetti

Il pannello Controllo effetti consente di modificare le impostazioni per una transizione inserita nella sequenza. Le impostazioni variano in base al tipo di transizione.



Transizioni nel pannello Controllo effetti

A. Pulsante Riproduci la transizione B. Anteprima della transizione C. Selettore dei bordi D. Anteprime delle clip E. Cursori di inizio e fine F. Clip A (prima clip) G. Transizione H. Clip B (seconda clip) I. Indicatore del tempo corrente

- Per aprire la transizione nel pannello Controllo effetti, fate clic sulla transizione nella timeline.
- Per mostrare o nascondere il righello temporale nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline 🛞. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
- Per riprodurre la transizione nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Questa azione non incide sul monitor Programma.

- Per visualizzare fotogrammi dalla clip o dalle clip effettive nel pannello Controllo effetti, selezionate Mostra origini effettive.
- Per visionare uno specifico fotogramma della transizione nell'anteprima piccola, trascinate l'indicatore del tempo corrente nel righello temporale del panello Controllo effetti.

Nota: Non è consentito usare i fotogrammi chiave con le transizioni. Usate invece la visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti per regolare l'allineamento e la durata della transizione.

Consultare anche

"Modificare le impostazioni della transizione" a pagina 160

Regolare l'allineamento della transizione

Potete modificare l'allineamento di una transizione inserita tra due clip nel pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti. Non è necessario che una transizione sia centrata o allineata in modo preciso al taglio. Potete trascinare la transizione per riposizionarla sul taglio nel modo desiderato.

Nota: Non è consentito convertire una transizione tra due clip in una transizione in una singola clip. Se riallineate una transizione tra due clip all'inizio o alla fine di una clip, verranno usate le maniglie dalla clip adiacente.

Allineare una transizione nel pannello Timeline

- 1 Ingrandite il pannello Timeline per visualizzare chiaramente la transizione.
- 2 Trascinate la transizione sul taglio per riposizionarla.

0;00;01;00	00;00;01;15	00;00;02;00	00;00;02;15	00;00;03;00	00;00;03;15	00;00
****		, <u></u>	→			
		Strisce laterali		goingbelow.avi		
			M N			
			+00;00;	00;04		

Trascinare la transizione nel pannello Timeline per riposizionarla

Allineare una transizione usando il pannello Controllo effetti

1 Fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.

3 Nella righello temporale di Controllo effetti, posizionate il puntatore sul centro della transizione finché non compare l'icona Transizione con slittamento (qui di trascinate la transizione nel modo desiderato. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.

- Per posizionare tutta la transizione nella clip che precede il punto di montaggio, trascinate la transizione verso sinistra in modo da allinearne la fine al punto di montaggio.
- Per posizionare tutta la transizione nella clip che segue il punto di montaggio, trascinate la transizione verso destra per allinearne l'inizio al punto di montaggio.
- Per posizionare delle porzioni uguali della transizione in ogni clip, trascinate leggermente la transizione verso sinistra o destra. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.



Trascinare la transizione nel righello temporale Controllo effetti

Potete anche scegliere un'opzione dal menu a comparsa Allineamento nel pannello Controllo effetti. Nel campo Allineamento l'opzione Inizio personalizzato viene visualizzata solo quando trascinate la transizione in una posizione personalizzata sul taglio.

Spostare contemporaneamente un taglio e una transizione

Potete regolare la posizione del taglio nel pannello Controllo effetti. Lo spostamento della linea del taglio consente di modificare l'attacco e lo stacco delle clip ma non incide sulla lunghezza del filmato. Spostando il taglio, si sposta contemporaneamente anche la transizione.

Nota: Non potete spostare il taglio oltre la fine di una clip. Se entrambe le clip sono prive di fotogrammi tagliati oltre il taglio, non potete riposizionare il taglio.

1 Fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.

2 Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline 🚳 nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.

3 Nel righello temporale Controllo effetti, portate il puntatore sulla transizione, posizionandolo sulla sottile linea verticale che indica il taglio. La forma del puntatore passa dall'icona Transizione con slittamento + all'icona Strumento montaggio con scarto +.

4 Trascinate il taglio nel modo desiderato. Non potete spostare il taglio oltre un'estremità della clip.

Modificare la durata di una transizione

Potete modificare la durata di una transizione nel pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti. La durata predefinita per le transizioni inizialmente è impostata su 1 secondo.

Per poter prolungare la durata di una transizione, una o entrambe le clip devono avere fotogrammi tagliati in numero sufficiente a contenere una transizione più lunga. (Consultate "Maniglie delle clip e transizioni" a pagina 154.)

Modificare la durata della transizione nel pannello Timeline

◆ Posizionate il puntatore sulla fine della transizione nel pannello Timeline fino a visualizzare l'icona Taglio attacco + o Taglio stacco +, quindi trascinate.

Modificare la durata della transizione nel pannello Controllo effetti

- 1 Fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Nel righello temporale Controllo effetti, posizionate il puntatore sulla transizione finché non viene visualizzata l'icona Taglio attacco 🕂 o Taglio stacco 🕂, quindi trascinate. (Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic

sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline (1) nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo).

• Trascinate il valore Durata oppure selezionatelo e digitate un nuovo valore. La modalità di variazione della durata dipende dall'opzione di allineamento correntemente selezionata per la transizione:

Centra sul taglio o Inizio personalizzato I punti di inizio e fine della transizione si spostano in modo uniforme in direzioni opposte.

Inizia dal taglio Si sposta solo la fine della transizione.

Termina al taglio Si sposta solo l'inizio della transizione.

Impostare la durata predefinita delle transizioni

Se modificate il valore predefinito, le nuove impostazioni non avranno effetto sulle transizioni già posizionate.

- **1** Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.
- 2 Cambiate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

Riposizionare il centro di una transizione

Alcune transizioni, come Cerchio, vengono posizionate intorno a un centro. Quando una transizione ha un centro riposizionabile, potete trascinare un cerchiolino nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti.

1 Fate clic sulla transizione nel pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.

2 Nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti, trascinate il cerchiolino per riposizionare il centro della transizione. Non tutte le transizioni dispongono di un punto centrale regolabile.



Centro predefinito (a sinistra) e centro riposizionato (a destra)

Modificare le impostazioni della transizione

1 Fate clic su una transizione nel pannello Timeline per selezionarla.

2 Regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti:

Selettori dei bordi Modificano l'orientamento o la direzione della transizione. Fate clic su uno dei selettori dei bordi (piccole frecce) nella miniatura della transizione. Ad esempio, la transizione Doppia porta può essere orientata in verticale o in orizzontale. Una transizione è priva di selettori dei bordi se ha un orientamento specifico o se non supporta l'orientamento.

Cursori di inizio e fine Impostate la percentuale della transizione completa all'inizio e alla fine della transizione. Tenete premuto il tasto Maiusc per spostare simultaneamente i cursori di inizio e fine.

Mostra origini effettive Visualizza i fotogrammi iniziali e finali delle clip.

Spessore bordo Regola la larghezza del bordo opzionale sulla transizione. L'impostazione predefinita è Nessun bordo. Alcune transizioni non hanno bordi.

Colore bordo Specifica il colore del bordo della transizione. Per selezionare il colore, fate doppio clic sul campione colori o utilizzate il contagocce.

Inverti La transizione viene riprodotta al contrario. La transizione Cronometro, ad esempio, riproduce la clip in senso antiorario.

Qualità anti-alias Regola l'arrotondamento dei bordi della transizione.

Personale Cambia le impostazioni specifiche della transizione. Le impostazioni personalizzate non sono disponibili per la maggior parte delle transizioni.

Transizioni personalizzabili

Personalizzare una transizione Comparsa graduale

Potete usare un'immagine in scala di grigi come comparsa graduale. In questo tipo di transizione, l'immagine B riempie l'area nera dell'immagine in scala di grigi e viene visualizzata attraverso ogni livello di grigio durante l'avanzamento della transizione, finché l'area bianca non diventa trasparente.



Immagine sorgente della comparsa graduale (estrema sinistra) e transizione risultante

1 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Comparsa.

2 Trascinate la transizione Comparsa graduale dal raccoglitore Comparsa a un punto di montaggio tra le clip nel pannello Timeline.

3 Fate clic su Seleziona immagine, quindi fate doppio clic sul file di immagine da usare come comparsa graduale. L'immagine compare nella finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale.

4 Regolate la morbidezza dei bordi della transizione trascinando il cursore Morbidezza. Trascinando verso destra, l'immagine A viene visualizzata gradualmente attraverso l'immagine B. Fate clic su OK.

Nota: Per modificare l'immagine con sfumatura o la morbidezza, fate clic su Personale nel pannello Controllo effetti.

Per visualizzare in anteprima la transizione, trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione nel pannello Timeline.

Nota:

Consultare anche

"Effetto Comparsa graduale" a pagina 319

Personalizzare la transizione di riflessione (solo Windows)

1 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Transizioni GPU al suo interno.

2 Trascinate la transizione Riflessione dal raccoglitore Transizioni GPU a un punto di montaggio tra le clip nel pannello Timeline.

3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic su Personale e impostate le opzioni della transizione:

Righe e colonne Specifica il numero di righe e colonne per suddividere lo schermo in rettangoli per la rotazione.

Ordine riflessione Specifica come ruotare i rettangoli, ad esempio in un pattern a scacchiera o a spirale.

Assi di rotazione Specifica se ruotare i rettangoli in senso verticale o orizzontale.

Capitolo 9: Audio

In Adobe Premiere Pro potete modificare l'audio, aggiungere effetti e mixare in una sequenza il numero di tracce audio che il sistema utilizzato riesce a gestire. Le tracce possono contenere canali mono, stereo o surround 5.1.

Operazioni con l'audio

Informazioni sull'audio

Per utilizzare l'audio, è necessario innanzitutto importarlo nel progetto o registrarlo direttamente in una traccia. Potete importare clip audio oppure clip video che contengono audio.

Una volta inserite le clip audio nel progetto, potete aggiungerle a una sequenza e modificarle come accade con le clip video. Potete inoltre visualizzare le forme d'onda delle clip audio e tagliarle nel monitor Sorgente prima di aggiungere l'audio a una sequenza. Potete regolare le impostazioni di panning, bilanciamento e volume delle tracce audio direttamente nei pannelli Timeline o Controlli effetti e utilizzare il Mixer audio per apportare modifiche di missaggio in tempo reale. Potete anche aggiungere effetti alle clip audio in una sequenza. Nel caso di un missaggio complesso con molte tracce, considerate la possibilità di organizzarle in submix e sequenze nidificate

Se disponete di Adobe Southbook, potete utilizzare il comando Modifica in Adobe Southbook per inviare un file audio ad Adobe Southbook per il montaggio avanzato.

Consultare anche

"Informazioni sulla registrazione di audio" a pagina 173

"Regolare guadagno e volume" a pagina 176

"Informazioni sui canali nelle clip audio" a pagina 163

"Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni" a pagina 132

"Informazioni sulla modifica dell'audio in Adobe Soundbooth" a pagina 192

Informazioni sulle tracce audio in una sequenza

Una sequenza può contenere qualsiasi combinazione delle seguenti tracce audio:

Mono Contiene un solo canale audio.

Stereo Contiene due canali audio (destro e sinistro).

• La traccia contiene tre canali audio anteriori (sinistro, centrale e destro), due posteriori o surround (sinistro e destro) e un canale LFE (Low-Frequency Effects, effetti a bassa frequenza) indirizzato a un subwoofer.

Le tracce possono essere aggiunte o eliminate in qualsiasi momento. Una volta creata una traccia, non è possibile modificare il numero di canali che utilizza. Una sequenza contiene sempre una traccia master che controlla l'output combinato di tutte le tracce nella sequenza. Il formato della traccia master viene specificato nelle opzioni della sequenza predefinita nella finestra di dialogo Impostazioni progetto (scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Sequenza predefinita). Il tipo di sequenza deve essere impostato durante la creazione di un nuovo progetto o di una nuova sequenza e una volta creato non può essere modificato. La finestra di dialogo Impostazioni progetto specifica inoltre il numero predefinito di tracce audio in una sequenza e il numero di canali nelle tracce audio predefinite.

Una sequenza può contenere due tipi di tracce audio. Le *tracce audio* normali contengono l'audio vero e proprio. Le *tracce submix* eseguono l'output dei segnali combinati delle tracce o inviano quelle indirizzate ad esso. Le tracce submix sono utili per gestire i mix e gli effetti.

Anche se ogni sequenza viene creata con un numero predefinito di tracce audio nel pannello Timeline, Adobe Premiere Pro crea automaticamente nuove tracce audio quando si trascina una clip audio sotto l'ultima traccia audio nel pannello Timeline. Questa funzione risulta utile se il numero di clip audio da impilare supera il numero delle tracce disponibili in una sequenza oppure se il numero di canali in una clip audio non corrisponde al numero di canali nelle tracce audio predefinite. Potete anche aggiungere delle tracce facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una traccia e scegliendo Aggiungi tracce o selezionando Sequenza > Aggiungi tracce.

Progetto: au_01 × Voice.aif Audio 00:00:11:0000 22050 Hz - 16	00 bit - Mono	#•	
🔟 au_01.prproj		4 elementi	
Trova:	Timeline: Sequer	ice 01 🗶	
Nome A a) music01.wav Regatta2.avi Sequence 01 a) Voice.af GE U un Ai U U, G (00;00;00;00 © Video 1 0, 0 0 Audio 1 Weigo, 0	Regatta2.avi Opacità:Opacità music01.wav Volume:Livello +	8;00 00;00;16;00
	Audio 2	Voice.al	

Adobe Premiere Pro crea una nuova traccia audio corrispondente al formato di canale di una clip trascinata nel pannello Timeline.

Consultare anche

"Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20

"Operazioni con i submix" a pagina 188

"Operazioni con le tracce" a pagina 91

Informazioni sui canali nelle clip audio

Le clip possono contenere un canale audio (mono), due canali audio, destro e sinistro (stereo) oppure 5 canali audio surround con un canale per gli effetti a bassa frequenza (surround 5.1). Anche se una sequenza riesce a contenere qualsiasi combinazione di clip, tutto l'audio viene mixato al formato della traccia master (mono, stereo o surround 5.1).

Adobe Premiere Pro consente di modificare il formato della traccia (raggruppamento di canali audio) in una clip audio. A volte, ad esempio, può essere necessario applicare effetti audio in modo diverso a singoli canali di una clip stereo o surround 5.1. Per questo tipo di clip potete modificare il formato della traccia in modo che l'audio venga inserito in tracce mono distinte quando si aggiungono clip a una sequenza.

Nota: Potete modificare il formato traccia di una clip master solo prima di aggiungere a una sequenza un'istanza della clip.

Premiere Pro vi consente inoltre di riassociare i canali di output o le tracce per i canali audio di una clip. Potete, ad esempio, riassociare il canale audio sinistro in una clip stereo in modo che esegua l'output al canale destro.

Consultare anche

"Visualizzare dati audio" a pagina 167

"Scomporre una traccia stereo in tracce mono" a pagina 170

"Associare i canali audio" a pagina 168

Mixare tracce audio e clip

Il *missaggio* consiste nel fondere e regolare i suoni che includono audio in una sequenza. Una sequenza può contenere molte clip audio in una o più tracce audio. Le azioni che eseguite durante il missaggio dell'audio possono essere applicate a vari livelli all'interno di una sequenza. Un valore a livello audio può, ad esempio, essere applicato a una clip mentre un altro può essere applicato alla traccia contenente la clip. Inoltre, una traccia che in realtà è una sequenza nidificata può già contenere modifiche di volume ed effetti applicati alle tracce nella sequenza sorgente. I valori applicati a tutti i livelli vengono combinati per ottenere il missaggio finale.

Potete modificare una clip audio applicando un effetto alla clip oppure alla traccia che contiene la clip. Pianificate in maniera sistematica l'applicazione degli effetti onde evitare impostazioni ripetute o in conflitto su una stessa clip.

Consultare anche

"Registrare una sorgente analogica" a pagina 174

"Applicare effetti audio alle clip" a pagina 180

Ordine di elaborazione dell'audio

Quindi, mentre modificate le sequenze, Adobe Premiere Pro elabora l'audio nel seguente ordine:

- Modifiche al guadagno applicate alle clip con il comando Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.
- Effetti applicati alle clip.
- Impostazioni delle tracce, elaborate nell'ordine seguente: effetti pre-dissolvenza, mandate pre-dissolvenza, muto, dissolvenza, controllo, effetti post-dissolvenza, mandate post-dissolvenza e posizione di panning/bilanciamento.
- Volume di output delle tracce da sinistra a destra nella finestra Mixer audio, dalle tracce audio a quelle submix, per finire con la traccia master.

Nota: Potete modificare il percorso predefinito del segnale mediante le mandate o cambiando l'impostazione dell'output della traccia.

Consultare anche

"Indirizzare le tracce con mandate" a pagina 189

Spazio di lavoro audio

Adobe Premiere Pro dispone di uno spazio di lavoro preconfigurato chiamato Audio con i pannelli disposti per agevolare l'esecuzione le operazioni audio.

Per aprire lo spazio di lavoro, scegliere Finestra > Spazio di lavoro > Audio.

Potete modificare ulteriormente la disposizione dei pannelli e scegliere Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro per salvare la configurazione modificata come spazio di lavoro audio personale. Prima di salvarlo, assicuratevi di aver assegnato un nome allo spazio di lavoro nella finestra di dialogo Salva spazio di lavoro.



Audio Panoramica sul mixer

Mixer audio A. Area degli effetti e mandate B. Area dei controlli C. Controlli riproduzione

Nel Mixer audio potete regolare le impostazioni mentre ascoltate le tracce audio e guardate quelle video. Ogni traccia del mixer audio corrisponde a una traccia nella timeline della sequenza attiva. Le tracce audio della timeline sono visualizzate come in una console audio. Ogni traccia ha un'etichetta con il nome nella parte superiore del Mixer audio. Per modificare il nome di una traccia, fate doppio clic su di esso. Il Mixer audio consente anche di registrare l'audio direttamente nelle tracce di una sequenza.



Mixer audio

A. Controllo panning e bilanciamento B. Canale di input della traccia C. Pulsanti Muto, Traccia in assolo, Abilita traccia per la registrazione D. Controlli VU E. Associazione dell'output della traccia F. Indicatore di clipping G. Controlli master VU

Per impostazione predefinita, il Mixer audio contiene tutte le tracce audio e la dissolvenza master. I controlli VU regolano i livelli del segnale di output. Il Mixer audio visualizza solo le tracce nella sequenza attiva, non quelle di tutto il progetto. Per creare un missaggio master del progetto usando più sequenze, impostate una sequenza master e nidificate le altre sequenze al suo interno.



Controlli di riproduzione del mixer audio A. Vai ad attacco B. Vai a stacco C. Riproduci/Stop D. Riproduci da attacco a stacco E. Loop F. Registra

Potete aprire un pannello Controlli principali audio e ancorarlo in qualsiasi punto dello spazio di lavoro per assicurare il controllo audio costante anche quando la finestra Mixer audio o la sezione Dissolvenza master non sono visibili. Il pannello Controlli principali audio rispecchia la visualizzazione audio dei controlli master del Mixer audio. non l'output audio del pannello Acquisizione, del monitor Sorgente o del monitor di riferimento.

Se applicate un effetto plug-in VST a una traccia nel Mixer audio, potete fare doppio clic sull'effetto nel pannello Effetti e mandate.



Mixer audio

A. Codice di tempo B. Modalità automazione C. Effetti D. Mandate E. Opzione per effetti o mandate F. Menu della finestra G. Durata del programma dal punto di attacco al punto di stacco H. Nome traccia

Consultare anche

"Registrare una sorgente analogica" a pagina 174

"Operazioni con gli effetti VST" a pagina 182

Modificare il Mixer audio

- Scegliete tra le seguenti opzioni dal menu Mixer audio:
- Per visualizzare o nascondere tracce specifiche, scegliete Mostra/nascondi tracce. Usate le opzioni per contrassegnare le tracce da visualizzare e fate clic su OK.
- Per visualizzare i livelli di input dei dispositivi sui controlli VU (senza i livelli di traccia in Adobe Premiere Pro), scegliete Solo controllo in ingresso. Se è selezionata questa opzione, potete continuare a monitorare l'audio in Adobe Premiere Pro per tutte le tracce che non vengono registrate.
- Per visualizzare il tempo in unità audio invece che in fotogrammi video, scegliete Mostra audio Unità di tempo. Potete specificare se visualizzare campioni o millisecondi cambiando l'opzione Formato di visualizzazione nella finestra di dialogo Progetto > Impostazione progetto > Generali. L'opzione Mostra audio Unità di tempo modifica la visualizzazione del tempo nel Mixer audio e nei pannelli Sorgente, Programma e Timeline.
- Per visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sulla sinistra del Mixer audio. Per aggiungere un effetto o una mandata, fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto o Manda l'associazione selezionata nel pannello Effetti e mandate, quindi scegliete un'opzione dal menu a comparsa.

Nota: Le eventuali tracce non visibili tra tutte quelle che dovrebbero essere visualizzate potrebbero trovarsi oltre i bordi del Mixer audio. Ridimensionate il Mixer audio oppure fate scorrere in senso orizzontale.

Monitorare tracce specifiche nel Mixer audio

✤ Fate clic sul pulsante Traccia in assolo per le tracce corrispondenti.

Durante la riproduzione verranno controllate solo le tracce abilitate con il pulsante Traccia in assolo.

Nota: Per togliere temporaneamente l'audio di una traccia, premete il pulsante Muto.

Aprire il pannello Controlli principali audio

Scegliete Finestra > Controlli master audio

Visualizzare dati audio

Per semplificare la visualizzazione e la modifica delle impostazioni audio di una clip o di una traccia, Adobe Premiere Pro consente di visualizzare i dati audio in modi diversi. Nel Mixer audio o nel pannello Timeline potete visualizza e modificare i valori di volume o degli effetti per tracce o clip. La visualizzazione della traccia deve essere impostata su Mostra fotogrammi chiave traccia o Mostra volume traccia.

Le tracce audio nel pannello Timeline contengono inoltre forme d'onda che rappresentano visivamente l'audio di una clip nel tempo. L'altezza della forma d'onda indica l'ampiezza (suoni alti o gravi) dell'audio: maggiore è la dimensione, più alto è l'audio. La visualizzazione delle forme d'onda in una traccia audio è utile per individuare un determinato audio in una clip.

Per visualizzare una forma d'onda, espandete la traccia audio facendo clic sul triangolino accanto al nome relativo.



Fate clic sul triangolo per espandere la traccia audio e visualizzare le forme d'onda audio.

Consultare anche

"Audio Panoramica sul mixer" a pagina 165

"Panoramica del pannello Timeline" a pagina 89

Visualizzare clip audio

Nel pannello Timeline potete visualizzare i grafici temporali delle funzioni Volume, Muto o Panning di una clip audio e la sua forma d'onda. La clip può inoltre essere visualizzata nel monitor Sorgente, facilitando l'impostazione precisa dei punti di attacco e stacco. Inoltre, potete visualizzare il tempo della sequenza in unità audio invece che in fotogrammi, il che risulta utile per montare l'audio secondo incrementi minori rispetto ai fotogrammi.

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare la forma d'onda dell'audio di una clip nel pannello Timeline, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della traccia audio, quindi sull'icona Imposta lo stile di visualizzazione sotto l'icona Attiva/disattiva l'output della traccia 📢). A questo punto scegliete Mostra forma d'onda.
- Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova nel pannello Timeline, fate doppio clic sulla clip.
- Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova nel pannello Progetto, trascinatela sul monitor Sorgente. Se una clip contiene video e audio, potete visualizzare quest'ultimo nel monitor Sorgente facendo più volte clic sul pulsante Prendi audio/Prendi video finché non compare l'icona Prendi audio 4.

Visualizzazione del tempo in unità di tempo

Scegliete Mostra audio Unità di tempo dal menu del Mixer audio o dei Monitor programma o Sorgente o del pannello Timeline.

Aumentate l'altezza della traccia per visualizzare ulteriori dettagli sul volume mentre nel pannello Timeline è visualizzata la forma d'onda dell'audio. Per vedere altri dettagli sul tempo, visualizzatelo in unità audio.

Eseguire regolazioni audio veloci

Adobe Premiere Pro è dotato di un mixer audio completo ma non tutte le opzioni disponibili sono sempre necessarie. Ad esempio, potreste creare un montaggio preliminare di video e audio provenienti da un filmato DV, con output su tracce stereo. In questi casi, seguite queste indicazioni:

- Iniziate con i controlli master e la dissolvenza del volume nel Mixer audio. Se l'audio è troppo al di sotto o al di sopra di 0 dB (compare l'indicatore rosso del clipping), regolate il livello delle clip o delle tracce come richiesto.
- Per togliere momentaneamente l'audio di una traccia, usate il pulsante Muto nel Mixer audio o l'icona Attiva/disattiva l'output della traccia a alla pannello Timeline. Per togliere momentaneamente l'audio di tutte le altre tracce, usate il pulsante Traccia in assolo nel Mixer audio.
- Quando effettuate le regolazioni, stabilite se la modifica va applicata all'intera traccia o a singole clip. Esistono vari modi per modificare tracce e clip audio.
- Usate il comando Mostra/nascondi tracce nel menu del Mixer audio per visualizzare solo le informazioni necessarie, in modo da risparmiare spazio sullo schermo. Se non usate effetti e mandate, potete nasconderli facendo clic sul triangolino nell'angolo in alto a sinistra del Mixer audio.

Consultare anche

"Regolare guadagno e volume" a pagina 176

"Mixare tracce audio e clip" a pagina 163

Operazioni con clip, canali e tracce

Associare i canali audio

Potete definire il modo in cui l'audio di una clip viene associato (o "mappato") ai canali, alle tracce audio o a entrambi quando la clip viene aggiunta a una sequenza o visualizzata nel monitor Sorgente. Per impostazione predefinita, è possibile determinare come vengono associati i vari tipi di clip impostando le preferenze Mapping output audio. L'associazione (o "mappatura") viene applicata alle clip nel pannello Progetto mediante il comando Mappature canale sorgente. Potete applicare il comando a più clip master contemporaneamente. Una volta applicato il comando, nella finestra di dialogo Mappature canale sorgente diventano disponibili i controlli seguenti:

Formato traccia Definisce il tipo di traccia in cui sono raggruppati i canali audio della clip: mono, stereo, mono come stereo o surround 5.1. Quando si modifica il formato traccia di una clip master da stereo o surround 5.1 a mono, Adobe Premiere Pro associa ogni canale in una traccia mono separata. Quando si aggiunge la clip alla sequenza, le clip delle singole tracce mono vengono collegate le une alle altre. Per ulteriori informazioni sui collegamenti multiclip, consultate "Collegare più clip audio" a pagina 171..

Abilita Consente di abilitare o disabilitare un canale sorgente audio. Quando si aggiunge una clip a una sequenza, al pannello Timeline vengono aggiunti solo i canali abilitati. Se si disabilita un canale sorgente, si evita anche che il relativo canale di output venga scambiato con un altro canale sorgente.

Canale sorgente Elenca i canali originali dell'audio della clip.

Traccia Mostra l'ordine in cui vengono posizionati i canali nel pannello Timeline.

Nota: Nell'area Traccia, i numeri non corrispondono ai numeri effettivi della traccia audio.

Canale Mostra il tipo di canale al quale è associato il canale sorgente.

Pulsante e cursore di riproduzione Consente di eseguire in anteprima l'audio del canale sorgente selezionato. Potete eseguire l'anteprima del canale indipendentemente dalla sua abilitazione. Il pulsante e il cursore di riproduzione non sono disponibili se applicate il comando Mappature canale sorgente a più clip master.

È preferibile associare i canali audio sorgente prima di aggiungere una clip a una sequenza. Se applicate il comando Mappature canale sorgente a una clip master già aggiunta a una sequenza, potete solo scambiare le tracce e i canali di output tra i canali sorgente. I controlli Formato traccia e Abilita non sono disponibili, il che evita la perdita di sincronizzazione tra la configurazione generale della clip master e le istanze della clip master già inserite in una sequenza.

Associare canali audio in una clip

1 Selezionate una o più clip contenenti audio nel pannello Progetto e scegliere Clip > Opzioni audio > Mappature canale sorgente.

Nota: Se selezionate più clip audio, assicuratevi che il formato della traccia sia uguale per tutte le clip selezionate.

- 2 Nella finestra di dialogo Mappature canale sorgente, effettuate una delle operazioni seguenti:
- Per associare l'audio a un formato traccia diverso, fate clic sul formato desiderato (Mono, Stereo, Mono come Stereo o 5.1).
- Per abilitare o disabilitare un canale audio, selezionate o deselezionate l'opzione Abilita per un canale sorgente. Quando si aggiunge una clip a una sequenza, nel pannello Timeline vengono aggiunti solo i canali abilitati.
- Per associare un canale sorgente a un diverso canale o traccia di output, trascinare l'icona del canale o della traccia da una riga del canale sorgente a un'altra. Così facendo, si scambiano i canali o le tracce di output per i due canali sorgente.

Nota: Quando si visualizza una clip con canali sorgente riassociati nel pannello Controllo effetti, le tracce appaiono in ordine crescente ma i canali sorgente associati dipendono dall'associazione.

• Per associare meno di sei canali sorgente ai canali di output in audio surround 5.1, trascinare l'icona del canale da una riga del canale sorgente a un'altra oppure fare clic sull'icona del canale 5.1 sino a quando il canale sorgente è associato al canale di output desiderato.

3 Per eseguire l'anteprima audio in un canale, selezionate il canale sorgente e fate clic sul pulsante Esegui oppure utilizzate il cursore.

4 Fate clic su OK per applicare le associazioni del canale sorgente all'audio della clip.

Impostare l'associazione dell'output audio

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Mapping output audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Mapping output audio (Mac OS).

2 Nella finestra di dialogo Preferenze, scegliete Premiere Pro Windows Sound (Windows) o le porte di ingresso e uscita incorporate adatte al vostro sistema (Mac OS) nel menu Associa output per.

3 Per modificare i canali di output dei canali audio sorgente, trascinate l'icona di un canale da una riga del canale sorgente a un'altra. In questo modo, i canali di output dei due canali audio sorgente vengono scambiati.

Formati traccia per associare i canali audio sorgente

Mono Associa i canali audio sorgente in modo che vengano inseriti in tracce audio mono distinte quando aggiungete la clip a una sequenza. Potete applicare il formato traccia Mono a clip che contengono un numero illimitato di canali audio.

Stereo Consente di associare i canali audio sorgente in modo che i canali abbinati vengano inseriti in tracce audio stereo distinte quando la clip viene aggiunta a una sequenza. Potete applicare il formato traccia Stereo alle clip contenenti canali audio in numero illimitato. Se però la clip contiene canali in numero dispari, viene creato un canale con silenzio che, quando si aggiunge la clip a una sequenza, viene abbinato al canale con numerazione dispari.

Mono come stereo Consente di associare i canali audio sorgente in modo che vengano inseriti in tracce stereo distinte quando la clip viene aggiunta a una sequenza. Adobe Premiere Pro duplica l'audio da canali sorgente mono e lo inserisce nei canali destro e sinistro delle tracce stereo. Potete applicare il formato traccia Mono come stereo a clip che contengono un numero illimitato di canali audio.

• Consente di associare i canali audio sorgente in modo che uno o più gruppi di sei canali vengano inseriti in canali audio surround 5.1 distinti quando la clip viene aggiunta al pannello Timeline. Se il numero dei canali sorgente non è un multiplo di sei, quando la clip viene aggiunta al pannello Timeline, Adobe Premiere Pro crea una traccia audio surround 5.1 con silenzio in uno o più canali.

Audio icone di associazione output

Le preferenze di associazione dell'output audio consentono di specificare il modo in cui i singoli canali dei dispositivi corrispondono a un canale di output audio di Adobe Premiere Pro. Le colonne stereo e 5.1 corrispondono al numero di canali (output) nella traccia audio master della sequenza attuale specificato quando create una sequenza. Le sequenze mono usano la colonna stereo poiché il segnale mono esce sia sull'altoparlante sinistro che su quello destro.

Le icone seguenti, sotto l'icona Colonna stereo 🖂, indicano l'associazione del canale di dispositivo per i missaggi stereo:

- Canale sinistro stereo
- Canale destro stereo

Nella colonna 5.1 le icone seguenti indicano l'associazione del canale di dispositivo per i mix surround 5.1:

- 🗓 Canale anteriore sinistro
- 📋 Canale anteriore destro
- 📋 Canale sinistro surround
- 🛱 Canale destro surround
- 🖄 Canale anteriore centrale
- 🤊 Canale degli effetti a bassa frequenza

Estrarre audio dalle clip

Potete estrarre audio da clip e generare nuove clip master in un progetto. Le clip master originali resteranno invariate. Alle clip audio appena estratte vengono applicate le regolazioni di ogni associazione del canale sorgente, guadagno, velocità, durata e interpretazione di messaggio delle clip master originali.

- 1 Nel pannello Progetto selezionate una o più clip contenenti audio.
- 2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Estrai audio.

Adobe Premiere Pro genera nuovi file audio contenenti l'audio estratto, con la parola "Estratto" aggiunta alla fine dei nomi file.

Eseguire il rendering e sostituire l'audio

Potete selezionare una clip audio in una sequenza e generare una nuova clip audio sostitutiva di quella selezionata. La nuova clip audio contiene il montaggio e gli effetti applicati alla clip della sequenza originale. Se avete tagliato la clip della sequenza originale, la nuova clip contiene solo l'audio tagliato invece di quello completo della clip master originale.

- 1 Selezionate una clip audio in una sequenza.
- 2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Esegui rendering e sostituisci.

Viene creata una nuova clip audio che sostituisce quella selezionata. La clip master (audio o video contenente audio) nel pannello Progetto resta invariata.

Scomporre una traccia stereo in tracce mono

Il comando Scomponi in clip mono crea clip master audio mono partendo da un audio stereo o surround 5.1. e consente di ottenere due clip audio mono, una per ogni canale. Suddividendo una clip surround 5.1, si ottengono sei clip audio mono, corrispondenti ai cinque canali più il canale LFE. La clip master originale resta sempre invariata.

- 1 Selezionate una clip con audio stereo o surround 5.1 nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Scomponi in clip mono.

Alle clip risultanti vengono assegnati nomi di file che riflettono il nome della clip originale seguito dai nomi di canale. Ad esempio, una clip audio stereo denominata Zoom verrà scomposta in due file denominati Zoom Sinistra e Zoom Destra. Il comando Scomponi in mono non crea nuovi file ma solo nuove clip master con mappatura canale sorgente appropriata.

Il comando Scomponi in clip mono non crea clip collegate. Per creare clip mono collegate, usate il comando Mappature canale sorgente.

Consultare anche

"Collegare più clip audio" a pagina 171

Scomporre tutte le tracce stereo in tracce mono

Adobe Premiere Pro è in grado di scomporre automaticamente singoli canali surround e stereo in clip monoaurali separate durante l'acquisizione o l'importazione delle singole clip.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
- 2 Nel riquadro Mapping canale sorgente, scegliete Mono dal menu a discesa Formato traccia predefinito.
- **3** Fate clic su OK.

Usare una clip mono come se fosse stereo

A volte può essere utile usare una clip audio mono come se fosse una clip stereo. La funzione Mappature canale sorgente consente di applicare una clip mono a una coppia di canali stereo destro e sinistro.

- 1 Selezionate una clip mono nel pannello Progetto.
- 2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Mappature canale sorgente.
- 3 Selezionate Mono come stereo nella finestra di dialogo Mappature canale sorgente.

Importante: potete applicare il comando Mappature canale sorgente a una clip mono solo nel pannello Progetto, prima che compaia nel pannello Timeline. Quando l'istanza della clip viene usata in una traccia audio mono non può essere convertita in stereo.

Collegare più clip audio

Potete collegare una clip video a più clip audio e collegare reciprocamente più clip audio. Quando si collegano clip audio in una sequenza, si collegano solo le istanze delle clip master. Le clip audio master originali nel pannello Progetto restano invariate.

Le clip collegate restano sincronizzate mentre vengono spostate o tagliate nel pannello Timeline. Gli effetti audio, compresi Volume e Panning, possono essere applicati a tutti i canali nelle clip collegate. Se apportate una modifica che prevede lo spostamento di una delle clip collegate senza spostare le altre, vengono visualizzati gli indicatori del fuori sincrono.



Gli indicatori del fuori sincrono vengono visualizzati quando le clip collegate non sono più in sincronia.

Il collegamento multiclip può essere visualizzato e tagliato nel monitor Sorgente. Per visualizzare una traccia nel collegamento multiclip, sceglierlo dal menu a comparsa Traccia. Nel monitor Sorgente potete visualizzare e riprodurre solo un canale per volta. Se le clip collegate contengono marcatori, la timeline del monitor Sorgente visualizza solo i marcatori per la traccia visualizzata. Se nel monitor Sorgente è visualizzato un collegamento multiclip dal pannello Progetto, potete usare i pulsanti Sovrapponi o Inserisci per aggiungere le clip collegate a tracce distinte nel pannello Timeline.



Scegliere tracce di collegamenti multiclip in monitor Sorgente

Il pannello Controllo effetti visualizza tutte le tracce video e audio in un collegamento multiclip e gli effetti applicati sono raggruppati insieme per traccia. Potete applicare gli effetti del pannello Effetti a un determinato gruppo nel pannello Controllo effetti.

Controllo effetti ×				<i></i>
Sequence 01 * Regatta2.avi		\otimes	00;00;00;00	
Effetti video		۲	music02.wav	-
👂 🕢 Movimento		¢		
👂 🙆 Opacità		Ŷ		
Effetti audio 1	0×3	۲		
👂 🗑 Yolume		Ċ		
👂 🔯 Bilanciamento		Ŷ		
Effetti audio 2	D=j1	۲		
👂 🗑 Yolume		Ŷ		
👂 🔯 DeNoiser		Ċ.		
♥ 00:00:00:00 → △	2	Ċ	ৰ	

Gli effetti applicati alle tracce audio in un collegamento multiclip visualizzati in Controllo effetti

Consultare anche

"Collegare e scollegare clip video e audio" a pagina 134

"Modificare un collegamento multiclip nel monitor Sorgente" a pagina 172

Collegare clip audio

Le clip audio devono essere dello stesso tipo di canale e ogni clip deve trovarsi su una traccia diversa. Se le clip sono già collegate, come nel caso di una clip audio collegata a una clip video, devono essere scollegate prima di creare un collegamento multiclip.

- 1 Se necessario, selezionate le clip video e audio collegate, quindi scegliete Clip > Scollega.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Tenete premuto Maiusc e fate clic su una clip video da selezionare insieme a più clip audio su tracce separate nel pannello Timeline.
- Tenete premuto Maiusc e fate clic su più clip audio su tracce separate nel pannello Timeline.

Tutte le clip audio devono avere il medesimo formato traccia (mono, stereo o surround 5.1).

3 Scegliete Clip > Collega.

Consultare anche

"Raggruppare clip" a pagina 121

Modificare un collegamento multiclip nel monitor Sorgente

- 1 Nel pannello Timeline, fate doppio clic su una clip collegata.
- 2 Scegliete una traccia dal menu Traccia per visualizzare un canale specifico.
- **3** (Opzionale) Specificate i punti di attacco e stacco per una traccia.

Specificando i punti di attacco e stacco per una determinata traccia si applica la stessa quantità di taglio ai punti di attacco e stacco delle altre tracce collegate. Gli attacchi e gli stacchi delle tracce collegate con durate diverse saranno differenti. I punti di attacco e stacco delle clip collegate sono uguali sono se la durata è la stessa.

Consultare anche

"Collegare più clip audio" a pagina 171

Registrare l'audio

Informazioni sulla registrazione di audio

Potete registrare in una traccia audio di una nuova sequenza oppure in una nuova traccia audio di una sequenza esistente. La registrazione viene salvata come clip audio e viene aggiunta al progetto.

Prima di registrare, assicuratevi che il computer disponga di ingressi audio. Adobe Premiere Pro supporta i dispositivi ASIO (Audio Stream Input Output. Molti dispositivi ASIO sono dotati di connettori per il collegamento di cavi di altoparlanti, microfoni e breakout box.

Se il computer è dotato di un dispositivo ASIO per collegare i dispositivi di ingresso audio, verificate che le impostazioni di tali dispositivi e le opzioni del livello di volume in ingresso siano correttamente configurate. Per ulteriori dettagli, consultate la guida in linea del sistema operativo utilizzato.

In Adobe Premiere Pro, impostate in opzioni per il dispositivo predefinito nella sezione Dispositivi audio della finestra Preferenze per specificare il canale di input usato per registrare.

Una volta collegati i dispositivi di input e configurate tutte le impostazioni preliminari, potete utilizzare il Mixer audio in Adobe Premiere per registrare l'audio. Per regolare i livelli di monitoraggio, usate i controlli disponibili nel Mixer audio. La clip audio viene creata partendo dalla registrazione e viene aggiunta ai pannelli Timeline e Progetto.

Consultare anche

"Registrare una sorgente analogica" a pagina 174

Acquisire audio analogico

Se volete utilizzare audio non ancora in formato digitale, ad esempio proveniente da una cassetta analogica o da un microfono dal vivo, è necessario digitalizzarlo mediante una scheda di acquisizione/digitalizzatore audio o audio/video.

La qualità dell'audio digitalizzato e le dimensioni del file audio dipendono dalla *frequenza di campionamento* (numero di campioni per secondo) e dalla *profondità in bit* (numero di bit per campione) dell'audio digitalizzato. L'audio stereo, inoltre, richiede uno spazio su disco doppio rispetto all'audio mono. Questi parametri, controllati nella sezione Impostazioni di acquisizione della finestra di dialogo Impostazioni progetto, stabiliscono la precisione con cui il segnale audio analogico viene rappresentato in forma digitale. Frequenze di campionamento e profondità in bit maggiori producono livelli superiori di qualità, ma anche file di dimensioni maggiori. Acquisite audio alla massima qualità consentita dal computer in uso anche se in questo modo si utilizzano impostazioni superiori a quelle specificate per l'esportazione o la riproduzione finale. In questo modo si ottiene uno *spazio di manovra*, ossia dati aggiuntivi che aiutano a mantenere la qualità quando regolate il guadagno audio o applicate effetti audio come l'equalizzazione o la compressione/espansione dell'intervallo dinamico. Benché il formato DV possa registrare due coppie stereo indipendenti, Adobe Premiere Pro è in grado di acquisire una sola coppia stereo. È possibile selezionare la coppia stereo 1, stereo 2 oppure un mix di entrambe le coppie a seconda dell'hardware DV in uso. Per ulteriori dettagli consultate la documentazione dell'hardware DV.

Impostare la posizione dell'audio acquisito

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS).

2 Selezionate una posizione per Audio acquisito e fate clic su OK.

Registrare un fuori campo

1 Collegate il microfono alla presa di entrata del microfono del computer o della scheda audio. Se necessario, scegliete Modifica > Preferenze > Dispositivi audio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dispositivi audio (Mac OS) per configurare il dispositivo di input.

2 Se desiderate visualizzare in anteprima il pannello Timeline man mano che registrate, posizionate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline qualche secondo prima del momento in cui volete far iniziare il commento.

3 Nel pannello Mixer audio, fate clic sul pulsante Abilita traccia per la registrazione 🖢 per ogni traccia nella quale registrare l'audio.



Comandi di registrazione del Mixer audio

A. Pulsante Abilita traccia per la registrazione B. Pulsante Esegui registrazione del Mixer audio

4 Nel Mixer audio, fate clic sul pulsante Esegui registrazione della sequenza. Adobe Premiere Pro prepara la sequenza per la registrazione, ma sposta la testina solo quando premete il pulsante Riproduci.

5 Dal menu del pannello Mixer audio, selezionate Solo controllo in ingresso per controllare solo gli ingressi della scheda audio.

6 Verificate i livelli di input parlando nel microfono.

7 Al termine delle verifiche, selezionate Solo controllo in ingresso per verificare anche le tracce audio del progetto.

8 Parlate di nuovo nel microfono. Tenete d'occhio i controlli di livello del Mixer audio per fare in modo che i livelli di ingresso per le tracce abilitate per la registrazione siano alti ma senza clipping.

9 Fate clic sul pulsante Riproduzione nel Mixer audio, quindi iniziate il commento.

Consultare anche

"Informazioni sull'audio" a pagina 162

Registrare una sorgente analogica

Potete registrare audio da un dispositivo sorgente analogico, come un videoregistratore o un giradischi.

1 Collegate la sorgente analogica alla presa di entrata del microfono del computer o della scheda audio. Se necessario, scegliete Modifica > Preferenze > Dispositivi audio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dispositivi audio (Mac OS) per configurare il dispositivo di input.

2 Se desiderate visualizzare in anteprima il pannello Timeline man mano che registrate, posizionate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline qualche secondo prima del momento in cui volete far iniziare la registrazione.

3 Nel pannello Mixer audio, fate clic sul pulsante Abilita traccia per la registrazione 🖢 per ogni traccia nella quale registrare l'audio.

4 Nel Mixer audio, fate clic sul pulsante Esegui registrazione della sequenza. Adobe Premiere Pro prepara la sequenza per la registrazione, ma sposta la testina solo quando premete il pulsante Riproduci.

5 Dal menu del pannello Mixer audio, selezionate Solo controllo in ingresso per controllare solo gli ingressi della scheda audio.

6 Verificate i livelli di input riproducendo una selezione dalla sorgente analogica.

7 Al termine delle verifiche, selezionate Solo controllo in ingresso nel pannello Mixer audio per verificare anche le tracce audio del progetto.

8 Riproducete di nuovo una selezione dalla sorgente analogica. Tenete d'occhio i controlli di livello del Mixer audio per fare in modo che i livelli di ingresso per le tracce abilitate per la registrazione siano alti ma senza clipping.

9 Fate clic sul pulsante Riproduzione nel Mixer audio, quindi premete Play sul dispositivo sorgente.

Consultare anche

"Informazioni sull'audio" a pagina 162

Preparare il canale di input per la registrazione

Se abilitate la registrazione per una traccia, questa può registrare dal canale del dispositivo predefinito specificato nella finestra di dialogo Preferenze > Dispositivo audio In questa finestra di dialogo è presente il pulsante Impostazioni ASIO, grazie al quale potete abilitare gli ingressi audio collegati al computer. Le tracce submix e master ricevono sempre l'audio da tracce all'interno della sequenza; le opzioni di registrazione e input di traccia non sono pertanto disponibili per questo tipo di traccia.

Scegliete Modifica > Preferenze > Dispositivi audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Dispositivi audio (Mac OS) e impostate le seguenti opzioni:

Dispositivo predefinito Determina quale dispositivo audio collegato viene indirizzato all'interno e all'esterno di Adobe Premiere Pro. Selezionate i driver ASIO per il dispositivo audio utilizzato. Se la scheda audio è priva di driver ASIO forniti dal produttore, selezionate l'impostazione Premiere Pro Windows Sound. Affinché un dispositivo sia disponibile, occorre che in Windows sia installato un driver aggiornato. Inoltre, per avere più di due canali stereo o per controllare l'audio surround 5.1, il driver del dispositivo deve essere conforme alle specifiche ASIO (Audio Stream Input Output). In caso contrario, saranno disponibili solo input e output stereo, indipendentemente dal numero di dispositivi di input e output collegati.

Impostazioni ASIO (solo Windows) Specifica le impostazioni ASIO per il dispositivo selezionato. Le impostazioni in questa finestra di dialogo dipendono dal dispositivo e dal driver in uso, non da Adobe Premiere Pro. Consultate la documentazione del dispositivo ASIO e del driver che state usando.

Dimensione buffer (solo Mac OS) Specifica in kilobyte le dimensioni del buffer usato da Adobe Premiere Pro per registrare l'audio.

Registrare audio

Dopo aver impostato il dispositivo audio sul vostro computer e dopo aver specificato il dispositivo audio di input nella sezione Dispositivi audio della finestra Preferenze di Premiere Pro, siete pronti per registrare.

1 Assicuratevi che il dispositivo di input (microfono o altro dispositivo audio) sia correttamente collegato al computer.

2 Nel Mixer audio, fate clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione 🖢 per la traccia nella quale registrare l'audio.

3 (Opzionale) Se necessario, aggiungete una traccia audio appropriata al numero di canali da registrare. Se, ad esempio, state registrando la voce con un solo microfono monoaurale, è consigliabile la registrazione in una traccia audio mono. Consultate "Operazioni con le tracce" a pagina 91.

4 Scegliete il canale di input per la registrazione dal menu a comparsa Canale di input della traccia.

Nota: Questo menu viene visualizzato quando si fa clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione.

5 Se al registrazione interessa più tracce, ripetete i punti 3 e 4 come richiesto.

6 (Opzionale) Create una nuova sequenza.
Nota: Potete anche usare una sequenza esistente, Questo è un modo utile per registrare i fuori campo. Potete registrare la voce mentre guardate la riproduzione di una sequenza. Quando registrate il commento vocale a una sequenza esistente, è buona norma fare clic sull'icona Traccia in assolo 🔊 nel Mixer audio per la traccia in cui state registrando. Fate clic sull'icona per disattivare le altre tracce audio.

- 7 (Opzionale) Selezionate la traccia audio nella quale registrare.
- 8 (Opzionale) Regolate i livelli nel dispositivo di input per raggiungere il livello di registrazione adeguato.
- 9 Per attivare la modalità di registrazione, fate clic sull'icona Esegui registrazione 櫐 nella parte inferiore del Mixer audio.
- 10 Per iniziare a registrare, fate clic sul pulsante Riproduci 🕨 .

11 Se necessario, regolate il cursore del volume per la traccia in su (più alto) o in giù (più basso) per conservare il livello di registrazione desiderato.

Gli indicatori rossi nella parte superiore dei controlli VU si illuminano se l'audio è ritagliato. Accertatevi che il livello dell'audio non sia tanto alto da provocare tagli. In genere l'audio alto ha un valore di registrazione intorno a 0 dB mentre un audio basso intorno a -18 dB.

12 Per interrompere la registrazione, fate clic sull'icona Interrompi

L'audio registrato viene visualizzato sotto forma di clip nella traccia audio e sotto forma di clip master nel pannello Progetto. È sempre possibile selezionare la clip nel pannello Progetto per rinominarla o eliminarla.

Disattivare l'audio durante la registrazione

La disattivazione dell'audio può evitare il feedback o eco quando il computer è collegato agli altoparlanti.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
- 2 Selezionate Disattiva input durante registrazione timeline.

Regolare i livelli del volume

Regolare guadagno e volume

Per *guadagno* si intende in genere il volume o il livello di input nelle clip mentre il termine *volume* indica di solito il volume o il livello di output delle tracce o delle clip della sequenza. Potete regolare i livelli del guadagno o del volume per renderli più uniformi tra le varie tracce o clip, o per regolare il segnale di una traccia o di una clip quando è troppo alto o troppo basso. Ricordate, però, che se il livello di una clip audio è stato impostato su un valore troppo basso al momento della conversione in digitale, l'aumento del guadagno o del volume potrebbe semplicemente acuire i rumori di sottofondo. Per ottenere i migliori risultati, cercate sempre di registrare o di digitalizzare l'audio originale al miglior livello possibile.

Il comando Guadagno audio è utile per regolare il livello di guadagno per una clip selezionata. Il comando Guadagno audio è indipendente dal livello di output impostato nel Mixer audio e nel pannello Timeline, ma il suo valore si combina con il livello della traccia per il missaggio finale.

Potete regolare il volume per una clip della sequenza nei pannelli Controllo effetti o Timeline. Per regolare il volume nel pannello Controllo effetti si usano gli stessi metodi impiegati per impostare altre opzioni degli effetti. Ai fini del montaggio è spesso più semplice regolare l'effetto Volume nel pannello Timeline.

I livelli traccia vengono invece controllati nel Mixer audio o nel pannello Timeline. Anche se il controllo dei livelli di traccia è assicurato principalmente nel Mixer audio, potete anche ottenere lo stesso risultato usando i fotogrammi chiave delle tracce audio nel pannello Timeline. Dato che i fotogrammi chiave della traccia rappresentano impostazioni automatiche di mixaggio, influenzano l'output solo se le opzioni di automatizzazione sono impostate su Leggi, Ritocca o Fissa.

Consultare anche

"Attivare i fotogrammi chiave" a pagina 258

"Informazioni sulle modifiche all'audio" a pagina 183

Specificare il livello di guadagno per una clip

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Se volete regolare il guadagno di una clip master in modo che tutte le istanze della clip aggiunte al pannello Timeline abbiano lo stesso livello di guadagno, selezionate la clip master nel pannello Progetto.
- Se volete regolare il guadagno di una sola istanza di una clip master già inserita in una sequenza, selezionatela nel pannello Timeline.
- **2** Scegliete Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni e fate clic su OK:
- Inserite un valore di guadagno (0.0 dB corrisponde al guadagno originale della clip).
- Fate clic su Normalizza per ottimizzare automaticamente il guadagno audio di una clip. Adobe Premiere Pro esamina i livelli nella clip e determina quindi la quantità della regolazione audio in modo che i segnali più forti nella clip non superino il tetto massimo (0dB) creando distorsioni. Il valore visualizzato indica la quantità di guadagno applicata automaticamente da Adobe Premiere Pro.

Regolare il volume nel pannello Timeline

Per regolare il livello del volume di una clip intera o di una traccia, oppure per modificare il volume nel tempo, potete usare la banda elastica di una traccia audio del pannello Timeline.

1 Espandete la vista della traccia audio facendo clic sul triangolino accanto al nome.

2 Nel titolo della traccia, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave 🔍 e scegliete una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa:

Mostra fotogrammi chiave clip Consente di animare effetti audio per una clip, compreso il livello del volume.

Mostra volume clip Consente di modificare solo il livello del volume di una clip.

Mostra fotogrammi chiave traccia Consente di animare molti effetti delle tracce audio, come il volume, la disattivazione dell'audio e il bilanciamento.

Mostra volume traccia Consente di modificare solo il livello del volume di una traccia.

- 3 Se è selezionata una delle impostazioni della finestra Fotogrammi chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Se è selezionata l'impostazione Mostra fotogrammi chiave clip, scegliete Volume > Livello dal menu a discesa all'inizio della clip nella traccia audio.
- Se è selezionata l'impostazione Mostra fotogrammi chiave traccia, scegliete Traccia > Volume dal menu a discesa all'inizio della clip nella traccia audio.

Nota: La regolazione del volume è abilitata per impostazione predefinita.

4 Usate lo strumento selezione o penna per alzare la banda elastica del livello del volume (per aumentare il volume) o abbassarlo (per diminuire il volume).

Nota: Per modificare l'effetto Volume nel tempo, posizionate l'indicatore del tempo corrente **?** nei punti in cui devono avvenire le modifiche, fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave **?** e trascinate il fotogramma chiave in su (più alto) o in giù (più basso).

Consultare anche

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 254

"Regolare guadagno e volume" a pagina 176

Applicare lo stesso livello di volume a più clip

- 1 Nella timeline, regolate il volume di una singola clip sul livello desiderato.
- 2 Scegliete Modifica > Copia.

- 3 Trascinate un marcatore sulle altre clip da modificare.
- **4** Scegliete Modifica > Incolla attributi.

Nota: Questa procedura consente di incollare tutti gli effetti e gli attributi della prima clip selezionata, non solo le impostazioni del volume.

Regolare il volume in Controllo effetti

- **1** Selezionate una clip audio in una sequenza.
- 2 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al volume per espandere l'effetto.
- **3** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Inserite un valore per il livello. Un valore negativo diminuisce il livello del volume e uno positivo lo aumenta. Un valore pari a 0.0 rappresenta il livello di volume della clip originale senza regolazione.
- Fate clic sul triangolino accanto a Livello per espandere le opzioni degli effetti e regolate il livello del volume con il cursore.

All'inizio della timeline della clip nel pannello Controllo effetti viene automaticamente creato un fotogramma chiave.

4 (Opzionale) Per modificare l'effetto volume nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e regolate il grafico del livello volume nel pannello Controllo effetti.

Ogni volta che spostate l'indicatore del tempo corrente ed eseguite una regolazione, viene creato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete l'operazione.

Consultare anche

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Impostare il volume della traccia nel Mixer audio

Nel Mixer audio, regolate l'impostazione del volume della traccia.

Nota: Potete usare questa procedura se alla traccia non è applicata l'opzione di automazione. Se i livelli variano nel tempo poiché i fotogrammi chiave di automatizzazione della traccia sono già stati applicati, potete regolare il livello della traccia in modo uniforme inviandolo a un submix e impostandone il livello.

Disattivare l'audio di una traccia nel Mixer audio

✤ Fate clic sull'icona a forma di altoparlante nel Mixer audio.

Nota: La rimozione temporanea dell'audio non incide sugli elementi di pre-dissolvenza, quali effetti e mandate. Lo stato del pulsante Disattiva audio traccia è inoltre soggetto alle impostazioni di automazione attive. Per togliere del tutto l'audio dall'output della traccia, fate clic sull'icona a forma di altoparlante per la traccia in questione nel pannello Timeline.

Consultare anche

"Informazioni sulle modifiche all'audio" a pagina 183

Mixare tracce nel Mixer audio

Potete impostare i livelli di due o più tracce audio, l'una relativa all'altra, usando il Mixer audio. Potete, ad esempio, aumentare il volume della voce del narratore su una traccia audio diminuendo contemporaneamente il volume della musica di sottofondo su un'altra traccia. Inoltre, è possibile aumentare o diminuire il volume complessivo del mix contenente l'audio di tutte le tracce selezionate. Il Mixer audio consente di eseguire queste modifiche in tempo reale durante l'ascolto delle tracce. Per impostazione predefinita, le regolazioni del volume del Mixer audio per ogni traccia vengono salvate nei fotogrammi chiave del volume della traccia, visibili sulla traccia nel pannello Timeline. Le modifiche del volume eseguite per l'intero mix vengono salvate nei fotogrammi chiave del volume della traccia, visibili nella traccia audio master nel pannello Timeline.

1 Selezionate una sequenza contenente audio in due o più tracce audio.

2 Selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Audio.

Il pannello Mixer audio viene visualizzato nella zona di rilascio centrale e ogni traccia audio del pannello Timeline è assegnata al proprio bus.

3 Per ogni traccia audio fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave 🔍 nel pannello Timeline. Scegliete quindi Mostra volume traccia dal menu a discesa.

4 Nella parte inferiore sinistra del Mixer audio, fate clic sul pulsante Riproduci ▶ per riprodurre la sequenza e monitorarne l'audio.

5 Spostare il cursore del volume per ogni traccia audio in su o in giù per aumentarne o diminuirne il volume controllando l'audio.

6 Spostare il cursore del volume per la traccia master in su o in giù per aumentare o diminuire il volume dell'intero mix controllando l'audio.

I fotogrammi chiave del volume della traccia vengono visualizzati per ognuna delle tracce per cui sono state eseguite modifiche del volume, compresa la traccia master.

Transizioni audio

Operazioni con le transizioni audio

Potete applicare dissolvenze incrociate per le transizioni audio tra clip. Una dissolvenza audio è analoga a una transizione video. Nel caso della dissolvenza incrociata, una transizione audio viene aggiunta tra due clip audio adiacenti sulla stessa traccia. Adobe Premiere Pro dispone di due tipi di dissolvenza incrociata: Guadagno costante e Potenza costante.

La dissolvenza incrociata Guadagno costante modifica l'audio a una velocità costante di aumento e diminuzione nella transizione tra le clip. Questo tipo di dissolvenza incrociata può a volte risultare un po' brusco.

La dissolvenza incrociata Potenza costante crea una transizione progressiva e graduale, analoga alla transizione di dissolvenza tra clip video. Questa dissolvenza incrociata comporta una lenta diminuzione iniziale dell'audio della prima clip che accelera poi alla fine della transizione. Per la seconda clip, l'audio aumenta rapidamente all'inizio per poi rallentare verso la fine della transizione.

Per impostare una durata predefinita per le transizioni audio, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS). Nella finestra di dialogo Preferenze, inserite un valore per la Durata transizione audio predefinita.

Consultare anche

"Maniglie delle clip e transizioni" a pagina 154

"Flusso di lavoro delle transizioni" a pagina 153

Specificare la transizione audio predefinita

1 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) su Guadagno costante o su Potenza costante nel pannello Effetti.

2 Scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita dal menu di scelta rapida.

Impostare la durata predefinita delle transizioni audio

1 Scegliete Modifica> Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Nella finestra di dialogo Preferenze, inserite un valore per la Durata transizione audio predefinita.

Applicare la dissolvenza incrociata tra clip audio

1 Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia nel pannello Timeline per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.

- 2 Assicuratevi che le due clip audio siano adiacenti e che entrambe le clip siano tagliate.
- **3** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per aggiungere la transizione audio predefinita, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto di montaggio tra le clip e scegliete Sequenza > Applica transizione audio.
- Per aggiungere una transizione audio diversa da quella predefinita, espandete il raccoglitore Transizioni audio nel pannello Effetti e trascinate la transizione audio nel pannello Timeline, nel punto di montaggio tra le due clip interessate dalla dissolvenza incrociata.

Eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura delle clip audio

1 Assicuratevi che sia stata eseguita l'espansione della traccia audio nel pannello Timeline. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.

- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per eseguire la dissolvenza in apertura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti al pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente all'attacco della clip audio. Potete anche fare doppio clic sulla transizione applicata in Controllo effetti e scegliere Inizia dal taglio dal menu a comparsa Allineamento.
- Per eseguire la dissolvenza in chiusura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti al pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente allo stacco della clip audio. Potete anche fare doppio clic sulla transizione applicata nel pannello Controllo effetti e scegliere Termina al taglio dal menu a comparsa Allineamento.

Regolare o personalizzare una transizione audio

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare una transizione audio, fate doppio clic sulla transizione nel pannello Timeline e regolatela nel pannello Controllo effetti.
- Per personalizzare la velocità di dissolvenza audio normale o incrociata, invece di applicare una transizione, regolate l'elemento grafico del fotogramma chiave per il volume audio della clip.

Consultare anche

"Regolare guadagno e volume" a pagina 176

Applicare effetti all'audio

Applicare effetti audio alle clip

Il raccoglitore Effetti audio del pannello Effetti contiene vari effetti audio. A seconda del numero di canali nella traccia audio, potete applicare effetti dai raccoglitori 5.1, Stereo o Mono.

L'applicazione e la modifica degli effetti nelle clip audio sono molto simili a quelle nelle clip video: selezionate una clip nel pannello Timeline e trascinate un effetto audio sulla clip oppure nel pannello Controllo effetti, quindi regolate le opzioni dell'effetto nel pannello Controllo effetti. Per regolare le opzioni potete inserire valori, trascinare i cursori, agire sul testo sottolineato oppure manovrare i grafici nella timeline Controllo effetti.

Nota: L'effetto Volume è fisso e viene applicato automaticamente a ogni clip della sequenza che contiene audio. Questo effetto può essere regolato nel pannello Controllo effetti oppure manovrando il grafico nel pannello Timeline.

Applicare effetti audio nel Mixer audio

Le opzioni degli effetti traccia vengono controllate nel Mixer audio dopo aver selezionato un effetto nel pannello Effetti e mandate. Se il pannello Effetti e mandate non è visibile, potete visualizzarlo facendo clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio. Questo pannello contiene i menu a comparsa di selezione degli effetti per applicare fino a un massimo di cinque effetti traccia. Adobe Premiere Pro elabora gli effetti nell'ordine in cui sono elencati e trasmette il risultato di un effetto a quello successivo nell'elenco; di conseguenza, se cambiate l'ordine cambia anche il risultato finale. L'elenco degli effetti consente inoltre di controllare completamente eventuali plug-in VST aggiunti. Nel pannello Timeline potete inoltre visualizzare e modificare gli effetti applicati nel Mixer audio.

Un effetto può essere applicato in pre- o in post-dissolvenza. La differenza sta nel fatto che l'effetto venga applicato prima o dopo l'applicazione della dissolvenza della traccia. Per impostazione predefinita, gli effetti sono applicati in predissolvenza.

Nel Mixer audio potete registrare le opzioni degli effetti che cambiano nel tempo usando le opzioni di automazione o quelle specificate nella timeline usando i fotogrammi chiave.



Effetti audio

A. Nome dell'effetto applicato e menu a comparsa degli effetti B. Ignora effetti C. Manopola di controllo per la proprietà dell'effetto selezionato D. Menu a comparsa per le proprietà degli effetti

Se pensate di usare lo stesso effetto più volte, può essere utile risparmiare le risorse di sistema e condividere gli effetti attraverso un submix. Create un submix, applicatevi l'effetto e usate le mandate per indirizzare le tracce al submix per l'elaborazione degli effetti

Consultare anche

"Operazioni con gli effetti VST" a pagina 182

"Informazioni sulle modifiche all'audio" a pagina 183

"Indirizzare le tracce con mandate" a pagina 189

"Operazioni con i submix" a pagina 188

Applicazione di un effetto traccia nel Mixer audio

1 (Opzionale) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro di Mixer audio.

2 Nella traccia nella quale volete applicare un effetto, fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto e scegliete un effetto dal menu a comparsa.

🖓 Dato che non è possibile spostare un effetto in una posizione diversa nel pannello Effetti e mandate, pianificate l'ordine degli effetti traccia prima di applicarli.

3 Se necessario, scegliete il parametro dell'effetto da modificare dal menu a comparsa in fondo al pannello degli effetti e delle mandate.

4 Per regolare le opzioni dell'effetto, usate i controlli sopra il menu a comparsa dei parametri.

Nota: Per alcuni effetti plug-in VST potete regolare le opzioni dell'effetto in un pannello separato contenente i controlli delle opzioni. Fate doppio clic sul nome dell'effetto traccia per aprire un pannello dell'editor VST.

Determinare se un effetto deve attivarsi in pre-dissolvenza o post-dissolvenza

Nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su un effetto e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza.

Modificare gli effetti traccia nel pannello Timeline

1 Nel pannello Timeline espandete, se necessario, la visualizzazione di una traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave 🖣 e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu.

3 Fate clic sul menu a comparsa nell'angolo in alto a sinistra della traccia (per impostazione predefinita, viene visualizzato come "Traccia:Volume"), quindi scegliete il nome dell'effetto e la proprietà dal menu a comparsa. (Gli effetti in predissolvenza compaiono nella parte superiore del menu, quelli in post-dissolvenza nella parte inferiore. Il numero presente nei nomi degli effetti indica la loro posizione nell'elenco degli effetti delle tracce (ordine di rendering).

4 Usate lo strumento penna per regolare il livello in modo uniforme, se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, o per aggiungere o modificare i fotogrammi chiave.

Consultare anche

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 254

Rimuovere o ignorare un effetto traccia nel Mixer audio

Nell'elenco degli effetti nel Mixer audio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere un effetto traccia, fate clic sul triangolino a destra dell'effetto da rimuovere e scegliete Nessuno.
- Per ignorare un effetto traccia, fate clic sul pulsante Ignora effetti 🕖 nella parte inferiore dell'elenco degli effetti sino a visualizzare l'icona barrata.

Operazioni con gli effetti VST

Adobe Premiere Pro supporta il formato di plug-in audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology) e offre la possibilità di aggiungere effetti audio VST di altri produttori. Adobe Premiere Pro include effetti di plug-in VST disponibili sia nel Mixer audio che nel pannello Controllo effetti. I plug-in VST basati sulle tracce possono fornire ulteriori controlli. Applicate gli effetti VST nello stesso modo in cui applichereste qualsiasi altro effetto a una traccia o alle clip.

Nei pannelli degli effetti e delle mandate del Mixer audio, gli effetti VST figurano nei menu a comparsa di selezione degli effetti. Questi effetti sono presenti nel raccoglitore Effetti audio all'interno del pannello Effetti per consentire l'applicazione a singole clip. Nella maggior parte dei casi, gli effetti VST compaiono nel raccoglitore Effetti audio e nel tipo di traccia che corrisponde al numero di canali supportato dall'effetto. Gli effetti VST stereo, ad esempio, compaiono solo per le tracce stereo nei menu a comparsa per gli effetti delle tracce audio nel Mixer audio e nella sezione Stereo del raccoglitore Effetti audio nel pannello Effetti. Dopo aver applicato uno degli effetti VST, potete aprire una finestra con tutti i relativi controlli. Potete aprire più finestre dell'editor VST lasciandole attive per tutto il tempo necessario, ad esempio per automatizzare gli effetti, ma Adobe Premiere Pro le chiuderà tutte alla chiusura del progetto.

Se in precedenza avete installato un'altra applicazione compatibile con lo standard VST, Adobe Premiere Pro troverà gli effetti VST nella cartella VST già esistente. All'interno della cartella dei plug-in nella cartella dell'applicazione di Adobe Premiere Pro c'è anche una cartella VSTPlugins con i plug-in usati solo da Adobe Premiere Pro.

Nota: Se usate un effetto VST non fornito da Adobe, la responsabilità del layout di controllo e dei risultati del plug-in spetta al produttore del plug-in. Adobe Premiere Pro si limita a presentare i controlli e a elaborare i risultati.

Consultare anche

"Applicare effetti audio nel Mixer audio" a pagina 181

Regolare un effetto VST in un pannello dell'editor VST

Il Mixer audio consente di aprire un pannello dell'editor VST (per alcuni effetti VST) in modo da regolare le opzioni degli effetti.

Nota: Non è possibile aprire una finestra dell'editor VST dal pannello Controllo effetti.

1 Se è necessario visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sulla sinistra del Mixer audio.

2 Nel pannello Effetti e mandate, fate clic su uno dei triangolini puntati verso il basso nella sezione di selezione dell'effetto e selezionate il nome di un effetto.

3 Fate doppio clic sul nome dell'effetto.

Viene aperto il pannello dell'editor VST. Questo pannello può essere ancorato o raggruppato come qualsiasi altro pannello.

4 Nella finestra dell'editor VST, specificate le opzioni.

Nota: I controlli di opzione per gli effetti plug-in VST sono disponibili anche nella parte inferiore del pannello Effetti e mandate.



Pannello dell'editor VST per l'effetto Riduzione disturbo

Selezionare un'impostazione predefinita per un effetto VST

◆ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl e fate clic sul nome dell'effetto nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio e scegliete un'impostazione predefinita elencata nella parte inferiore del menu a comparsa.

Nota: Se un effetto non supporta le impostazioni predefinite, l'unica scelta è Predefinito. Predefinito reimposta i valori di tutte le opzioni per l'effetto.

Registrare mix audio

Informazioni sulle modifiche all'audio

Usando il Mixer audio, potete applicare le modifiche alle tracce audio durante la riproduzione di una sequenza. Potete immediatamente ascoltare il risultato delle modifiche applicate. Potete controllare le impostazioni di volume, panning ed esclusione dell'audio di una traccia o delle sue mandate. Potete controllare le opzioni di tutti gli effetti delle tracce, compresa l'impostazione di esclusione.

Il Mixer audio registra le modifiche come fotogrammi chiave nelle tracce audio. Non apporta modifiche alle clip sorgente.

È consigliabile effettuare le modifiche alle sequenze multitraccia una traccia per volta. Girate i controlli su una traccia durante la riproduzione di una sequenza. Quindi riproducetela di nuovo dall'inizio mentre girate i controlli su un'altra traccia. Le modifiche apportate alla prima traccia vengono conservate se le opzioni di automazione della traccia sono impostate su Disattivato o Leggi.

Consultare anche

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 254

Registrare modifiche alle tracce audio

Ogni canale del Mixer audio corrisponde a una traccia audio nella timeline. Potete usare i controlli di ogni canale del Mixer audio per registrare modifiche alle tracce audio corrispondenti. Ad esempio, per variare il livello del volume delle clip nella traccia audio 1, usate il cursore del volume del canale audio 1 del Mixer audio.

1 Nel pannello Timeline o nel Mixer audio, impostate il tempo corrente sul punto in cui iniziare la registrazione delle modifiche automatiche.

Nota: Nel Mixer audio potete impostare la posizione temporale corrente nell'angolo in alto a sinistra del pannello.

2 Scegliete nel Mixer audio una modalità dal menu Modalità di automazione nella parte superiore delle tracce da modificare. Per registrare le modifiche, scegliete una modalità diversa da Disattivato o Leggi. Consultate "Modalità di automazione del Mixer audio" a pagina 185

3 (Opzionale) Per proteggere le impostazioni di una proprietà in modalità di automazione Scrivi, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) su un effetto o mandata e scegliete Protetto in modalità Scrivi dal menu a comparsa.

- **4** Nel Mixer audio effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per avviare l'automazione, fate clic sul pulsante Riproduci 🕨 nel Mixer audio.
- Per riprodurre la sequenza in ciclo continuo, fate clic sul pulsante Ciclo continuo 📩 .
- Per riprodurre dall'attacco allo stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco 🕪 .
- 5 Mentre l'audio viene riprodotto, regolate le opzioni di qualsiasi proprietà automatizzabile.
- 6 Per interrompere l'automazione, premete il pulsante Interrompi 🔳 .

7 Per avere un'anteprima delle modifiche, cambiate il tempo corrente nel valore precedente alle modifiche e fate clic sul pulsante Riproduci

8 Per visualizzare i fotogrammi chiave creati, effettuate le seguenti operazioni:

- a Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave 🔍 all'inizio della traccia audio modificata e selezionate Mostra fotogrammi chiave traccia.
- **b** Fate clic sul titolo della clip nella parte superiore sinistra di una clip audio modificata e scegliete dal menu a discesa il tipo di modifica che avete registrato. Ad esempio, se avete modificato il volume, scegliete Traccia > Volume.

Questo passaggio mostra i fotogrammi chiave registrati con il Mixer audio lungo la linea di modifica gialla. Potete modificare questi fotogrammi chiave allo stesso modo degli altri nella timeline.

Mantenere una proprietà della traccia durante la registrazione di un mix audio

Potete conservare le impostazioni di una proprietà durante la registrazione di un mix audio, impedendo la modifica di una proprietà selezionata. proteggendola in tutte le tracce in una sequenza.

Nel pannello Effetti e mandate per una traccia, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su un effetto o una mandata e scegliete Protetto in modalità Scrivi dal menu a comparsa.

Nota: Usate il Mixer audio per automatizzare solo le proprietà della traccia, non quelle della clip. Per modificare i fotogrammi chiave della clip, selezionatela e usate il pannello Controllo effetti o Timeline.

Modalità di automazione del Mixer audio

Le modalità di automazione vengono impostate nel menu a comparsa situato nella parte superiore di ogni traccia. Ad esempio, trascinate un controllo del panning o della dissolvenza del volume di una traccia durante la riproduzione. Quando riproducete nuovamente l'audio dopo aver impostato il menu a comparsa per l'automatizzazione della traccia su Leggi, Ritocca o Fissa, Adobe Premiere Pro riproduce la traccia con le modifiche apportate. Man mano che apportate le modifiche ai canali nel Mixer audio, Adobe Premiere Pro le applica creando fotogrammi chiave per la traccia nel pannello Timeline. Al contrario, per i fotogrammi chiave delle tracce audio aggiunti o modificati, impostate i valori, come ad esempio le posizioni della dissolvenza, nel Mixer audio.

Per ogni traccia audio, la scelta delle opzioni di automatizzazione determina lo stato dell'automatizzazione della traccia durante il processo di missaggio:

Disattivato Ignora le impostazioni memorizzate della traccia durante la riproduzione. L'opzione Disattivato consente di usare i controlli del Mixer audio in tempo reale, senza l'interferenza di fotogrammi chiave esistenti. Tuttavia, le modifiche alle tracce audio non vengono registrate in modalità Disattivato.

Leggi Legge i fotogrammi chiave della traccia e li usa per controllare la traccia durante la riproduzione. Se una traccia non ha fotogrammi chiave, le modifiche a un'opzione, ad esempio il volume, influenzano tutta la traccia in modo uniforme. Se modificate un'opzione per una traccia impostata sull'automazione di lettura, quando interrompete la modifica l'opzione ritorna al proprio valore precedente, ovvero quello anteriore alla registrazione delle modifiche automatizzate correnti. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza Tempo automatico.

Scrivi Registra le modifiche apportate a qualsiasi impostazione di automazione della traccia non impostata su Protetto in modalità Scrivi e crea i corrispondenti fotogrammi chiave della traccia nel pannello Timeline. Questa modalità scrive l'automazione non appena inizia la riproduzione, senza attendere che un'impostazione cambi. Potete modificarne il comportamento scegliendo Dopo Scrivi passa a Ritocca nel menu del Mixer audio. Al termine della riproduzione o del ciclo di riproduzioni, il comando Dopo Scrivi passa a Ritocca converte tutte le tracce dalla modalità scrittura alla modalità di ritocco.

Fissa Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non viene avviata finché non iniziate a modificare una proprietà. Le impostazioni della proprietà iniziale provengono dalla regolazione precedente.

Ritocca Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non viene avviata finché non iniziate a modificare una proprietà. Quando smettete di regolare una proprietà, le relative opzioni riprendono le impostazioni precedenti, ovvero quelle anteriori alla registrazione delle correnti modifiche automatizzate. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza audio Tempo automatico.

Impostare l'opzione Tempo automatico per la modalità Ritocca

Quando finite di regolare le proprietà di un effetto in modalità Ritocca, la proprietà torna al suo valore iniziale. La preferenza Tempo automatico specifica il tempo impostato perché una proprietà effetto torni al valore iniziale.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
- 2 Inserite un valore in Tempo automatico e fate clic su OK.

Specificare la creazione automatizzata di fotogrammi chiave

L'automazione delle modifiche all'audio nel Mixer audio può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio, riducendo le prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. In aggiunta agli altri vantaggi assicurati, questa preferenza agevola la modifica dei singoli fotogrammi, che risultano meno concentrati sull'elemento grafico del fotogramma chiave.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate una o entrambe le opzioni riportate di seguito e fate clic su OK:

Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave Crea fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che non hanno una relazione lineare con i fotogrammi chiave iniziale e finale. Supponete, ad esempio, di volere automatizzare una dissolvenza tra 0 dB e -12 dB. Quando l'opzione è selezionata, Adobe Premiere Pro crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei

punti che presentano un incremento di valore tra il fotogramma chiave iniziale (0 dB) e quello finale (- 12 dB). Se non selezionate questa opzione, è possibile che Adobe Premiere Pro crei tra questi due punti, sulla base della velocità di variazione del valore, svariati fotogrammi chiave incrementali di valore identico. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

Sfoltimento con intervallo di tempo minimo Crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza di intervalli maggiori rispetto al valore specificato. Specificate un valore tra 1 e 2000 millisecondi.

Eseguire il panning e il bilanciamento

Informazioni su panning e bilanciamento

Per impostazione predefinita, tutte le tracce audio escono sulla traccia audio master della sequenza. Dato che le tracce possono contenere canali in numero diverso rispetto alla master (a seconda che siano tracce mono, stereo o surround 5.1), occorre verificare cosa accade quando l'output di una traccia entra in un'altra con un numero diverso di canali.

Per *panning* si intende lo spostamento di audio da un canale all'altro. Potete usarlo per posizionare un canale audio in una traccia multicanale. Se, ad esempio, sul lato destro del fotogramma video compare una macchina in movimento, potete applicare il panning al canale con l'audio della macchina in modo da ascoltarlo sul lato destro del campo audio a più canali.

Il *bilanciamento* ridistribuisce i canali di una traccia audio a più canali sui vari canali di un'altra traccia dello stesso tipo e si distingue dal panning in quanto le informazioni spaziali sono già codificate in più canali. Il bilanciamento si limita ad alterarne le proporzioni.

Nota: Se necessario, potete bilanciare una clip applicando l'effetto audio Bilanciamento. Si consiglia di eseguire questa operazione solo se avete stabilito che il bilanciamento della traccia non è sufficiente.

La disponibilità delle opzioni di panning e bilanciamento per una traccia audio dipende dal rapporto tra il numero di canali in una traccia audio e quello nella traccia di output (spesso la traccia master). Nel Mixer audio il numero di controlli di livello in una traccia indica il numero di canali per quella traccia. La traccia di output è visualizzata nel menu a comparsa Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia. Le regole riportate di seguito determinano se l'audio di una traccia può essere sottoposto a panning o bilanciamento nella rispettiva traccia di output:

- · Se una traccia mono esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il panning.
- Se una traccia stereo esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il bilanciamento.
- Quando la traccia di output contiene meno canali delle altre tracce audio, Adobe Premiere Pro esegue il downmix dell'audio al numero di canali nella traccia di output.
- Quando una traccia audio e la traccia di output sono mono o quando entrambe sono surround 5.1, panning e bilanciamento non sono disponibili. I canali di entrambe le tracce avranno una corrispondenza diretta.

Benché la traccia audio master sia la traccia di output predefinita, una sequenza può comprendere anche tracce submix. Le tracce submix possono fungere sia da destinazione di output per altre tracce audio, sia da sorgente audio per la traccia master o per altre tracce submix. Di conseguenza, il numero di canali in un traccia submix influenza i controlli di panning e bilanciamento disponibili nelle tracce su cui escono. Il numero di canali nella traccia di output del submix determina se è possibile applicare il panning o il bilanciamento per la traccia submix in questione.

Consultare anche

"Eseguire il downmix per ridurre il numero di canali" a pagina 191

"Operazioni con i submix" a pagina 188

Eseguire il panning e il bilanciamento nel Mixer audio

Il Mixer audio contiene i controlli per panning e bilanciamento. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia stereo, compare una manopola tonda. Ruotatela per eseguire il panning o il bilanciamento dell'audio tra i canali destro e sinistro della traccia di output. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia surround 5.1, compare un'icona

quadrata che rappresenta il campo audio bi-dimensionale creato dall'audio surround 5.1. Scorrete il dischetto nell'icona quadrata per applicare il panning o il bilanciamento dell'audio sui cinque altoparlanti, rappresentati dai vari punti sul bordo dell'icona quadrata. Questa icona contiene anche i controlli necessari per regolare la percentuale del canale centrale nella traccia audio surround 5.1 e il volume del subwoofer. Non compare nessun controllo di panning se una traccia esce su una traccia submix o master che contiene un numero di canali uguale o inferiore; di conseguenza, nelle tracce surround 5.1 non sono mai presenti i controlli di panning e bilanciamento. Una traccia master non contiene controlli di panning e bilanciamento di un'intera sequenza se la usate come traccia in un'altra sequenza.

Per variare nel tempo l'impostazione di panning nel Mixer audio o nel pannello Timeline potete applicare fotogrammi chiave alle opzioni di panning di una traccia.



Controlli di panning e bilanciamento

A. Manopola per panning/bilanciamento stereo B. Icona quadrata per panning/bilanciamento audio surround 5.1 C. Percentuale canale centrale

Per ottenere i migliori risultati nel monitoraggio delle impostazioni di panning e bilanciamento, verificate che ogni presa di output del computer o della scheda audio sia collegata all'altoparlante giusto e che i cavi positivo e negativo siano collegati correttamente a tutti gli altoparlanti.

Consultare anche

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 254

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia stereo

Nel Mixer audio effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate la manopola per il controllo del panning o il valore sotto la manopola.
- Fate clic sul valore sotto la manopola di controllo del panning, digitate un nuovo valore e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia surround 5.1

1 Nel Mixer audio, fate clic sul dischetto e trascinatelo in uno dei punti dell'icona quadrata. Per collegare il dischetto al canale sinistro, destro o centrale, trascinatelo su uno dei punti sul bordo dell'icona quadrata.

2 Regolate la percentuale del canale centrale trascinando la manopola corrispondente.

3 Se necessario, regolate il livello del canale LFE (subwoofer) trascinando la manopola sopra l'icona con il simbolo della chiave di basso 🤊.

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia nel pannello Timeline

1 Nel pannello Timeline espandete, se necessario, la visualizzazione di una traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave 🔍 e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu a comparsa.

3 Fate clic su Traccia:Volume nell'angolo superiore sinistro della traccia e scegliete Panning > Bilanciamento o Panning > Panning dal menu a comparsa. Nel caso dell'audio surround 5.1, scegliete la dimensione da modificare da menu Panning.

4 (Opzionale) Se desiderate regolare l'effetto bilanciamento o panning nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e fate clic sull'icona Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave $\hat{\psi}$.

- **5** Usate lo strumento selezione o penna per regolare il livello.
- 6 (Opzionale) Se state regolando l'effetto panning o bilanciamento nel tempo, ripetere i punti 4 e 5 come richiesto.

Consultare anche

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 254

Mixaggio avanzato

Operazioni con i submix

Un *submix* è una traccia che combina nella stessa sequenza i segnali audio ricevuti da specifiche tracce audio o mandate di tracce. Un submix è, in pratica, un passaggio intermedio tra le tracce audio e la traccia master. I submix sono utili per lavorare nello stesso modo con una serie di tracce audio. Ad esempio, potete usare un submix per applicare le stesse impostazioni di audio ed effetti a tre tracce di una sequenza composta da cinque tracce. I submix sono molto utili anche perché consentono di sfruttare al massimo la potenza di elaborazione del computer. Grazie ai submix, infatti, potete applicare una sola istanza di un effetto invece che più istanze.

Come per le tracce audio che contengono delle clip, i submix possono essere mono, stereo o surround 5.1. I submix vengono visualizzati come normali tracce sia nel Mixer audio che nel pannello Timeline. Le proprietà di un submix possono essere modificate nello stesso modo usato per modificare una traccia che contiene clip audio. I submix sono, tuttavia, diversi dalle tracce audio per i seguenti motivi:

- Le tracce submix non possono contenere clip, quindi non potete registrarle. Non contengono quindi opzioni di registrazione o per l'input di dispositivi, né proprietà di montaggio delle clip.
- Nel Mixer audio lo sfondo dei submix è più scuro rispetto alle altre tracce.
- Nel pannello Timeline, i submix sono privi dell'icona Attiva/disattiva l'output della traccia 📢 e dell'icona per lo stile di visualizzazione 🔤 .

Creare un submix nel pannello Timeline

- **1** Scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.
- 2 Specificate le opzioni nella sezione Tracce audio submix, quindi fate clic su OK.

Creazione di un submix e assegnazione contemporanea di una mandata

1 Se necessario, visualizzate il pannello degli effetti e delle mandate nel Mixer audio facendo clic sul triangolino a sinistra del menu a comparsa per un'opzione di automazione.

2 Scegliete Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1 da uno dei cinque menu a comparsa delle mandate nel Mixer audio.

Mixer audio: Sequence 01 💌 🗙								
♥ 00:00:00:00							00;00;00;	00 🕀
	Audio 1	Audio 2		Submix 1		Master		
-	Leggi 🔹 🔻	Leggi		Leggi	•	Leggi		
Ň			Ŧ		Ŧ			
	v		Ŧ		÷		-	
0	v		Ŧ		Ŧ		~	
	×				Ŧ		~	
Н	Eubrain 1	\		L	· ·		Ť	
		/	1.1		, i			
2	✓ Nessuno				- -			
Ĩ	Submix 1		~		-			
U	Master				-			
	Crea submix m	000	\circ	1				
	Crea submix r	torio						
	Crea submix 5							
				C		<u> </u>		

Scelta di un tipo di submix nel Mixer audio

Indirizzamento dell'output di una traccia a un submix

Nel Mixer audio, selezionate il nome del submix dal menu di output delle tracce, in fondo alla traccia.

Indirizzare le tracce con mandate

Ogni traccia contiene cinque mandate nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio. Le mandate servono per indirizzare il segnale di una traccia a un submix per l'elaborazione degli effetti. I submix reinviano il segnale elaborato al mix indirizzandolo alla traccia master o a un altro submix. Una mandata contiene una manopola dei livelli per regolare il rapporto tra volume della traccia della mandata e quello del submix. Questo valore è chiamato rapporto wet/dry, dove "wet" si riferisce al segnale del submix dopo l'elaborazione degli effetti e "dry" al segnale proveniente dalla traccia della mandata. Un rapporto wet/dry pari al 100% indica che il segnale elaborato esce al massimo della potenza. Il volume del submix influenza il segnale elaborato; quello della traccia della mandata influenza il segnale originale.

Un effetto può essere applicato in pre-dissolvenza o in post-dissolvenza, e il risultato è che l'audio della traccia viene inviato prima o dopo l'applicazione di dissolvenza del volume alla traccia. Con una mandata in pre-dissolvenza, il livello di output non subisce variazioni se si modifica la dissolvenza della traccia. Una mandata in post-dissolvenza mantiene il rapporto wet/dry, applicando la dissolvenza contemporaneamente al segnale elaborato e a quello originale, mentre regolate il volume della traccia di mandata.

Consultare anche

"Indirizzare l'output della traccia" a pagina 191

Inviare una traccia a un submix

1 (Opzionale) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.

- 2 Nel pannello Effetti e mandate, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per mandare un submix esistente, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete il nome di un submix dal menu a comparsa.
- Per creare e mandare un nuovo submix, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una delle opzioni seguenti: Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1.



Mandate

A. Nome del submix assegnato alla mandata e menu a comparsa per l'assegnazione delle mandate B. Mandata in Muto C. Manopola di controllo per la proprietà della mandata selezionata D. Menu a comparsa per le proprietà delle mandate

Modifica delle impostazioni di mandata

1 (Opzionale) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.

2 Nel pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una mandata dal menu a comparsa.

3 (Opzionale) Scegliete la proprietà di mandata da modificare dal menu Parametro selezionato sotto il controllo della proprietà di mandata scelta.



Scelta dal menu Parametro selezionato

4 Cambiate il valore della proprietà mediante la manopola di controllo sopra il menu delle proprietà delle mandate, in fondo all'elenco delle mandate.

Operazioni con le mandate

1 (Opzionale) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.

- **2** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per designare una mandata come pre- o post-dissolvenza, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su una mandata e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza dal menu di scelta rapida.
- Per togliere temporaneamente l'audio a una mandata, fate clic sul pulsante Mandata in muto 🛞 accanto alla manopola di controllo delle mandate della proprietà della mandata selezionata.
- Per eliminare una mandata, scegliete Nessuno dal menu a comparsa Manda l'associazione selezionata.

Eseguire il downmix per ridurre il numero di canali

Ogni volta che indirizzate l'output di una traccia a un'altra traccia o a un dispositivo con un numero minore di canali, Adobe Premiere Pro deve eseguire il *downmix* dell'audio per adattarlo al numero di canali nella traccia di destinazione. Il downmix è spesso pratico o addirittura necessario poiché l'audio di una sequenza può essere riprodotto su un dispositivo audio che supporta un numero inferiore di canali rispetto al mix originale. Ad esempio, potete creare un DVD con audio surround 5.1, ma alcuni acquirenti potrebbero usare sistemi di altoparlanti o televisori che supportano solo l'audio stereo (due canali) o mono (un canale). Il downmix può verificarsi anche nel progetto su cui lavorate, nel caso assegniate l'output di una traccia a un'altra traccia con meno canali. Con Adobe Premiere Pro potete usare l'opzione Tipo 5.1 mixdown per scegliere in che modo convertire l'audio surround 5.1 in audio stereo o mono. Potete scegliere varie combinazioni tra i canali anteriori, posteriori e il canale LFE (Low-Frequency Effects, o subwoofer.

Convertire l'audio 5.1 in stereo o mono

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).
- 2 Scegliete un Tipo 5.1 mixdown dal menu a comparsa e fate clic su OK.

Nota: Per mantenere l'assegnazione dei canali destro e sinistro è preferibile evitare di usare le opzioni di downmix che comprendono il canale LFE.

Indirizzare l'output della traccia

Per impostazione predefinita, l'output della traccia è indirizzato alla traccia master. Potete anche indirizzare l'intero segnale della traccia a una traccia submix o master usando il menu a comparsa Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer audio. Il segnale di output contiene tutte le proprietà specificate per quella traccia, tra cui le impostazioni di automatizzazione, effetti, panning o bilanciamento, assolo o muto e dissolvenza. Nel Mixer audio tutti i submix sono raggruppati sulla destra di tutte le tracce audio. Potete far uscire una traccia su qualsiasi submix ma, per evitare che il feedback si riproduca all'infinito, Premiere Pro consente di indirizzare un submix solo a un submix che sia alla sua destra oppure alla traccia master. Il menu a comparsa dell'output elenca solo le tracce che seguono queste regole.

Nota: È possibile creare una disposizione di mandata/ritorno con un submix con effetti.

Consultare anche

"Indirizzare le tracce con mandate" a pagina 189

Indirizzare o disattivare l'output delle tracce

✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per indirizzare l'output della traccia a un'altra traccia, selezionate un submix o un master dal menu a comparsa Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer audio.
- Per disattivare completamente l'output della traccia, fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output della traccia 📢 per nascondere l'icona altoparlante per una traccia nel pannello Timeline. Con questa impostazione la traccia non emetterà alcun segnale, pur non cambiando l'indirizzamento del segnale stesso.

Modificare l'audio in Adobe Soundbooth

Informazioni sulla modifica dell'audio in Adobe Soundbooth

Adobe Soundbooth consente di usare tecniche avanzate per la modifica dell'audio. Se avete installato Adobe Soundbooth, potete applicare il comando Modifica in Adobe Soundbooth a una clip audio.

Selezionando una clip master solo audio, una clip secondaria o un'istanza di una clip in una timeline e scegliendo >Modifica in Soundbooth > Modifica file sorgente viene aperto il file sorgente in Soundbooth. Se in Adobe Premiere Pro viene contrassegnato un intervallo dei punti di attacco e stacco, i marcatori divengono visibili in Soundbooth. Quando il file viene salvato in Soundbooth, il file originale su disco viene sovrascritto e tutte le istanze della clip master, le clip secondarie e gli elementi di traccia vengono aggiornati automaticamente in modo da riflettere le modifiche. Le modifiche non possono essere annullate.

Selezionando una clip master solo audio o audio/video, una clip secondaria o un'istanza di una clip in una timeline e scegliendo >Modifica in Soundbooth > Estrai audio, l'audio viene estratto generando un nuovo elemento del progetto. In Soundbooth, le modifiche vengono apportate a questa copia. La clip master originale viene conservata nel progetto e su disco.

Nota: Il comando Modifica in Adobe Soundbooth non è disponibile per le clip del Collegamento dinamico Adobe.

Modificare l'audio in Adobe Soundbooth

- 1 Nel pannello Progetto selezionate una clip contenente audio.
- 2 Selezionate Modifica > Modifica in Adobe Soundbooth e scegliete una delle seguenti opzioni:

Modifica file sorgente consente a Soundbooth di registrare le modifiche al file sorgente sul quale è basata la clip master e a tutte le clip secondarie e istanze delle clip basate sulla clip master. Il comando Modifica file sorgente funziona su clip solo audio ma non su quelle contenenti video.

Esegui rendering e sostituisci esegue il rendering di una nuova clip audio modificata in Adobe Soundbooth. La clip modificata sostituisce quella originale nel pannello Timeline mentre la clip master originale nel pannello Progetto resta invariata. Gli effetti o i marcatori applicati alla clip della sequenza originale sono ereditati dalla clip modificata. Il nuovo file viene visualizzato nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro.

Estrai audio copia l'audio dalla clip sorgente a un nuovo file che potete modificare in Soundbooth. Il nuovo file viene visualizzato nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro e viene aperto in Adobe Soundbooth.

Nota: Il comando Estrai audio non sostituisce l'audio originale in una clip master video. Se aggiungete la clip master video a una sequenza e volete accompagnare il video con l'audio modificato, è necessario scollegare ed eliminare l'audio dalla clip master e quindi collegare il video rimanente all'audio modificato.

- 3 Modificate e salvate le clip in Soundbooth
- 4 Tornate ad Adobe Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Soundbooth sino a quando viene chiuso.

Annullare le modifiche effettuate in Adobe Soundbooth

Nel pannello Progetto, il comando Annulla consente di eliminare una clip audio estratta modificata in Soundbooth. Per le clip contenute in una sequenza, il comando Annulla inverte le azioni Esegui rendering e sostituisci riportando nella sequenza la clip audio originale. In questo caso, il file audio appena creato non viene eliminato dal pannello Progetto.

Quando scegliete il comando Annulla, l'audio originale viene ripristinato nella clip nel pannello Timeline ma il file audio appena creato da Adobe Soundbooth resta invariato nel pannello Progetto.

Capitolo 10: Titoli

La titolazione è uno strumento versatile che consente di creare non solo titoli e ringraziamenti ma anche compositi animati.

Creare titoli

Informazioni sulla titolazione

La titolazione può essere considerata una raccolta di pannelli correlati. Potete chiudere gli altri pannelli senza chiudere quello Titolazione, oppure ancorarli l'uno all'altro o ad altre parti dell'interfaccia. Quando le finestre non sono ancorate all'interfaccia di montaggio principale, vengono sempre visualizzate sopra gli altri pannelli o sono mobili.

Nel pannello Titolazione potete caricare più titoli e scegliere quello da visualizzare selezionandone il nome nel menu del pannello. (Fate clic sul triangolo con la punta rivolta verso il basso nella scheda della titolazione per aprire il menu del pannello).

Riaprite un titolo quando desiderate modificarlo o duplicarlo per realizzare una nuova versione basata su esso. Se desiderate usare un titolo in un altro progetto, dovete innanzitutto aprire il suo progetto ed esportare il titolo usando il comando File > Esporta > Titolo. Potrete poi importarlo in un altro progetto come fareste con qualsiasi altro file sorgente.

Nota: Prima della versione 2.0, Adobe Premiere Pro salvava tutti i titoli come file indipendenti, separati dal file di progetto. Potete importare i titoli creati con versioni precedenti di Adobe Premiere Pro, esattamente come importereste il metraggio. Quando salvate il progetto, i titoli importati vengono salvati con esso.



Titolazione Adobe Premiere Pro

A. Strumenti titolazione B. Pannello principale Titolazione C. Proprietà del titolo D. Azioni titolazione E. Stili dei titoli

Creare nuovi titoli

Create un nuovo titolo da zero o usate una copia di un titolo esistente come punto di partenza.

Creazione di un nuovo titolo

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Scegliete File > Nuovo > Titolo.
- Scegliete Titolo > Nuovo titolo, quindi scegliete un tipo di titolo.
- Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Nuovo elemento 🔟 , quindi scegliete Titolo.
- **2** Specificate un nome per il titolo e fate clic su OK.
- 3 Usate gli strumenti di forma e testo per creare un nuovo file o per personalizzare un modello.
- 4 Chiudete la titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

Nota: I titoli vengono aggiunti automaticamente al pannello Progetto e vengono salvati come parte del file del progetto.

Creazione di un titolo basato sul titolo corrente

- 1 Aprite o selezionate in Titolazione il titolo da usare come base per il nuovo titolo.
- $\mathbf 2$ Nel pannello Proprietà rapide titolo, fate clic su Nuovo titolo basato sul titolo corrente $\mathbb I$.
- 3 Inserite il nome del nuovo titolo nella finestra di dialogo Nuovo titolo e fate clic su OK.
- **4** Apportate le modifiche desiderate al nuovo titolo.
- 5 Chiudete la titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

Apertura di un titolo nel progetto attivo

* Fate doppio clic sul titolo nel pannello Progetto o nel pannello Timeline.

Nota: I titoli verranno aperti nella titolazione e non nel monitor Sorgente.

Visualizzare il video dietro al titolo

Se state creando un titolo per un determinato segmento del filmato, ad esempio per denominare una scena o identificare una persona, potete visualizzarne un fotogramma nell'area di disegno mentre create il titolo. Visualizzare il fotogramma aiuta a disporre gli elementi nel titolo. Il fotogramma video serve solo come riferimento e non viene salvato all'interno del titolo.

Utilizzate i controlli del codice di tempo nella Titolazione per specificare il fotogramma che desiderate visualizzare. La visualizzazione del tempo corrisponde al tempo corrente nella sequenza attiva. Se impostate il fotogramma nella Titolazione, impostate quindi anche il fotogramma corrente nel monitor Programma e nel pannello Timeline e viceversa.

Per sovrapporre un titolo a un'altra clip, aggiungetelo nella traccia direttamente sopra la clip. Lo sfondo del titolo diventa trasparente, rivelando l'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti.

Selezionate Mostra video nel pannello Titolazione.

- Per modificare il fotogramma in modo interattivo, trascinate il valore temporale accanto a Mostra video fino a rendere visibile il fotogramma nell'area del disegno.
- Per visualizzare il fotogramma specificandone il codice di tempo, fate clic sul valore temporale accanto a Mostra video e inserite il codice di tempo nella sequenza attiva.

Nota: Il valore Mostra video usa lo stesso formato di visualizzazione specificato nelle impostazioni del progetto. Ad esempio, se state lavorando in un progetto PAL, il valore Mostra video rappresenterà il codice di tempo PAL.

Importazione di un file di titolo

Se il titolo da usare è presente sul disco rigido ma non fa ancora parte del progetto corrente, potete importarlo come per qualsiasi altro file sorgente.

- **1** Selezionate > Importa > File.
- 2 Selezionate un titolo, quindi fate clic su Apri.

Nota: Oltre ai titoli di Adobe Premiere Pro e Adobe Premiere Elements, con estensione .prtl, potete importare titoli con estensione .ptl creati in versioni precedenti di Adobe Premiere. I titoli importati entrano a far parte del file di progetto corrente.

Esportazione di un titolo come file indipendente

Potete esportare i titoli come file indipendenti che usano l'estensione .prtl.

- 1 Nel pannello Progetto, selezionate il titolo da salvare come file indipendente.
- 2 Scegliete File > Esporta > Titolo.
- **3** Specificate un nome e una posizione per il titolo e fate clic su Salva.

Margini di sicurezza

I margini di sicurezza -titolo e azione- nell'area di disegno della Titolazione definiscono le zone di sicurezza. Tali margini sono attivati per impostazione predefinita.

Le zone di sicurezza risultano utili durante il montaggio destinato alla trasmissione broadcast o alla videoregistrazione. La maggior parte degli apparecchi televisivi usa un processo denominato *overscan* che taglia una parte dei bordi esterni e ingrandisce il centro dell'immagine. L'entità dell'overscan varia da TV a TV. Per far sì che tutti gli elementi del filmato rientrino nell'area visualizzata dalla TV, mantenete il testo entro i margini di sicurezza titolo e tutti gli altri elementi rilevanti entro i margini di sicurezza azione.

Nota: Se dovete creare contenuti per Web o per CD, i margini di sicurezza di titolo e azione non vengono applicati al progetto poiché tali mezzi consentono di visualizzare l'intera immagine.



Scegliere Margini di sicurezza titoli o Margini di sicurezza azioni dal menu del pannello Titolazione A. Margini di sicurezza dei titoli B. Azione entro il margine di sicurezza

Scegliere o creare modelli di titoli

I modelli di titoli inclusi in Adobe Premiere Pro forniscono numerosi temi e layout predefiniti che facilitano e accelerano la creazione di titoli. Alcuni modelli contengono grafica relativa a frequenti nei filmati, ad esempio neonati o vacanze. Altri contengono testo segnaposto che può essere riposizionato per creare ringraziamenti nel filmato. Alcuni modelli hanno sfondi trasparenti, rappresentati da riquadri in grigio scuro e chiaro, in modo da consentire di vedere il video sottostante, altri sono completamente opachi.

Potete facilmente modificare qualsiasi elemento del modello selezionandolo ed eliminandolo o sostituendolo. Potete anche aggiungere elementi al modello. Una volta modificato il modello, salvatelo come file di titolo per usarlo nei progetti correnti e futuri. In alternativa, potete salvare qualsiasi titolo creato come modello.

Potete anche importare i file dei titoli da un altro progetto Adobe Premiere Pro come modelli. Se condividete dei modelli, accertatevi che ciascun sistema includa tutti i font, le texture, i loghi e le immagini usati nel modello.

Nota: Quando applicate un nuovo modello, il relativo contenuto sostituisce qualsiasi contenuto corrente della titolazione.

Consultare anche

"Aggiungere immagini ai titoli" a pagina 204

"Aggiungere una texture a un testo o un oggetto" a pagina 209

Caricare un modello per un nuovo titolo

- 1 Scegliete Titolo > Nuovo titolo > Basato su modello.
- 2 Fate clic sul triangolino accanto al nome di una categoria per espanderlo.
- **3** Selezionate il modello, quindi fate clic su OK.

Importare un file di titolo salvato come modello

- **1** Con un titolo aperto, scegliete Titolo > Modelli.
- 2 Scegliete Importa file come modello dal menu Modelli.

3 Selezionate un file e fate clic su Apri (Windows) o Scegli (Mac OS). Potete importare come modelli solo file dei titoli di Adobe Premiere Pro (.prtl).

4 Assegnate un nome al modello, quindi fate clic su OK.

Impostare o ripristinare un modello predefinito

Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli in e selezionate un modello.

- Per impostare un modello predefinito, scegliete Imposta come modello predefinito Fisso dal menu Modelli. Il modello
 predefinito viene caricato ogni volta che aprite la titolazione.
- Per ripristinare la serie predefinita di modelli, scegliete Ripristina modello predefinito dal menu Modelli e fate clic su Chiudi.

Rinominare o eliminare un modello

- Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli is e selezionate un modello.
- Per rinominare un modello, scegliete Rinomina modello dal menu Modelli. Digitate un nome nella casella di testo Nome e fate clic su OK.
- Per eliminare un modello, scegliete Elimina modello dal menu Modelli, quindi fate clic su Sì.

Nota: Il modello così eliminato verrà rimosso dall'hard disk.

Creare un modello da un titolo aperto

- 1 Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli
- 2 Fate clic sul pulsante del menu Modelli 🕖 . Scegliete Importa titolo corrente come modello.
- 3 Inserite un nome per il modello di titolo e fate clic su OK.

Aggiungere testo ai titoli

Inserire del testo nei titoli

Aggiungendo il testo a un titolo, potete usare qualsiasi font presente sul vostro sistema, incluso Tipo 1 (PostScript[®]), OpenType[®] e i font TrueType. Installando Premiere Pro e altre applicazioni Adobe si aggiungono font alle risorse condivise di Adobe.

A seconda dello strumento scelto nella Titolazione, potete creare *testo indipendente* o *testo paragrafo*. Quando create testo indipendente, specificate un *punto di inserimento*, cioè il punto in cui iniziare a digitare. La digitazione si limiterà a un'unica riga a meno che non attiviate il *ritorno a capo*, funzione che consente di continuare a digitare il testo su una nuova riga quando questo raggiunge il bordo del margine di sicurezza titolo. Quando create un testo paragrafo, specificate una casella di testo in cui il testo deve essere contenuto. All'interno della casella il testo va a capo automaticamente, in base alle dimensioni della casella.

Se trascinate la maniglia d'angolo di un oggetto testo indipendente ridimensionate il testo mentre trascinando l'angolo di una casella di testo, il testo in essa contenuto si ridistribuisce. Se una casella di testo è troppo piccola per contenere i caratteri digitati, potete ridimensionarla in modo da visualizzare il testo nascosto. Le caselle di testo che contengono caratteri nascosti hanno un segno più (+) sul lato destro.

Potete anche creare testo tracciato. Invece di seguire una linea di base dritta, il percorso tracciato segue una curva che create.

Potete orientare qualsiasi tipo di testo in senso orizzontale o verticale lungo la relativa linea di base o tracciato.

Consultare anche

"Operazioni con il testo paragrafo" a pagina 199

"Creare delle forme" a pagina 201

"Trasformare oggetti nei titoli" a pagina 206

"Formattare il testo nei titoli" a pagina 198

Digitare testo senza contorni

1 Aprite il pannello Strumenti titolazione.

- Per digitare il testo in orizzontale, fate clic sullo strumento Tipo $T\,.$
- Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo strumento Testo verticale |T|.
- 2 Nell'area di disegno, fate clic sul punto di inizio del testo e digitate.

Nota: Per impostazione predefinita, il testo non va a capo. Affinché vada a capo quando raggiunge il margine di sicurezza titolo, selezionate Titolo > Testo a capo. Quando Testo a capo è deselezionato, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per iniziare una nuova riga.

3 Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dall'area della casella di testo.

Digitare testo in orizzontale o in verticale in una casella di testo

1 Aprite il pannello Strumenti titolazione.

- Per digitare testo orizzontale, fate clic sullo strumento Testo in area 🛅 .
- Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo Strumento testo verticale in area 🍱 .
- 2 Nell'area di disegno, trascinate per creare una casella di testo.
- **3** Digitate il testo. Il testo andrà a capo quando raggiunge i limiti della casella di testo.
- **4** Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.

Nota: Se ridimensionate la casella di testo creata con lo strumento Testo orizzontale (o verticale) in area, viene modificata solo l'area visibile della casella mentre la dimensione del testo resta invariata.

Digitare testo lungo un tracciato

1 Nella Titolazione, fate clic sullo strumento testo su tracciato 📌 o testo verticale su tracciato 🌾. L'uso dello strumento testo su tracciato è analogo al disegno con uno strumento penna.

- 2 Nell'area di disegno, fate clic nel punto in cui dovrà iniziare il testo.
- **3** Fate clic o trascinate per creare un secondo punto.
- 4 Continuate a fare clic fino a creare la forma desiderata del tracciato.

5 Digitate il testo. Quando digitate, il testo parte lungo il bordo superiore o destro del tracciato. Se necessario, modificate il tracciato trascinando i punti di ancoraggio.

Nota: Ridimensionando il riquadro di testo in questa modalità verrà ridimensionata solo l'area visibile, mentre il testo manterrà le stesse dimensioni.

6 Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.

Modificare e selezionare un testo

Usate lo strumento selezione e fate doppio clic sul testo nel punto in cui volete modificarlo o iniziare una selezione. Lo strumento diventa lo strumento testo e un cursore indica il punto di inserimento.

- · Per spostare il punto di inserimento, fate clic tra i caratteri oppure usate i tasti freccia destra e freccia sinistra.
- Per selezionare un singolo carattere o un gruppo di caratteri contigui, evidenziate i caratteri trascinando dal punto di inserimento.

Potete formattare il testo selezionato con i controlli del pannello principale della titolazione, del pannello Proprietà titolo oppure con i comandi di menu. Per formattare un intero testo o oggetto grafico fate clic sull'oggetto per selezionarlo interamente e modificarne le proprietà.

Formattare il testo nei titoli

Mentre alcune proprietà dell'oggetto, ad esempio l'ombra e il colore di riempimento, sono comuni a tutti gli oggetti che create nella titolazione, altre sono esclusive degli oggetti di testo. I controlli relativi a font, stile di font e allineamento del testo sono ubicati sopra l'area di disegno nel pannello Titolazione. Altre opzioni sono disponibili nel pannello Proprietà titolo e nel menu Titolo della barra dei menu principale.

Potete modificare i font usati nei titoli in qualsiasi momento. Il Browser dei font visualizza tutti i font installati nelle dimensioni reali usando una serie di caratteri predefinita, che potete personalizzare.

Quando scegliete un font nel Browser dei font, Adobe Premiere Pro lo applica immediatamente al titolo. Il Browser dei font rimane aperto in modo che possiate visualizzare l'anteprima con i vari font.

Nota: Se condividete titoli con altri utenti, assicuratevi che nei loro computer siano disponibili i font usati per creare il titolo condiviso.

Specificare un font

Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Titolo > Font e scegliete un font dal menu.
- Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino Famiglia di font per aprire il menu a tendina e selezionate un font.

Modificare la dimensione dei font

- ✤ Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:
- Scegliete Titolo > Dimensione e scegliete una dimensione di font.
- Modificate il valore di Dimensioni font nel pannello Proprietà titolo.

Modificare l'orientamento del testo

- 1 Selezionate un oggetto di testo.
- 2 Scegliete Titolo > Orientamento e selezionate Orizzontale o Verticale.

Specificare le proprietà del testo

Quando selezionate un qualsiasi oggetto in un titolo, le sue proprietà vengono elencate nel pannello Proprietà titolo. Regolando i valori nel pannello si modifica l'oggetto selezionato. Gli oggetti di testo possiedono proprietà univoche quali interlinea e crenatura.

Nota: Alcune proprietà di testo non sono elencate nel pannello Proprietà titolo. Potete, ad esempio, impostare font, stile di font e allineamento del testo sia nel pannello Titolazione che nel menu Titolo. Quest'ultimo comprende anche opzioni per l'orientamento, il ritorno a capo e l'inserimento di un logo in una casella di testo.

1 Selezionate l'oggetto o l'intervallo di testo da modificare.

2 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sulla freccia accanto a Proprietà e impostate i valori. Fra le opzioni sono incluse:

Font Specifica il font applicato all'oggetto di testo selezionato. Per visualizzare un font nelle sue dimensioni reali, usate il browser dei font.

Dimensioni font Specifica la dimensione del font, in linee di scansione.

Aspetto Specifica la scala orizzontale del font selezionato. Questo valore rappresenta una percentuale delle proporzioni naturali del font. Valori inferiori al 100% riducono il testo. Valori superiori al 100% ingrandiscono il testo.

Interlinea Specifica la quantità di spazio tra le linee del testo specificato. Per font di tipo Roman, l'interlinea è misurata dalla base della riga del testo specificato alla base della riga successiva. Se il testo è verticale, l'interlinea è misurata dal centro della riga di testo specificata al centro della riga successiva. In Adobe Title Designer la linea di base è la linea al di sotto del testo. Potete applicare più interlinee all'interno dello stesso paragrafo; tuttavia, il valore massimo di interlinea per una riga di testo determina il valore di interlinea per tale riga.

Nota: Per attivare o disattivare le linee di base, scegliete Titolo > Visualizza > Linee base di testo. Le linee di base del testo vengono visualizzate solo quando è selezionato l'oggetto di testo.

Crenatura Specifica la quantità di spazio aggiunto o sottratto tra coppie specifiche di caratteri. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere tra coppie di caratteri. Posizionate il cursore tra i due caratteri di cui volete regolare la crenatura.

Spaziatura Specifica la quantità di spazio all'interno di una serie di lettere. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere all'interno di una serie di caratteri selezionati. La direzione della spaziatura del testo dipende dalla giustificazione del testo. Per il testo con giustificazione al centro, ad esempio, la spaziatura parte dal centro. La modifica della spaziatura risulta utile se il testo contiguo è di spessore tale da risultare nella fusione dei caratteri, con conseguente difficoltà di lettura. Potete regolate la spaziatura per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella di testo e modificando il valore Spaziatura. Oppure, potete regolare la spaziatura tra specifici caratteri contigui, selezionando solo tali caratteri prima di modificare il valore Spaziatura.

Scorrimento linea di base Specifica la distanza dei caratteri dalla linea di base. Potete alzare o abbassare il testo selezionato per creare apici o pedici. La modifica del valore Scorrimento linea di base ha effetto su tutti i caratteri. Potete regolate lo scorrimento della linea di base per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella e modificando il valore. Oppure, potete regolate lo scorrimento della linea per specifici caratteri selezionando solo tali caratteri e modificandone il valore.

Inclinato Specifica l'inclinazione di un oggetto, in gradi.

maiuscoletto Se selezionato, tutti gli oggetti selezionati vengono visualizzati in maiuscolo.

Dimensioni maiuscoletto Specifica la dimensione del maiuscoletto come percentuale dell'altezza del testo normale. La modifica di questo valore comporta la modifica di tutti i caratteri nell'oggetto di testo, eccetto il carattere iniziale. Un valore di maiuscoletto pari al 100% imposta tutto il testo come maiuscolo.

Sottolineato Se selezionato, specifica che il testo deve essere sottolineato. Non è disponibile per il testo su un tracciato.

Operazioni con il testo paragrafo

Gli strumenti nella Titolazione consentono di ridimensionare e allineare rapidamente il testo paragrafo.

Modificare l'allineamento paragrafo

Selezionate un oggetto testo paragrafo e nella parte superiore del pannello Titolazione:

- Per allineare testo a sinistra della casella di testo, fate clic su Sinistra
- Per centrare il testo nella casella, fate clic su Centro 🚎
- Per allineare testo sul lato destro della casella di testo, fate clic su Destra 📃 .

Ridisporre il testo paragrafo

- Selezionate un oggetto di testo paragrafo.
- Per ridimensionare la casella, trascinate una maniglia del rettangolo di selezione del paragrafo testo.

Creare arresti di tabulazione nei titoli

Quando create testo usando gli strumenti Testo orizzontale in area o Testo verticale in area, potete applicare tabulazioni in modo del tutto analogo a quello usato in un programma di elaborazione testi. Le tabulazioni risultano particolarmente utili per creare elenchi di ringraziamenti dall'aspetto professionale. Potete impostare più tabulazioni in una casella di testo e premere il tasto Tab per spostare il cursore al successivo arresto di tabulazione disponibile. Potete specificare una diversa opzione di giustificazione per ogni tabulazione.

Nota: Le tabulazioni servono esclusivamente per allineare i caratteri all'interno di oggetti di testo. Per allineare interi oggetti di testo o di grafica, usate il comando Allinea.



Finestra di dialogo Tabulazioni

Consultare anche

"Creare titoli che scorrono in verticale o in orizzontale" a pagina 214

"Allineare e distribuire oggetti nei titoli" a pagina 205

Impostare e modificare una tabulazione

- 1 Selezionate una casella di testo.
- **2** Scegliete Titolo > Tabulazioni.
- Per creare una tabulazione con testo giustificato a sinistra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a sinistra 4.
- Per creare una tabulazione con testo giustificato al centro, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica al centro 4.
- Per creare una tabulazione con testo giustificato a destra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a destra 1.

3 Fate clic sul righello di tabulazione sopra i numeri per creare una tabulazione. Trascinate la tabulazione per posizionarla. Durante il trascinamento, una riga verticale gialla, o *marcatore di tabulazione*, indica la posizione della tabulazione nella casella di testo selezionata.

4 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Tabulazioni. La casella di testo selezionata contiene le tabulazioni specificate.

Nota: Per rendere visibili i marcatori di tabulazione ogni volta che vengono selezionati, e non solo quando è aperta la finestra di dialogo Tabulazioni, scegliete Titolo > Visualizza > Marcatori di tabulazione.

Eliminare una tabulazione

Nella finestra di dialogo Tabulazioni, trascinate la tabulazione verso l'alto, il basso o all'esterno del righello.

Aggiungere forme e immagini

Creare delle forme

Potete usare gli strumenti di disegno nella titolazione per creare numerose forme, ad esempio rettangoli, ellissi e linee. Nella titolazione sono disponibili strumenti penna standard analoghi a quelli usati in Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.



Strumenti titolazione, pannello

A. Penna B. Rettangolo C. Rettangolo con angoli ritagliati D. Cuneo E. Ellisse F. Rettangolo con angoli arrotondati G. Rettangolo con angoli arrotondati H. Arco I. Linea

- * Selezionate uno strumento forma.
- Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare le proporzioni della forma.
- Tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate per disegnare dal centro della forma.
- Tenete premuto Maiusc+Alt (Windows) oppure Maiusc+Opzione (Mac OS) e trascinate per limitare le proporzioni e disegnare dal centro.
- Trascinate diagonalmente tra i punti angolo per capovolgere la forma in diagonale durante il disegno.
- Trascinate verso l'alto o verso il basso per capovolgere la forma in orizzontale o verticale durante il disegno.

Per capovolgere la forma dopo averla disegnata, con lo strumento Selezione trascinate un punto angolo nella direzione in cui intendete capovolgerla.

Consultare anche

"Disegnare segmenti retti con lo strumento penna" a pagina 202

"Disegnare segmenti curvi con lo strumento Penna" a pagina 202

Modificare la forma di un oggetto grafico o di un logo

1 Selezionate uno o più oggetti o loghi in un titolo.

2 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Proprietà per espanderne l'elenco, quindi scegliete un'opzione dal menu Tipo di figura.

Nota: Se modificate le forme, i punti di controllo originali potrebbero andare perduti. Per visualizzare i punti di controllo prima e dopo la modifica della forma, selezionate l'oggetto con lo strumento Selezione.

Disegnare segmenti retti con lo strumento penna

Potete disegnare linee rette facendo clic con lo strumento Penna nell'area di disegno. In questo modo vengono creati punti di controllo, o *punti di ancoraggio*, collegati da segmenti dritti.

1 Selezionate lo strumento penna.

2 Posizionate la punta della penna nel punto in cui dovrà iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio. Il punto di ancoraggio rimane selezionato (quadratino pieno) finché non aggiungete il punto successivo.

Nota: Il primo segmento disegnato non sarà visibile finché non fate clic su un secondo punto di ancoraggio. Inoltre, se la linea linee si estende da entrambi i lati del punto, significa che avete trascinato accidentalmente lo strumento penna. Scegliete Modifica > Annulla e fate nuovamente clic.

3 Fate clic nel punto in cui il segmento dovrà terminare (tenete premuto Maiusc mentre fate clic per limitare l'angolo del segmento a multipli di 45°). In questo modo viene creato un altro punto di ancoraggio.

4 Continuate a fare clic con lo strumento penna per creare altri segmenti retti. L'ultimo punto di ancoraggio viene visualizzato come un quadratino più grande, a indicare che è selezionato.

- 5 Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:
- Per chiudere un tracciato, fate clic sul punto di ancoraggio iniziale. Quando il puntatore della penna si trova sul punto di ancoraggio iniziale, viene visualizzato un cerchietto sotto di esso.
- Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti oppure selezionate un altro strumento nel pannello Strumenti.

Disegnare segmenti curvi con lo strumento Penna

Per disegnare segmenti curvi, trascinate i punti di ancoraggio con lo strumento penna. Quando utilizzate lo strumento Selezione per selezionare un punto di ancoraggio che collega segmenti curvi, i segmenti presentano *linee di direzione* che terminano con *punti di direzione*. L'angolo e la lunghezza delle linee di direzione determinano la forma e la dimensione dei segmenti curvi. Spostando le linee di direzione le curve vengono rimodellate. Un *punto curva* ha sempre due linee di direzione che si spostano insieme come singola unità retta. Quando trascinate il punto di direzione delle linee di direzione su un punto curva, le linee di direzione si spostano contemporaneamente, mantenendo una curva continua dal punto di ancoraggio. Un *punto angolo*, invece, può avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo.

Le linee di direzione dei punti angolo mantengono gli angoli lavorando in modo indipendente l'una dall'altra. Quando trascinate un punto di direzione su una linea di direzione di un punto angolo, l'altra linea di direzione, se presente, non si sposta. Le linee di direzione sono sempre tangenti, perpendicolari al raggio della curva dei punti di ancoraggio. L'angolazione di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva; la lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.

- 1 Selezionate lo strumento penna.
- 2 Posizionate il cursore nel punto in cui dovrà iniziare la curva. Tenete premuto il pulsante del mouse.

3 Trascinate per creare le linee di direzione che determinano l'inclinazione del segmento curvo che state creando. In generale, estendete la linea di direzione di circa un terzo della distanza con il punto di ancoraggio successivo da creare. Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare la linea di direzione a multipli di 45 °.

4 Rilasciate il pulsante del mouse.

Nota: Il primo segmento non sarà visibile finché non disegnate il secondo punto di ancoraggio.

- 5 Posizionate lo strumento Penna nel punto in cui volete che termini il segmento curvo.
- Per creare una curva a forma di C, trascinate in senso opposto rispetto alla direzione di trascinamento del punto di ancoraggio precedente.



Disegnare il secondo punto nelle curve

A. Iniziare a trascinare il secondo punto curva B. Trascinare in direzione opposta rispetto alla linea di direzione precedente per creare una curva forma di C C. Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse

• Per creare una curva a forma di S, trascinate nella stessa direzione di trascinamento del punto di ancoraggio precedente.



Disegnare curve a S

A. Iniziare a trascinare un nuovo punto curva B. Trascinare nella stessa direzione della linea di direzione precedente, creando una curva a S C. Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse

- 6 Continuate a trascinare lo strumento penna da posizioni diverse per creare altri punti.
- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio. Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.
- Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti o selezionate lo strumento Selezione.

Regolare punti di ancoraggio e curve

La Titolazione comprende strumenti per modificare tracciati esistenti. Potete aggiungere o eliminare i punti di controllo su un tracciato. Potete anche spostare i punti di controllo e manovrare le linee di direzione per modificare la curva dei segmenti di linea adiacenti specificando non solo lo spessore del tracciato ma anche la forma dei singoli punti finali oppure dei terminali, degli angoli o segmenti di unione.

Aggiungere un punto di ancoraggio a un tracciato

- 1 Selezionate il tracciato.
- 2 Selezionate lo strumento aggiungi punto di ancoraggio ∅₊.
- Per aggiungere un punto di ancoraggio senza creare o modificare manualmente una curva, fate clic nel punto in cui desiderate aggiungere un punto di ancoraggio.
- Per aggiungere un punto di ancoraggio e contemporaneamente spostare il nuovo punto, trascinate la posizione sul tracciato in cui desiderate aggiungere un punto di ancoraggio.

Eliminare un punto di ancoraggio

- 1 Selezionate il tracciato contenente il punto di ancoraggio da eliminare.
- 2 Selezionate lo strumento elimina punto di ancoraggio 🍯.
- **3** Fate clic sul punto da eliminare.

Modificare un punto di controllo

1 Selezionate il tracciato contenente il punto di controllo da modificare.

2 Selezionate lo strumento penna 🚇.

3 Posizionate il cursore sul punto e, quando diventa una freccia con accanto un quadratino, trascinate il punto di controllo per apportare le necessarie modifiche.

Convertire un tipo di punto di ancoraggio in un altro

Durante il disegno, può risultare necessario cambiare il tipo di punto di ancoraggio creato per un segmento.

- 1 Selezionate il tracciato da modificare.
- 2 Selezionate lo strumento cambia punto di ancoraggio 🖹 e posizionate il cursore sul punto di ancoraggio da convertire.
- · Per cambiare un punto di ancoraggio in punto curva, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo.
- · Per cambiare un punto curva in punto angolo senza linee di direzione, fate clic sul punto curva.
- Per cambiare un punto angolo senza linee di direzione in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo (convertendolo in punto curva con linee di direzione). Rilasciate il pulsante del mouse e trascinate uno dei punti di direzione.
- Per cambiare un punto curva in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate uno dei punti di direzione.

Nota: Premendo temporaneamente il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Mac OS) quando posizionate lo strumento Penna su un punto di ancoraggio, lo strumento Penna diventa lo strumento cambia punto di ancoraggio.

Modificare la curva di un segmento

1 Selezionate il tracciato da modificare.

2 Selezionate lo strumento penna e trascinare un segmento per modificarne la curva.

Nota: Quando trascinate un segmento, la curva viene modificata regolando della stessa quantità le linee di direzione a ogni estremità del segmento. Questa tecnica può modificare un segmento retto in uno curvo.

Impostare le opzioni per aprire e chiudere le forme di Bezier

Selezionate una linea o una forma di Bezier aperta o chiusa e specificate una delle opzioni seguenti nel pannello Proprietà titolo:

Spessore linea Specifica la larghezza del tracciato in pixel.

Tipo estremità Specifica il tipo di estremità alla fine dei tracciati. Mozza chiude i tracciati con estremità quadrate. Arrotondata chiude i tracciati con estremità semicircolari. Quadrata chiude i tracciati con estremità quadrate che si estendono oltre l'estremità per metà dello spessore della linea. Lo spessore della linea si estende in modo uniforme in tutte le direzioni attorno alla linea.

Tipo unione Specifica la modalità di unione dei segmenti dei tracciati contigui. Ad angolo unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli a punta. Arrotondata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli arrotondati. Smussata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli squadrati.

Limite angolo Specifica il punto in cui il tipo di unione passa da angolare (a punta) a smussato (quadrato). Il limite angolare predefinito è 4 e con questo valore il tipo di unione passa da angolare a smussato quando la lunghezza è il quadruplo dello spessore della traccia. Un limite angolo pari a 1 crea un'unione smussata.

Nota: Potete applicare le predette opzioni alle forme create con lo strumento penna o linea. Potete applicare un tratto interno o esterno a qualsiasi oggetto grafico o di testo.

Aggiungere immagini ai titoli

Usate la titolazione per posizionare immagini in un titolo, ad esempio per aggiungere il grafico di un logo a un titolo che fungerà da modello. Potete aggiungere l'immagine come elemento grafico o inserirla in una casella di testo in modo che diventi parte del testo. La titolazione accetta sia grafica bitmap che a base vettoriale (ad esempio la grafica creata con Adobe Illustrator). Premiere Pro, tuttavia, rasterizza la grafica a base vettoriale, convertendola in una versione bitmap nella titolazione. Per impostazione predefinita, un'immagine inserita viene visualizzata nelle dimensioni originali.

Consultare anche

"Lavorare con gli stili" a pagina 212

"Trasformare oggetti nei titoli" a pagina 206

"Aggiungere una texture a un testo o un oggetto" a pagina 209

Inserire un logo in un titolo

1 Scegliete Titolo > Logo > Inserisci logo.

2 Trascinate il logo nella posizione desiderata. Se necessario, potete regolare la dimensione, l'opacità, la rotazione e la scala del logo.

Nota: Se volete che l'immagine entri a far parte del file del titolo, inserite un logo. Se volete usare un'immagine o spostare un video solamente come sfondo, sovrapponete il titolo a una clip dell'immagine o del video.

Inserire un logo in una casella di testo

- 1 Con uno strumento testo, fate clic nella luogo in cui desiderate inserire il logo.
- **2** Scegliete Titolo > Logo > Inserisci logo nel testo.

Ripristinare la dimensione e le proporzioni originali di un logo

Selezionate il logo e scegliete Titolo > Logo > Ripristina dimensioni logo o Titolo > Logo > Ripristina proporzioni logo.

Operazioni con testo e oggetti nei titoli

Modificare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti nei titoli

Un oggetto è qualsiasi forma o casella di testo creata nella titolazione. Quando create oggetti che si sovrappongono, potete modificare l'ordine di sovrapposizione nella titolazione.

- 1 Selezionate l'oggetto da spostare.
- 2 Scegliete Titolo > Ordina, quindi scegliete una delle seguenti opzioni:

Porta in primo piano Porta l'oggetto selezionato al primo posto nell'ordine di sovrapposizione.

Porta avanti Scambia l'oggetto selezionato con l'oggetto immediatamente precedente.

Porta sotto Sposta l'oggetto selezionato all'ultimo posto nell'ordine di sovrapposizione.

Porta dietro Scambia l'oggetto selezionato con l'oggetto immediatamente successivo.

Nota: Se gli elementi di testo o forma sono sovrapposti in modo molto concentrato, può essere difficile selezionarne uno. Potete usare il comando Titolo > Seleziona per spostarvi con facilità tra gli elementi e raggiungere quello di destinazione.

Allineare e distribuire oggetti nei titoli

Il pannello Azioni titolo comprende pulsanti per disporre automaticamente gli oggetti nell'area di disegno. Potete allineare, centrare e distribuire gli oggetti lungo assi orizzontali o verticali.



Pannello Azioni titolo

A. Pulsanti di allineamento orizzontale B. Pulsante di distribuzione verticale C. Pulsanti di distribuzione orizzontale D. Pulsanti di allineamento verticali E. Pulsante di distribuzione orizzontale F. Pulsanti di distribuzione verticale

Centrare oggetti nei titoli

1 Selezionate uno o più oggetti nella Titolazione.

2 Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di centratura desiderata.

Nota: Potete centrare gli oggetti usando il comando Titolazione > Posizione e selezionando l'opzione desiderata. In aggiunta potete scegliere Titolo > Posizione > Terzo inferiore per posizionare l'oggetto selezionato lungo l'estremità inferiore del margine di sicurezza del titolo. Per centrare un oggetto sia orizzontalmente che verticalmente entro l'area di disegno, dovrete fare clic su entrambi i pulsanti di centratura.

Allineare oggetti nei titoli

Un'opzione di allineamento allinea gli oggetti selezionati all'oggetto che rappresenta in modo più fedele il nuovo allineamento. In caso di allineamento a destra, ad esempio, tutti gli oggetti selezionati si allineeranno all'oggetto selezionato più vicino al lato destro.

- 1 Selezionate uno o più oggetti nella Titolazione.
- 2 Nel pannello Azioni titolazione, fate clic sul pulsante per il tipo di allineamento desiderato.

Distribuire oggetti nei titoli

Un'opzione di distribuzione assegna una spaziatura regolare agli oggetti selezionati tra i due oggetti più esterni. Ad esempio, per un'opzione di distribuzione verticale, gli oggetti selezionati vengono distanziati tra l'oggetto più in alto e quello più in basso, tra gli oggetti selezionati.

Quando distribuite oggetti di dimensioni diverse, è possibile che gli spazi tra gli oggetti non siano uniformi. Ad esempio, se distribuite gli oggetti rispetto al loro centro, viene creato uno stesso spazio tra i centri ma oggetti di dimensioni diverse danno luogo a spaziatura diversa tra i bordi degli oggetti. Per ottenere una spaziatura uniforme fra gli oggetti selezionati, usate l'opzione Spaziatura uniforme orizzontale o Spaziatura uniforme verticale.

- 1 Selezionate tre o più oggetti nella Titolazione.
- 2 Nel pannello Azioni titolazione, fate clic sul pulsante per il tipo di distribuzione desiderata.

Trasformare oggetti nei titoli

Potete regolare la posizione, rotazione, scala e opacità di un oggetto: tutti questi attributi vengono definiti collettivamente *proprietà di trasformazione*. Per trasformare un oggetto potete trascinarlo nell'area di disegno, scegliere un comando dal menu Titolo oppure usare i controlli nel pannello Proprietà titolo.

Regolare l'opacità di un oggetto

1 Selezionate un oggetto o un gruppo di oggetti.

- **2** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, regolate il valore dell'opacità.
- Scegliete Titolo > Trasformazione > Opacità, specificate un nuovo valore di opacità e fate clic su OK.

Nota: Questa impostazione regola l'opacità degli oggetti all'interno del titolo. Potete impostare l'opacità complessiva dell'intero titolo nella sequenza esattamente come per qualsiasi clip video, cioè usando gli effetti. Consultate "Regolare l'opacità delle clip" a pagina 331.

Regolare la posizione degli oggetti

- 1 Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Nell'area di disegno, trascinate uno degli oggetti selezionati nella nuova posizione.
- Scegliete Titolo > Trasformazione > Posizione, specificate i nuovi valori Posizione X e Y, quindi fate clic su OK.
- Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, inserite valori in Posizione X e Posizione Y.
- Usate i tasti freccia per spingere l'oggetto con incrementi di 1 pixel o premete il tasto Maiusc+Freccia per spingere l'oggetto con incrementi di 5 pixel.
- Scegliete Titolo > Posizione, quindi un'opzione per centrare l'oggetto selezionato o allinearne il bordo inferiore con la
 parte inferiore del margine di sicurezza titolo.

Modificare gli oggetti in scala

- * Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
- Per ridimensionare la larghezza, trascinate la maniglia destra o sinistra dell'oggetto nell'area di disegno.
- Per ridimensionare l'altezza, trascinate la maniglia superiore o inferiore dell'oggetto nell'area di disegno.
- · Per vincolare le proporzioni dell'oggetto, tenete premuto Maiusc mentre trascinate le maniglie dell'angolo e dei lati.
- Per ridimensionare e vincolare le proporzioni, tenete premuto Maiusc mentre trascinate una delle maniglie degli angoli dell'oggetto.
- Per ridimensionare dal centro, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) mentre trascinate una delle maniglie dell'oggetto.
- Per impostare i valori di proporzione in percentuale, scegliete Titolo > Trasformazione > Scala, specificate i valori desiderati e fate clic su OK.
- Per impostare i valori di scala in termini di pixel, specificate i valori di larghezza e altezza nel pannello Proprietà titolo.

Nota: Trascinando le maniglie di un oggetto di testo creato con lo strumento Testo orizzontale o Testo verticale si modifica anche la relativa dimensione di font. Se il ridimensionamento non è uniforme, cambia anche il valore di Aspetto del testo.

Modificare l'angolo di rotazione degli oggetti

- 1 Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Nell'area di disegno, posizionate il cursore fuori da uno degli angoli dell'oggetto. Quando il cursore diventa un'icona Ruota 1, trascinate nella direzione in cui desiderate regolare l'angolo. Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare la rotazione a incrementi di 45°.
- Selezionate lo strumento rotazione 💭 e trascinate un oggetto nella direzione desiderata.
- Scegliete Titolo > Trasformazione > Rotazione, specificate un nuovo valore di Rotazione e fate clic su OK.
- Inserire un valore di rotazione nel pannello Proprietà titolo oppure espandete l'intestazione della categoria Rotazione e trascinate il controllo angoli.

Applicare la distorsione a uno o più oggetti

1 Selezionate l'oggetto o tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più oggetti.

2 Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Distorsione per visualizzarne le opzioni X e Y. Regolate il valore X per distorcere il testo lungo l'asse x. Regolate il valore Y per distorcere lungo l'asse y.

Nota: La distorsione si applica all'aspetto orizzontale (X) o verticale (Y) dell'intero oggetto grafico ma incide singolarmente su ogni carattere di un oggetto testo.

Aggiungere riempimenti, tratti e ombre nei titoli

Informazioni sulle proprietà oggetto

Potete applicare proprietà personalizzate a ogni oggetto o gruppo di oggetti creato e salvare una combinazione di proprietà come *stile*. Gli stili appaiono come pulsanti nel pannello Stili titolo. L'uso degli stili consente di mantenere coerenza tra più titoli in uno stesso progetto.



Pannello Proprietà titolo

Consultare anche

"Lavorare con gli stili" a pagina 212

Impostare un riempimento per testo e oggetti

La proprietà *riempimento* di un oggetto definisce l'area all'interno dei contorni dell'oggetto: lo spazio all'interno di un oggetto grafico oppure entro il perimetro di ogni carattere di un oggetto di testo. Potete riempire un intero oggetto o singole lettere del tipo.

Nota: Se aggiungete un tratto a un oggetto, il tratto comprende anche un riempimento (consultate "Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto" a pagina 211).

1 Selezionate l'oggetto da riempire.

2 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto alla categoria Riempimento e selezionate la casella accanto a questa categoria per impostare un'opzione. Alcune opzioni includono:

Tipo di riempimento Specifica se e come applicare il colore entro il perimetro del testo o dell'oggetto grafico.

Colore Determina il colore del riempimento. Fate clic sul campione per aprire un selettore colore oppure fate clic sul contagocce per campionare un colore da un punto qualsiasi sullo schermo. Le opzioni per il colore cambiano in base al Tipo di riempimento specificato.

Opacità Specifica l'opacità del riempimento, da 0% (completamente trasparente) a 100% (completamente opaco). Per stabilire l'opacità dei singoli oggetti in un titolo, impostate l'opacità del colore di riempimento di un oggetto. Per impostare

l'opacità del titolo nel suo complesso, aggiungetelo a una traccia nella timeline sopra un'altra clip e regolatene l'opacità come per qualsiasi altra clip.

Opzioni tipo di riempimento

Tinta unita Crea un riempimento di colore uniforme. Impostate le opzioni come desiderato.

Sfumatura lineare o Sfumatura radiale Sfumatura lineare crea un riempimento lineare con due sfumature di colori. Sfumatura radiale crea un riempimento circolare con due sfumature di colori.

Colore specifica l'inizio e la fine dei colori della sfumatura, visualizzati rispettivamente nelle caselle di sinistra e di destra, o le *interruzioni di colore*. Fate doppio clic su un'interruzione di colore per scegliere un colore. Trascinate le interruzioni di colore per regolare la transizione tra i colori.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'interruzione di colore selezionata. Fate clic sul triangolino sopra all'interruzione di colore da definire e apportate le modifiche richieste. L'opzione Angolo (solo per la sfumatura lineare) specifica l'angolo della sfumatura. L'opzione Ripeti specifica il numero di volte in cui viene ripetuto il motivo della sfumatura.

Sfumatura a 4 colori Crea una sfumatura di riempimento composta da quattro colori, ognuno dei quali si diffonde da un angolo dell'oggetto.

L'opzione Colore specifica il colore che si diffonde da ciascun angolo dell'oggetto. Fate doppio clic su un'interruzione di colore per scegliere un colore.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'interruzione di colore selezionata. Fate clic sul triangolo sull'interruzione di colore e apportate le regolazioni necessarie.

Rilievo Aggiunge un bordo smussato allo sfondo. L'opzione Bilanciamento specifica la percentuale di smusso che il colore dell'ombra occuperà.

Elimina Specifica di non visualizzare alcun riempimento o ombra.

Effetto fantasma Specifica che dovrà essere visualizzata l'ombra ma non il riempimento.

Le opzioni Elimina ed Effetto fantasma funzionano al meglio con oggetti che dispongono di ombre e tratti.

Aggiungere brillantezza

Aggiungete brillantezza a qualsiasi tratto o riempimento dell'oggetto. La brillantezza corrisponde a una striscia di luce colorata che attraversa la superficie di un oggetto. Potete regolare colore, dimensione, angolo, opacità e posizione della brillantezza.

- 1 Selezionate l'oggetto.
- 2 Selezionate Brillantezza nel pannello Proprietà titolo.
- 3 Fate clic sul triangolino accanto a Brillantezza per impostarne le opzioni.

Nota: Se la texture oscura la brillantezza, deselezionate l'opzione Texture nel pannello Proprietà titolo.

Aggiungere una texture a un testo o un oggetto

Potete associare una texture al tratto o al riempimento di qualsiasi oggetto. Per aggiungere una texture, specificate un file vettoriale o bitmap (ad esempio, un file di Adobe Photoshop) o usate una delle varie texture incluse in Adobe Premiere Pro.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Riempimento o Tratti, quindi fate clic sul triangolino accanto a Texture per rivelare le opzioni.

3 Selezionate Texture nel pannello Proprietà titolo. Fate clic nella casella Texture.

4 Fate clic sul campione della texture e selezionate un file dal disco rigido o passate alla cartella Programmi/Adobe/Premiere Pro *[versione]*/Predefiniti/Texture per aprire una texture, quindi fate clic su Apri (Windows) o su Scegli (Mac OS).

5 Per specificare le modalità di ridimensionamento, allineamento e unione della texture all'oggetto associato, impostate le seguenti opzioni:

Capovolgi con oggetto Capovolge la texture orizzontalmente e verticalmente se l'oggetto viene capovolto (trascinando i punti di controllo uno sull'altro).

Ruota con oggetto Ruota la texture in sincronia con l'oggetto.

Ridimensionamento: Oggetto X, Oggetto Y Specifica in che modo la texture viene estesa lungo l'asse x o y se applicata all'oggetto. Texture non estende la texture ma la applica alla trama dell'oggetto dall'angolo in alto a sinistra all'angolo in basso a destra. Superficie ritagliata estende la texture in modo che si adatti alla superficie, ma non all'area coperta da eventuali tratti interno. Superficie estende la texture in modo che si adatti esattamente alla superficie. Carattere esteso considera i tratti durante il calcolo dell'area sulla quale si estende la texture. Ad esempio, in presenza di un bordo esterno ampio 20 pixel, la texture viene estesa oltre la superficie. Tuttavia, la texture viene ritagliata in base alla superficie e ne viene modificata solo l'area di estensione.

Ridimensionamento orizzontale, Ridimensionamento verticale Allunga la texture della percentuale specificata. Un singolo valore può produrre vari risultati in base alle altre scelte di ridimensionamento effettuate. L'intervallo è compreso tra 1% e 500%; il valore predefinito è 100%.

Affianca orizzontale, Affianca verticale Affianca la texture. Se l'oggetto non è affiancato in una determinata direzione, viene usato un oggetto vuoto (alfa = 0).

Allineamento: Oggetto X, Oggetto Y Specifica a quale parte dell'oggetto viene allineata la texture. Allinea la texture al titolo e non all'oggetto, permettendovi di spostare l'oggetto senza spostare la texture. Superficie ritagliata allinea la texture alla superficie della superficie ritagliata ma non all'area coperta da eventuali tratti interni. Superficie allinea la texture alla superficie regolare e non considera i tratti nel calcolo dell'estensione. Carattere esteso allinea la texture alla superficie estesa (superficie ed eventuali tratti esterni).

Allineamento: Regola X, Regola Y Allinea la texture in alto a sinistra, al centro o in basso a destra dell'oggetto specificato da Oggetto X e Oggetto Y.

Scostamento X, Scostamento Y Specifica gli scostamenti orizzontali e verticali (in pixel) della texture dal punto di applicazione in base alle impostazioni delle opzioni Oggetto X/Y e Regola X/Y. L'intervallo è compreso tra -1000 e 1000, con un valore predefinito pari a 0.

Fusione: Mix Specifica le proporzioni della texture rispetto al riempimento regolare visualizzato. Ad esempio, se a un rettangolo applicate sia una sfumatura dal rosso al blu sia una texture, il valore Mix determina la quantità di colore e texture utilizzata nella composizione dei due oggetti per creare l'oggetto finito. Il valore è compreso tra -100 e 100. Un valore pari a -100 indica che non viene usata alcuna texture e che la sfumatura prevale. Un valore pari a 100 usa solo la texture. Un valore pari a 0 usa entrambi gli aspetti dell'oggetto in uguali proporzioni. Mix agisce anche sulla trasparenza della sfumatura (tramite l'opzione Basata su texture).

Scala alfa Regola ulteriormente il valore alfa della texture nel suo complesso. Questa opzione consente di rendere l'oggetto trasparente in maniera molto semplice. Se il canale alfa è impostato correttamente, questa opzione funge da cursore della trasparenza.

Canale Specifica il canale usato per una texture in apertura per determinare la trasparenza. Nella maggior parte dei casi, viene usato il canale alfa. Tuttavia, se usate una texture rossa e nera, potete imporre la trasparenza nelle aree rosse specificando il canale rosso

Inverti Inverte i valori alfa in apertura. Alcune texture possono avere l'intervallo alfa invertito. Provate a usare questa opzione se l'area che dovrebbe essere visualizzata in tinta unita appare vuota.

Nota: Per eliminare la texture di un oggetto selezionato, deselezionate Texture nel pannello Proprietà titolo.

Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto

Potete aggiungere un contorno, o *tratto* agli oggetti. Potete aggiungere tratti interni e tratti esterni. I tratti interni corrispondono a contorni lungo il bordo interno degli oggetti; i tratti esterni a contorni lungo il bordo esterno. Potete aggiungere a ogni oggetto fino a 12 tratti Dopo aver aggiunto il tratto, potete regolarne colore, tipo di riempimento, opacità, brillantezza e texture. Per impostazione predefinita, i tratti sono elencati e visualizzati nell'ordine di creazione; tuttavia, potete facilmente modificare tale ordine.

- 1 Selezionate l'oggetto.
- 2 Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, espandete la categoria Tratti.
- 3 Fate clic su Aggiungi accanto a Tratti interni o a Tratti esterni.
- **4** Impostate le seguenti opzioni:

Tipo Specifica il tipo di tratto applicato. Profondità crea un tratto che rende visibile l'oggetto di estrusione. Bordo crea un tratto che includa tutto il bordo interno o esterno dell'oggetto. Duplica forma crea una copia dell'oggetto, che potrete spostare e alla quale potrete applicare dei valori.

Dimensione Specifica la dimensione del tratto in linee di scansione. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Duplica forma.

Angolo Specifica l'angolo di spostamento, in gradi. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Bordo.

Intensità Specifica l'altezza del tratto. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Duplica forma.

Tipo di riempimento Specifica il tipo di riempimento del tratto. Tutti i tipi di riempimento, inclusi brillantezza e texture, funzionano come le opzioni di riempimento.

O Per sperimentare le diverse combinazioni, selezionate e deselezionate le opzioni relative al tratto.

Consultare anche

"Impostare un riempimento per testo e oggetti" a pagina 208

Modificare l'ordine in cui vengono elencati i tratti

- 1 Selezionate un oggetto contenente più tratti.
- 2 Selezionate il tratto da spostare nel pannello Proprietà titolo.

3 Nel menu del pannello, scegliete Sposta tratto su per spostare il tratto selezionato di un livello verso l'alto o Sposta tratto giù per spostare il tratto selezionato di un livello verso il basso nell'elenco.

Eliminare tratti da un oggetto o testo

- 1 Selezionate un oggetto contenente uno o più tratti.
- 2 Nella Titolazione effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Per eliminare i tratti da un oggetto, selezionate l'oggetto.
- Per eliminare i tratti dal testo, fate clic sullo strumento Testo T, quindi trascinate per selezionare il testo.
- 3 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Tratti per espandere la categoria.
- 4 Espandete la categoria Tratti interni, Tratti esterni o entrambe.
- 5 Selezionate Tratti interni o Tratti esterni.
- 6 Dal menu del pannello Proprietà titolo, scegliete Elimina tratto.
| Proprietà titolo 🗴 | <i></i> |
|----------------------|-----------------|
| > Trasformazione | |
| Proprietà | |
| 👂 🗹 Riempimento | |
| 🗸 Tratti | |
| 🔝 Tratti interni | Aggiungi |
| 🔝 Tratti esterni | Aggiungi |
| 🤝 🗹 🛛 Tratto esterno | Elimina |
| Tipo | |
| Dimensioni | 15,0 |
| Tipo riempimento | Tinta unita 🔹 🔻 |
| Colore | 3 |
| Opacità | <u>100</u> % |
| 👂 🔲 Brillantezza | |
| 🕨 🗖 Texture | |
| 👂 🗹 Ombra | |
| | |

Selezionare Elimina tratto dal menu del pannello Proprietà titolo

Creare un'ombra esterna

Potete aggiungere ombre esterne a qualsiasi oggetto creato nella Titolazione. Le varie opzioni delle ombre consentono di controllare completamente colore, opacità, angolo, distanza, dimensione ed estensione.

- 1 Selezionate un oggetto.
- 2 Selezionate Ombra nel pannello Proprietà titolo.
- 3 Fate clic sulla freccia accanto all'opzione Ombra per impostare uno dei seguenti valori:

Distanza Specifica il numero di pixel di scostamento dell'ombra dall'oggetto.

Dimensione Specifica la dimensione dell'ombra.

Estensione Specifica l'estensione dei limiti del canale alfa dell'oggetto prima della sfocatura. Questa opzione è particolarmente utile per dettagli di dimensioni ridotte e sottili, ad esempio le discendenti o ascendenti in corsivo che tendono a sparire se la sfocatura è troppo marcata.

Operazioni con gli stili

Lavorare con gli stili

Dopo aver applicato una combinazione di proprietà di colore e caratteristiche dei font a un elemento di testo o forma nel titolo, potete salvare questa combinazione o *stile* per usi futuri. Potete salvare un numero illimitato di stili. Nel pannello Stili titolo vengono visualizzate le miniature di tutti gli stili salvati per agevolarne l'applicazione nei progetti. Adobe Premiere Pro comprende inoltre una serie di stili predefiniti.

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro memorizza tutti gli stili salvati come file della *libreria degli stili* con l'estensione .prsl. Quando salvate una libreria di stili, salvate l'intero set di stili visualizzato nella finestra corrente di Adobe Title Designer. La libreria di stili predefiniti è memorizzata in Programmi/Adobe/Adobe Premiere Pro CS3/Presets/Styles; gli stili personalizzati sono memorizzati in Documenti/Adobe/Premiere Pro/3.0/Styles (Windows), o Documenti/Adobe/Premiere Pro/3.0/Styles (Mac OS).

Dal momento che Adobe Premiere Pro memorizza ogni stile o set di stili come file distinto, potete condividere gli stili con altri utenti. Se condividete degli stili, accertatevi che i font, le texture e i file di sfondo siano disponibili su tutti i sistemi.

La miniatura Stile corrente mostra sempre le proprietà applicate all'elemento correntemente selezionato.

Stili titol	Still titolo ×							6.0		
Aa	Aa	Aa	Aa	Aa	Aa	Aa	Aa	Aa	A	
Aa	fba	Aa	AA							
Aa	Aa	Aa								

Pannello Stili titolo

Modificare la visualizzazione dei campioni di stile

Il pannello Stili titolo visualizza la libreria degli stili predefinita nonché i campioni di stile creati o caricati. Per impostazione predefinita vengono visualizzate miniature grandi con testo di esempio e lo stile applicato; tuttavia, potete visualizzare gli stili solo come miniature piccole o per nome.

Nel menu del pannello Stili titolo scegliete una delle opzioni seguenti:

Solo testo Visualizza solo il nome dello stile.

Miniature piccole Visualizza solo i campioni piccoli degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.

Miniature grandi Visualizza solo i campioni grandi degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.

Modificare i caratteri predefiniti nei campioni

Potete modificare i caratteri predefiniti visualizzati nei campioni di stile.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Titoli (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titoli (Mac OS).
- 2 Nella casella Campioni stile, digitate un massimo di due caratteri da visualizzare nei campioni degli stili.
- **3** Fate clic su OK.

Creare uno stile

- 1 Selezionate un oggetto con le proprietà da salvare come stile.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Scegliete Nuovo stile dal menu del pannello Stili titolo.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenendo premuto Ctrl (Mac OS) nel pannello Stili titolo e scegliete Nuovo stile.

3 Digitate un nome per lo stile e fate clic su OK. A seconda delle opzioni di visualizzazione selezionate, nel pannello Stili titolo viene visualizzato un campione o il nome del nuovo stile.

Applicazione di uno stile a un oggetto

- **1** Selezionate l'oggetto al quale applicare lo stile.
- 2 Nel pannello Stili titolo, fate clic sul campione di stile da applicare.

Per evitare che il tipo di font nello stile venga applicato al font nel titolo, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic sul campione di stile.

Eliminare, duplicare o rinominare uno stile

Nel pannello Stili titolo effettuate una delle seguenti operazioni:

• Per eliminare uno stile, selezionatelo e scegliete Elimina stile dal menu Stili titolo.

Nota: Questa procedura elimina solo il campione o il nome dello stile dall'area di visualizzazione. Lo stile resta comunque nella libreria. Usate il comando Carica libreria di stili, Ripristina libreria di stili o Sostituisci libreria di stili per visualizzare nuovamente la libreria di stili.

• Per duplicare uno stile, selezionatelo e scegliete Duplica stile dal menu Stili titolo. Nel pannello Stili titolo viene visualizzato un duplicato dello stile selezionato.

• Per rinominare uno stile, selezionatelo e scegliete Rinomina stile dal menu Stili titolo. Nella finestra di dialogo Rinomina stile, digitate un nuovo nome (fino a un massimo di 32 caratteri) e fate clic su OK.

Gestire le librerie di stili

Dopo aver creato uno stile, potete salvarlo in una raccolta o *libreria di stili*, contenente anche altri stili. Per impostazione predefinita, gli stili creati vengono visualizzati nella libreria di stili corrente, ma potete creare nuove librerie in cui salvarli. Ad esempio, potete eliminare la visualizzazione della libreria corrente, creare nuovi stili durante il lavoro, quindi salvare tali stili in una libreria specifica.

- * Nel pannello Stili titolo effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per ripristinare le librerie degli stili predefinite, scegliete Ripristina libreria di stili dal menu Stili.
- Per salvare una libreria di stili, scegliete Salva libreria di stili dal menu Stili. Tutti gli stili visibili nella sezione Stili vengono salvati. Specificate un nome e una posizione per il file della libreria di stili e fate clic su Salva. Adobe Premiere Pro salva i file della libreria di stili con l'estensione .prsl.
- Per caricare una libreria di stili salvata, individuatela e fate clic su Apri (Windows), o Scegli (Mac OS).
- Per sostituire una libreria di stili, scegliete Sostituisci libreria di stili dal menu Stili. Individuate la libreria di stili che volete usare come sostituzione e fate clic su Apri (Windows), o Scegli (Mac OS).

Far scorrere in verticale e in orizzontale i titoli

Creare titoli che scorrono in verticale o in orizzontale

Sebbene i titoli, le figure e i loghi statici siano sufficienti per alcuni progetti, è possibile che per altri siano richiesti dei titoli con movimento. I titoli che si spostano in verticale sono detti *a scorrimento verticale*. I titoli che si spostano in orizzontale sono detti *a scorrimento orizzontale*

Nota: La velocità dello scorrimento verticale o orizzontale dipende dalla lunghezza del titolo nel pannello Timeline. Se si aumenta la lunghezza della clip del titolo, il movimento rallenta.



Impostare lo scorrimento verticale di un titolo

Consultare anche

"Inserire del testo nei titoli" a pagina 197

"Creare arresti di tabulazione nei titoli" a pagina 200

Creare un titolo con scorrimento verticale o orizzontale

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per creare un titolo con scorrimento verticale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Arrotolamento predefinito.

• Per creare un titolo con scorrimento orizzontale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento orizzontale predefinito.

2 Create il testo e gli oggetti grafici per lo scorrimento orizzontale o verticale del titolo. Utilizzate la barra di scorrimento del pannello della titolazione per visualizzare le zone non visualizzate del titolo. Quando il titolo verrà aggiunto alla sequenza, le aree non visualizzate scorreranno orizzontalmente o verticalmente e saranno visualizzabili.

Per far scorrere i ringraziamenti in verticale, create un casella di testo lunga usando lo strumento testo in area e usate l'allineamento, le tabulazioni e l'interlinea per regolare la formattazione.

3 Nel pannello Titolazione, fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento 🗐.

4 Specificate le opportune opzioni di tempo e direzione e fate clic su OK.

Nota: Potete specificare solo una direzione di scorrimento orizzontale per i titoli.

Opzioni dei tempi di scorrimento

Inizia fuori schermo Specifica che lo scorrimento verticale deve iniziare fuori dalla visualizzazione e proseguire all'interno.

Termina fuori schermo Specifica che lo scorrimento deve continuare finché gli oggetti non escono dalla visualizzazione.

Preroll Specifica il numero di fotogrammi riprodotti prima che inizi lo scorrimento.

Ingresso graduale Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che aumenta lentamente fino a raggiungere la velocità di riproduzione.

Uscita graduale Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che diminuisce lentamente fino al termine dello scorrimento.

Postroll Specifica il numero di fotogrammi riprodotti dopo il completamento dello scorrimento.

Scorrimento orizzontale a sinistra, Scorrimento orizzontale a destra Specifica la direzione dello scorrimento orizzontale.

Convertire un titolo in un altro tipo

- 1 Aprite o selezionate il titolo da convertire nel pannello Titolazione e fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento.
- 2 Nel pannello Titolazione, fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento.
- 3 Specificate il genere di titolo desiderato in Tipo titolo e, se necessario, le opzioni di direzione e tempo.
- 4 Modificate o create gli oggetti e salvate il titolo.

Capitolo 11: Usare gli effetti

Tramite il pannello Effetti e quello Controllo effetti, potete esercitare un grande controllo sugli effetti video e audio.

Operazioni con gli effetti

Operazioni con gli effetti

Adobe Premiere Pro include vari effetti audio e video da applicare alle clip del programma video. Con un effetto potete aggiungere una particolare caratteristica visiva o sonora o applicare un attributo particolare. Potete ad esempio alterare l'esposizione o il colore della pellicola, manipolare i suoni, distorcere le immagini o aggiungere effetti artistici. Gli effetti possono anche essere usati per ruotare e animare una clip o per regolarne dimensioni e posizione a livello di fotogramma. L'intensità di un effetto è determinata da valori che potete controllare. I controlli di tutti gli effetti possono essere animati anche utilizzando i fotogrammi del pannello Controllo effetti o del pannello Timeline.

Adobe Premiere Pro dispone di effetti fissi ed effetti standard. Gli effetti standard in genere interessano la qualità delle immagini e l'aspetto di una clip; gli effetti fissi agiscono sulla posizione, la scala, il movimento, l'opacità e il volume dell'audio. Per impostazione predefinita, gli effetti fissi vengono applicati automaticamente a tutte le clip di una sequenza, ma non apportano modifiche alla clip fin quando non vengono manipolati.

Potete creare e applicare impostazioni predefinite per tutti gli effetti. Potete animare gli effetti impiegando i fotogrammi e visualizzare le informazioni sui singoli fotogrammi direttamente nel pannello Timeline.

Nota: Adobe Premiere Pro è in grado di elaborare tutti gli effetti aventi una profondità del colore da 8 bit per canale nello spazio colore RGB. Alcuni effetti possono essere elaborati a una profondità del colore da 16 o 32 bit per canale (virgola mobile) e alcuni nello spazio colore YUV. Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Rendering video, quindi selezionate l'opzione Profondità di bit massima per fare in modo che Adobe Premiere Pro elabori gli effetti alla più alta qualità possibile. Ricordate che questa opzione assorbe molta della potenza del processore.

Consultare anche

"Applicare effetti audio alle clip" a pagina 180 "Applicare effetti audio nel Mixer audio" a pagina 181 "Impostazioni predefinite degli effetti" a pagina 224 "Informazioni sugli effetti fissi" a pagina 216 "Informazioni sugli effetti standard" a pagina 217 "Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Informazioni sugli effetti fissi

A ogni clip aggiunta al pannello Timeline vengono già applicati alcuni effetti fissi o incorporati. Gli effetti fissi controllano le caratteristiche proprie di una clip e sono mostrati nel pannello Controllo effetti ogni volta che selezionate la clip. Potete regolare tutti gli effetti fissi nel pannello Controllo effetti; tuttavia, il monitor Programma, il pannello Timeline e il Mixer audio includono controlli che potrebbero risultare più facili da usare. Gli effetti fissi includono quanto segue:

Movimento Include caratteristiche che consentono di animare, ruotare e ridimensionare le clip, regolare la loro proprietà anti-sfarfallio o di comporte con altre clip. (Per regolare l'effetto Movimento nel monitor Programma, consultate "Regolare posizione, scala e rotazione" a pagina 226 e "Animare il movimento nel monitor Programma" a pagina 228).

Opacity (Opacità) Consente di ridurre l'opacità di una clip perché sia utilizzata in effetti come sovrapposizioni e dissolvenze. (Per regolare l'effetto Opacità nel pannello Timeline, consultate "Regolare l'opacità delle clip" a pagina 331).

Modificare il tempo Consente di rallentare, accelerare o riprodurre all'indietro una riproduzione o di bloccare un fotogramma per qualsiasi parte di una clip. Offre un controllo preciso per l'accelerazione o la il rallentamento di queste modifiche.

Volume Controlla il volume delle clip contenenti audio. (Per regolare l'effetto Volume nel pannello Timeline, Controllo effetti o Mixer audio, consultate "Regolare il volume nel pannello Timeline" a pagina 177, "Regolare il volume in Controllo effetti" a pagina 178 e "Impostare il volume della traccia nel Mixer audio" a pagina 178).

Gli effetti fissi sono incorporati nella clip; per attivarli è quindi sufficiente regolarne le caratteristiche.

Adobe Premiere Pro esegue il rendering degli effetti fissi dopo quello di tutti gli eventuali effetti standard applicati alla clip. Gli effetti standard sono sottoposti a rendering nell'ordine in cui appaiono, dall'alto al basso. Potete cambiare l'ordine degli effetti standard trascinandoli in una posizione diversa nel pannello Controllo effetti, ma non potete spostare gli effetti fissi.

Per cambiare l'ordine di rendering degli effetti fissi, utilizzate effetti standard equivalenti: utilizzate l'effetto Trasformazione al posto dell'effetto Movimento, l'effetto Regolazione alfa al posto dell'Opacità e l'effetto Volume al posto dell'effetto fisso Volume. Benché non siano identici agli effetti fissi, i parametri di questi effetti sono equivalenti.

Informazioni sugli effetti standard

Gli effetti standard sono effetti aggiuntivi da applicare alle clip per ottenere il risultato desiderato. Potete applicare qualsiasi combinazione di effetti standard alle clip di una sequenza. Con gli effetti standard potete aggiungere caratteristiche speciali o elaborare i video, ad esempio regolandone la tonalità o tagliando dei pixel. Adobe Premiere Pro include numerosi effetti video e audio, disponibili nel pannello Effetti. Gli effetti standard devono essere applicati a una clip e successivamente regolati nel pannello Controllo effetti. Alcuni effetti video permettono la manipolazione diretta mediante le maniglie disponibili nel monitor Programma. Tutte le proprietà degli effetti standard possono essere animate nel tempo utilizzando i fotogrammi e cambiando la forma dei grafici nel pannello Controllo effetti. La transizione o la velocità dell'effetto di animazione possono essere regolate con precisione modificando la forma delle curve di Bezier nel pannello Controllo effetti.

Nota: Gli effetti elencati nel pannello Effetti dipendono dai file effettivamente presenti nella sottocartella della lingua della cartella dei plug-in di Adobe Premiere Pro. Per disporre di un maggior numero di effetti, potete aggiungere altri plug-in compatibili di Adobe o di altri produttori.

Consultare anche

"Applicazione di un effetto a una clip" a pagina 220

Informazioni sugli effetti basati sulle clip e sulle tracce

Tutti gli effetti video, sia fissi che standard, sono *basati sulle clip* In altre parole, alterano le singole clip. Tutte le clip includono effetti fissi; per creare il risultato desiderato è quindi sufficiente applicare gli effetti standard. Per applicare un effetto basato sulle clip a più clip per volta, potete creare una sequenza nidificata.

Gli effetti audio possono invece essere applicati sia alle clip che alle tracce. Per applicare effetti *basati sulle tracce*, usate il Mixer audio. Se aggiungete fotogrammi chiave a un effetto, potete regolare l'effetto sia nel Mixer audio che nel pannello Timeline.

Consultare anche

"Panoramica del pannello Timeline" a pagina 89

Usare gli effetti di altri prodotti

Oltre ai numerosi effetti inclusi in Adobe Premiere Pro, molti altri effetti sono disponibili sotto forma di plug-in, acquistabili presso Adobe o altri produttori, o reperibili da altre applicazioni compatibili. Ad esempio, molti plug-in di Adobe After Effects e VST possono essere usati in Adobe Premiere Pro. Adobe, tuttavia, ufficialmente supporta solo i plug-in che vengono installati insieme all'applicazione.

Un effetto diventa disponibile in Adobe Premiere Pro non appena il relativo file plug-in è copiato nella sottocartella della lingua della cartella dei plug-in (per impostazione predefinita nella cartella Adobe Premiere Pro). Il modo migliore per essere certi che il plug-in e i file relativi vengano installati nel posto giusto, consiste nell'usare il programma di installazione per un plug-in. Se avete acquistato plug-in aggiuntivi, comprato Adobe Premiere Pro come parte di un'offerta di componenti hardware o eliminato i file dalla cartella dei plug-in, potreste disporre di una serie di effetti diversi da quelli descritti nell'Aiuto di Adobe Premiere Pro.

Per un elenco dei plug-in di altri produttori disponibili, consultate http://www.adobe.com/go/learn_dv_plugins_it.

Nota: Se avete usato effetti che non sono forniti con Adobe Premiere Pro e dovete aprire il progetto su un altro sistema Adobe Premiere Pro, dovrete installare gli stessi effetti su quel sistema. Quando aprite un progetto con riferimenti a effetti mancanti, Adobe Premiere Pro contrassegna gli effetti mancanti come non in linea ed esegue qualsiasi rendering senza effetti.

Informazioni sugli effetti GPU accelerati

Se utilizzate una scheda GPU (Graphics Processing Unit) che supporta Direct3D, Pixel Shader 1.3+ e Vertex Shader 1.1+, potete utilizzare tre effetti aggiuntivi che sfruttano le potenzialità di elaborazione video delle schede GPU e dell'ombreggiatura 3D: Punta arricciata, Rifrazione e Increspatura (circolare). Questi effetti sono disponibili nel raccoglitore Effetti GPU. Sono supportati solo sulla piattaforma Windows.

Nota: È possibile che le opzioni degli effetti non siano tutte disponibili se la vostra scheda video non dispone di Pixel Shader 2.0 e Vertex Shader 2.0.

Consultare anche

"Effetto Punta arricciata (solo Windows)" a pagina 295

"Effetto Rifrazione (solo Windows)" a pagina 296

"Effetto Increspatura (circolare) (solo Windows)" a pagina 296

Informazioni sugli effetti ad alta profondità di bit

Adobe Premiere Pro include numerosi effetti video e transizioni che supportano l'elaborazione ad alta profondità di bit. Quando applicati a risorse ad alta profondità di bit, ad esempio video in formato v210 e file Photoshop a 16 bit, è possibile eseguire il rendering di questi effetti con pixel a 32 bit per canale invece che con i pixel standard a 8 bit per canale come in precedenza. Il risultato è una migliore risoluzione del colore e sfumature a colori più omogenee con queste risorse. Gli effetti che supportano l'elaborazione ad alta profondità di bit sono detti ad "alta profondità di bit" nelle relative descrizioni nell'Aiuto di Adobe Premiere (Vedere Effetti: Riferimento)

Per consentire il rendering ad alta profondità di bit per questi effetti, selezionate l'opzione di rendering video Profondità di bit massima in Impostazioni progetto.

🕤 Create un raccoglitore personalizzato nel pannello Effetti per tutti gli effetti ad alta profondità di bit.

Consultare anche

"Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20

"Trovare e raggruppare gli effetti" a pagina 219

Operazioni con gli effetti obsoleti

Gli effetti obsoleti contenuti in progetti realizzati in versioni precedenti di Adobe Premiere o Adobe Premiere Pro, non funzioneranno quando i progetti vengono aperti nella versione corrente. Molti degli effetti delle versioni precedenti sono stati sostituiti da effetti nuovi e migliorati. Potete sostituire gli effetti obsoleti con i nuovi. Adobe Premiere Pro non conserva gli effetti obsoleti e non li elenca nel pannello Effetti.

Applicare, rimuovere e organizzare gli effetti

Trovare e raggruppare gli effetti

Gli effetti standard sono organizzati in due raccoglitori principali: Effetti video ed Effetti audio. All'interno di ciascun raccoglitore gli effetti sono raggruppati per tipo in raccoglitori nidificati. Ad esempio, il raccoglitore Sfocatura e nitidezza contiene tutti gli effetti per sfocare un'immagine, come Controllo sfocatura e Sfocatura direzione. Gli effetti audio sono inoltre raggruppati in base al tipo di clip che supportano: mono, stereo o 5.1. Potete anche individuare un effetto digitandone il nome nella casella di testo Contiene. Potete aggiungere altri raccoglitori in cui ospitare gli effetti preferiti o usati con maggiore frequenza.

Per aprire il pannello Effetti, scegliete Finestra > Effetti oppure fate clic sulla scheda Effetti



Pannello Effetti

A. Raccoglitori degli effetti B. Raccoglitore personalizzato C. Effetto audio D. Transizione audio E. Effetto video F. Transizione video G. Menu del pannello Effetti H. Casella di testo Contiene I. Raccoglitori delle transizioni J. Nuovo raccoglitore personalizzato K. Elimina elemento personalizzato

Trovare un effetto

* Fate clic nel campo Contiene del pannello Effetti e digitate il nome dell'effetto.

Mentre digitate, il pannello Effetti filtra gli effetti che non contengono i caratteri digitati.

Nota: Per visualizzare di nuovo l'elenco completo degli effetti, cancellate tutti i caratteri facendo clic sulla X a destra del campo Contiene.

Creare raccoglitori di effetti preferiti

1 Nel pannello Effetti fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato 📓 oppure scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato dal menu della finestra Effetti. Viene visualizzato un nuovo raccoglitore personalizzato nel pannello Effetti. Potete rinominarlo.

2 Trascinate gli effetti nel raccoglitore Preferiti. Una copia dell'effetto viene elencata nel raccoglitore personalizzato. Potete creare altri raccoglitori personalizzati, numerati in sequenza.

3 Per rinominare il raccoglitore personalizzato, fate clic sul nome esistente per selezionare la cartella, fate di nuovo clic per selezionare il nome del campo e digitate il nuovo nome.

Rimuovere un raccoglitore personalizzato

✤ Nel pannello Effetti selezionate un raccoglitore personalizzato e fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati oppure scegliete Elimina elementi personalizzati nel menu del pannello Effetti, o premete Elimina.

Nota: I raccoglitori personalizzati possono essere eliminati solo dal pannello Effetti.

Applicazione di un effetto a una clip

Per applicare un effetto standard a una clip, potete semplicemente trascinare l'icona dell'effetto dal pannello Effetti alla clip, nel pannello Timeline; se la clip è selezionata, potete trascinare l'icona dell'effetto nel pannello Controllo effetti. Potete anche applicare lo stesso effetto più volte, ogni volta con impostazioni diverse. In alternativa, potete visualizzare e regolare gli effetti della clip nel pannello Timeline espandendone la traccia e selezionando le adeguate opzioni di visualizzazione. Potete inoltre disabilitare temporaneamente un effetto, che non viene rimosso, oppure rimuoverlo in modo definitivo. Per visualizzare e regolare gli effetti applicati alla clip selezionata, usate il pannello Controllo effetti.

Per impostazione predefinita quando applicate un effetto a una clip, l'effetto rimane attivo per tutta la durata della clip. Per fare in modo che un effetto inizi e finisca in posizioni temporali specifiche o che sia più o meno marcato, usate i fotogrammi chiave.

- 1 Nel pannello Effetti, procedere in uno dei modi seguenti per selezionare un effetto:
- Espandete il raccoglitore Effetti video per individuare l'effetto video desiderato.
- Espandete il raccoglitore Effetti audio per individuare l'effetto audio desiderato.
- · Digitate il nome dell'effetto desiderato nella casella di testo Contiene.

2 Trascinate l'effetto sopra una clip nel pannello Timeline. Per applicare un effetto audio, trascinate l'effetto sopra una clip audio o sopra la sezione audio di una clip video.

Non potete applicare effetti audio a una clip quando sono attivate le opzioni Mostra volume traccia o Mostra fotogrammi chiave traccia per la traccia audio.

Se la clip è selezionata nel pannello Timeline e il pannello Controllo effetti è aperto, potete trascinare l'effetto direttamente nel pannello Controllo effetti.

3 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per visualizzare le opzioni relative all'effetto, quindi specificate i valori per le varie opzioni.

Consultare anche

"Informazioni sul pannello Controllo effetti" a pagina 221

Rimozione di un effetto da una clip

- 1 Selezionate la clip nel pannello Timeline.
- 2 Nel pannello Controllo effetti, selezionate l'effetto.
- Nota: Non è possibile rimuovere gli effetti fissi: Controllo immagine, Movimento, Opacità e Volume.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Premete Canc o Backspace.
- Scegliete Elimina effetto selezionato o Elimina tutti gli effetti dalla clip dal menu del pannello Controllo effetti.

Copia e incolla di effetti

Potete copiare e incollare uno o più effetti da una clip all'altra tramite il pannello Controllo effetti. Potete anche copiare tutti i valori degli effetti (inclusi i fotogrammi chiave per gli effetti fissi e standard) da una clip all'altra tramite il comando Incolla attributi.

Se l'effetto include fotogrammi chiave, questi appaiono in posizioni corrispondenti, calcolate dall'inizio della clip di destinazione. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave vengono incollati dopo lo stacco della clip di destinazione. Per visualizzare questi fotogrammi chiave, spostate lo stacco della clip in una posizione temporale successiva al punto di inserimento del fotogramma chiave o deselezionate l'opzione Aggancia alla clip.

1 Nel pannello Timeline selezionate la clip che contiene l'effetto o gli effetti da copiare.

2 Nel pannello Controllo effetti selezionate l'effetto da copiare oppure tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più effetti.

- **3** Scegliete Modifica > Copia.
- 4 Nel pannello Timeline selezionate la clic nella quale copiare l'effetto e procedete in uno dei modi seguenti:
- Per incollare uno o più effetti, scegliete Modifica > Incolla.
- Per incollare tutti gli effetti, scegliete Modifica > Incolla attributi.

Consultare anche

"Informazioni sul pannello Controllo effetti" a pagina 221

Regolare gli effetti

Informazioni sul pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti sono elencati tutti gli effetti applicati alla clip selezionata. Tutte le clip contengono effetti fissi: gli effetti Movimento e Opacità sono inseriti nella sezione Effetti video, mentre l'effetto Volume è inserito nella sezione Effetti audio. L'effetto Volume è presente solo per clip audio o video alle quali è collegata una porzione audio.

🕥 Per ottimizzare rapidamente lo spazio di lavoro per l'elaborazione degli effetti, scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Effetti.



Pannello Controllo effetti

A. Nome della sequenza B. Nome della clip C. Pulsante Mostra/Nascondi timeline D. Visualizzazione timeline E. Menu del pannello Controllo effetti F. Indicatore del tempo corrente

Il pannello Controllo effetti include una timeline, un indicatore del tempo corrente, i comandi di zoom e un'area di navigazione simile a quella presente nel monitor Programma e nel pannello Timeline. Per impostazione predefinita, la visualizzazione timeline è nascosta ma potete richiamarla facendo clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline 🛞. Per attivare questo pulsante, potreste dover allargare il pannello Controllo effetti.

Per animare le proprietà degli effetti utilizzando i fotogrammi, potete fare clic sul triangolino per espandere la proprietà di un effetto e visualizzare i grafici Valore (per le proprietà) e Velocità (per la velocità di cambiamento della proprietà), nei quali apportare regolazioni specifiche ai fotogrammi. Potete regolare con precisione la velocità e la transizione dell'effetto di animazione manipolando le maniglie di Bezier, che consentono di cambiare la forma del grafico.



Pannello Controllo effetti

A. Pulsante di ripristino effetto B. Triangolino dei parametri Mostra/nascondi effetto C. Pulsante di attivazione/disattivazione effetto D. Pulsante Attiva/disattiva animazione

Quando selezionate una clip nel pannello Timeline, il pannello Controllo effetti regola automaticamente il livello di zoom della relativa visualizzazione timeline in modo che le icone di attacco e stacco della clip risultino centrate. Per visualizzare il resto del pannello Timeline, deselezionate Aggancia alla clip nel menu del pannello Controllo effetti. Non occorre posizionare l'indicatore del tempo corrente sopra una clip per attivare il pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti include anche i comandi per la riproduzione normale e ciclica delle clip audio. Sotto il righello temporale del pannello Controllo effetti si trova l'*area dei fotogrammi chiave*, in cui potete impostare fotogrammi chiave per il valore di ogni proprietà di un effetto, per un determinato fotogramma.

Effetti audio		8
👽 🙆 Volume		Ċ
🖄 Ignora		$\neg \land \diamond \triangleright$
🗸 🖄 Livello	<u>3,2</u> dB	$\neg \land \diamond angle$
		6,0
-00		
		-00
		1,2
	Velocità: 0,2 / secondo	
		-1,2
♥ 00:00:00:25	<u>م م</u>	<u>> </u>
A	l B	C D

Pannello Controllo effetti A. Valore temporale corrente B. Comandi di zoom C. Riproduci solo l'audio per questa clip D. Attiva/Disattiva riproduzione audio a ciclo continuo E. Valori dell'effetto

Consultare anche

"Applicare effetti audio alle clip" a pagina 180

"Applicare effetti audio nel Mixer audio" a pagina 181

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

"Applicazione di un effetto a una clip" a pagina 220

"Personalizzazione delle scelte rapide da tastiera" a pagina 387

"Aggiungere marcatori" a pagina 129

Visualizzazione del pannello Controllo effetti

Scegliete Finestra > Controllo effetti oppure fate clic sulla scheda Controllo effetti per visualizzare l'omonimo pannello.

È possibile visualizzare il pannello Controllo effetti separatamente, oppure potete scegliere di ancorarlo trascinando la scheda su un altro pannello.

Visualizzazione degli effetti nel pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti, procedete in uno dei modi seguenti:

• Per visualizzare tutti gli effetti applicati a una clip, selezionate la clip nel pannello Timeline.

Nota: Il pannello Controllo effetti non viene visualizzato se nel pannello Timeline sono selezionate più clip.

- Per espandere o comprimere le intestazioni degli effetti video o audio, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi dell'intestazione stessa. Quando le frecce sono rivolte verso l'alto (2008), l'intestazione è espansa e mostra tutti gli effetti della sezione corrente; quando le frecce sono rivolte verso il basso (2008), l'intestazione è compressa.
- Per espandere o comprimere un effetto o le sue proprietà, fate clic sul triangolino a sinistra del nome di un effetto o di una proprietà. Quando si espande un'intestazione (come Movimento) vengono mostrate le proprietà associate all'effetto; quando si espande una singola proprietà viene mostrato un controllo grafico (come un cursore).
- Per riordinare gli effetti, fate clic sul nome di un effetto e trascinatelo in una nuova posizione dell'elenco. Durante il trascinamento, una linea nera indica quando l'effetto è sopra o sotto un altro effetto. Quando rilasciate il mouse, l'effetto appare nella nuova posizione.

Nota: Gli effetti fissi (Movimento, Opacità e Volume) non possono essere riordinati.

- Per mostrare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip, deselezionate Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Le aree della timeline oltre tali punti sono di colore grigio. Se l'opzione Aggancia alla clip è selezionata, la timeline è visibile solo tra l'attacco e lo stacco della clip.
- Per riprodurre l'audio della clip selezionata, fate clic sul pulsante Riproduci audio
 Questo controllo è disponibile solo se la clip selezionata contiene audio associato.

Visualizzare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto

1 Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave 🔕 nel titolo della traccia di una traccia audio o video e scegliete una delle opzioni relative al fotogramma chiave dal menu Mostra fotogrammi chiave.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla clip contenente le proprietà del fotogramma chiave che desiderate visualizzare. Scegliete Mostra fotogrammi chiave clip, quindi scegliete l'effetto contenente i fotogrammi chiave da visualizzare.

Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti

✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare il valore di una proprietà, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato da sinistra o destra.
- Fate clic sul valore della proprietà, immettete un nuovo valore e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
- Espandete la proprietà facendo clic sul triangolino accanto al suo nome (se presente), quindi trascinate il cursore o il controllo per gli angoli (a seconda della proprietà).
- Per impostare un angolo, trascinate nell'area del controllo per gli angoli, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o selezionate il testo sottolineato, quindi immettete un valore.

Opo aver fatto clic sul controllo per gli angoli, potete trascinare verso l'esterno per cambiare rapidamente i valori.

• Per impostare il valore di un colore mediante lo strumento contagocce, fate clic con il colore desiderato su un punto qualsiasi dello schermo del computer. Per impostazione predefinita, il contagocce seleziona l'area di un pixel. Tenendo premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e facendo clic su uno strumento Contagocce, viene campionata un'area di 5 x 5 pixel.

- Per impostare il valore di un colore utilizzando il Selettore colore di Adobe, fate clic sul campione di colore nella finestra di dialogo del selettore, quindi fate clic su OK.
- Per ripristinare le impostazioni predefinite delle proprietà di un effetto, fate clic sul pulsante Ripristina 🔭 accanto all'effetto. Tutte le proprietà senza fotogrammi chiave sono riportate ai valori predefiniti. Le proprietà con fotogrammi chiave vengono invece reimpostate sul valore predefinito solo in corrispondenza della posizione temporale corrente. I fotogrammi chiave in corrispondenza della posizione temporale corrente sono riportati al loro valore predefinito. Se non ve ne sono, vengono creati nuovi fotogrammi chiave con i valori predefiniti.

Se fate erroneamente clic su Ripristina, potete tornare alla situazione precedente scegliendo Modifica > Annulla.

Consultare anche

"Informazioni sugli effetti di animazione" a pagina 254

Disattivazione o attivazione di tutti gli effetti di una clip

- * Selezionate uno o più effetti nel pannello Controllo effetti e procedete in uno dei modi seguenti:
- Fate clic sul pulsante Effetto 🧭 per disattivare gli effetti.
- Per attivare un effetto, fate clic sulla corrispondente casella.
- · Deselezionate o selezionate il comando Effetto attivato nel menu del pannello Controllo effetti.

🕤 Per attivare e disattivare gli effetti, potete creare una scelta rapida da tastiera personalizzata.

Creazione di marcatori nel pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti, potete visualizzare tutti i marcatori di sequenza creati nel pannello Timeline. Potete anche aggiungere i marcatori alla sequenza per indicare i punti in cui applicare gli effetti e vedere i marcatori mentre operate nella finestra Controllo effetti. Potete inoltre creare e gestire i marcatori di sequenza direttamente nella finestra Controllo effetti.

1 Trascinate l'indicatore del tempo attuale nella posizione in cui volete creare un marcatore.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic sul righello della timeline, scegliete Imposta marcatore sequenza e quindi il tipo di marcatore da impostare.

Personalizzare le impostazioni predefinite degli effetti

Impostazioni predefinite degli effetti

Potete personalizzare e salvare le impostazioni di ogni singolo effetto come impostazioni predefinite. Potete quindi applicare tali impostazioni predefinite alle altre clip di qualunque progetto. Quando salvate un effetto come impostazione predefinita, vengono salvati anche i fotogrammi chiave creati per l'effetto. Le impostazioni predefinite degli effetti vengono creati nel pannello Controllo effetti; Adobe Premiere Pro li memorizza nel raccoglitore principale Predefiniti. Potete organizzare gli effetti all'interno del raccoglitore Predefiniti mediante i raccoglitori nidificati. Adobe Premiere Pro include diverse impostazioni predefinite di effetti, disponibili nella cartella Predefiniti.

Per visualizzare le proprietà di un'impostazione predefinita di effetto, selezionate il predefinito nel pannello Effetti e scegliete Proprietà predefiniti dal menu del pannello Effetti.

Se a una clip viene applicato un'impostazione predefinita contenente le impostazioni di un effetto già applicato alla clip, Adobe Premiere Pro modifica la clip in base alle seguenti regole:

• Se l'impostazione predefinita contiene un effetto fisso (movimento, opacità o volume), l'azione sostituisce le impostazioni esistenti dell'effetto.

• Se l'impostazione predefinita contiene un effetto standard, l'effetto viene aggiunto in fondo all'attuale elenco di effetti. Se tuttavia trascinate l'effetto nel pannello Controllo effetti, potete inserirlo a qualunque livello della gerarchia.

Consultare anche

"Trovare e raggruppare gli effetti" a pagina 219

Creazione e salvataggio del predefinito di un effetto

1 Visualizzate e selezionate la clip basata sull'effetto con le impostazioni da salvare come impostazione predefinita.

2 Nel pannello Controllo effetti, selezionate l'effetto da salvare e scegliete Salva predefinito nel menu del pannello Controllo effetti. Potete salvare come impostazione predefinita solo un effetto alla volta.

3 Nella finestra di dialogo Salva predefinito, specificate un nome per l'impostazione predefinita. Se necessario, potete inserire una nota descrittiva.

4 Selezionate uno dei tipi di predefiniti seguenti per indicare ad Adobe Premiere Pro come gestire i fotogrammi chiave quando l'impostazione predefinita viene applicata a una clip di destinazione, quindi fate clic su OK:

Scala Ridimensiona i fotogrammi chiave sorgenti proporzionalmente alla lunghezza della clip di destinazione. In questo modo tutti i fotogrammi chiave della clip di destinazione vengono eliminati.

Ancora ad attacco Posiziona il primo fotogramma chiave dell'impostazione predefinita a una distanza dall'attacco della clip di destinazione uguale a quella che aveva dall'attacco della clip sorgente. Se ad esempio, quando salvate l'impostazione predefinita, il primo fotogramma si trova a 1 secondo dall'attacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dall'attacco della clip di destinazione e aggiunge tutti gli altri fotogrammi chiave in relazione a questa posizione, senza nessun ridimensionamento.

Ancora a stacco Posiziona l'ultimo fotogramma chiave dell'impostazione predefinita a una distanza dallo stacco della clip di destinazione uguale a quella che aveva dallo stacco della clip sorgente. Se ad esempio, quando salvate l'impostazione predefinita, il primo fotogramma si trova a 1 secondo dallo stacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dallo stacco della clip di destinazione e aggiunge tutti gli altri fotogrammi chiave in relazione a questa posizione, senza nessun ridimensionamento.

Applicare un predefinito di effetto

* Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Predefiniti ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate l'impostazione predefinita di effetto sulla clip nel pannello Timeline.
- Selezionate la clip nel pannello Timeline, quindi trascinate l'impostazione predefinita nel pannello Controllo effetti.

Uso di un raccoglitore personalizzato o di predefiniti

I raccoglitori personalizzati servono per raggruppare in una stessa posizione gli effetti, le transizioni e le impostazioni predefinite più usati. Potete creare tutti i raccoglitori personalizzati e di impostazioni predefinite che volete. Potete quindi usare i raccoglitori anche per raggruppare effetti, transizioni e impostazioni predefinite in categorie significative per voi o per il vostro flusso di lavoro.

Potete creare e memorizzare raccoglitori personalizzati e di impostazioni predefinite nel pannello Effetti. I nuovi raccoglitori di impostazioni predefinite vengono creati all'interno del raccoglitore Predefiniti. Sebbene non sia possibile trascinarli dal raccoglitore Predefiniti, potete crearli e organizzarli all'interno del raccoglitore a qualunque livello della gerarchia. Potete inserire i raccoglitori personalizzati in alto nel pannello Effetti oppure potete nidificarli all'interno di altri raccoglitori personalizzati.

Nota: Se avete inserito lo stesso elemento in vari raccoglitori personalizzati ed eliminate l'elemento da uno di essi, Adobe Premiere Pro elimina tutte le ripetizioni dell'elemento dai raccoglitori personalizzati e di impostazioni predefinite, e da tutte le clip in cui è stato applicato.

- 1 Nel pannello Effetti effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per creare un raccoglitore personalizzato, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato 🔊 o scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato nel menu del pannello Effetti.
- Per creare un raccoglitore di impostazioni predefinite, scegliete Nuovo raccoglitore predefiniti nel menu del pannello Effetti. Adobe Premiere Pro nidifica ogni nuovo raccoglitore di predefiniti all'interno del raccoglitore principale Predefiniti.
- Per nidificare ogni nuovo raccoglitore personalizzato o di impostazioni predefinite, selezionate il raccoglitore all'interno del quale volete creare il nuovo raccoglitore e create un raccoglitore personalizzato o di predefiniti.
- Per rinominare un raccoglitore, selezionatelo, fate clic sul suo nome e digitatene uno nuovo, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS). Saltate i punti 2 e 3.
- Per eliminare un raccoglitore o un elemento in esso contenuto, selezionate il raccoglitore o l'elemento, quindi fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati 🗑 nella parte inferiore del pannello Effetti. Saltate i punti 2 e 3.

2 Individuate l'effetto, la transizione o l'impostazione predefinita da memorizzare nel raccoglitore. Può essere necessario ridimensionare il pannello per poter visualizzare sia l'elemento che il raccoglitore.

3 Trascinate l'elemento sul raccoglitore. Adobe Premiere Pro crea un collegamento con l'elemento.

Movimento

Regolare posizione, scala e rotazione

L'effetto Movimento consente di posizionare, ruotare o ridimensionare una clip all'interno di un fotogramma video. Per animare le clip è necessario impostare i fotogrammi chiave per le proprietà di movimento.

In base all'impostazione predefinita, a ogni clip aggiunta al pannello Timeline viene applicato l'effetto Movimento come effetto fisso. Potete visualizzare e regolare le proprietà di questo effetto nel pannello Controllo effetti facendo clic sul triangolino accanto al nome del movimento. Le proprietà possono essere gestite direttamente in monitor Programma oppure attraverso i comandi del pannello Controllo effetti. Le proprietà Movimento possono essere controllate con le maniglie di Bezier.

Per impostazione predefinita una clip appare al 100% delle dimensioni originali al centro del monitor Programma. I valori di posizione, scala e rotazione sono calcolati dal punto di ancoraggio, al centro della clip.

Nota: Non confondete il punto di ancoraggio di una clip con i punti di ancoraggio creati con lo strumento penna di Adobe Title Designer.

Dato che per loro natura sono relative allo spazio, le proprietà Posizione, Scala e Rotazione possono essere regolate molto facilmente direttamente in monitor Programma. Quando fate clic sull'icona Trasformazione in accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, sulla clip in monitor Programma vengono visualizzate maniglie che consentono di manovrare direttamente la clip e regolare le proprietà dell'effetto Movimento. Benché visualizzato anche in monitor Programma, il punto di ancoraggio può essere modificato solo nel pannello Controllo effetti. Tutte le modifiche al punto di ancoraggio vengono tuttavia visualizzate in monitor Programma man mano che le apportate.



Monitor Programma

A. Punti di ancoraggio B. Maniglia

Gli effetti standard che consentono di manovrare direttamente le clip nel monitor Programma includono Effetti di generazione, Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Effetti di luce, Speculare, Trasformazione e Vortice e altri. La disponibilità di questa funzione è indicata dalla presenza dell'icona Trasformazione internetti a cocanto al nome dell'effetto nel pannello Controllo effetti.

Potete regolare la posizione, la scala e la rotazione di una clip e degli effetti di luce agendo direttamente sulle maniglie nel monitor Programma. Potete anche regolare le proprietà usando i controlli nel pannello Controllo effetti.

Nota: Anche gli effetti seguenti possono essere manovrati direttamente: Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Speculare, Trasformazione e Vortice.

1 Selezionate una clip nel pannello Timeline e spostate l'indicatore del tempo corrente 💚 in un punto di un fotogramma all'interno della clip.

- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- (Solo Effetti di luce) Applicate gli effetti di luce alla clip quindi fate clic sull'icona Trasformazione internazione accanto a Effetti di luce nel pannello Controllo effetti.
- (Solo effetto Movimento) Fate clic sulla clip nel monitor Programma oppure sull'icona Trasformazione accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.

Nel monitor Programma vengono visualizzati le maniglie e il punto di ancoraggio.

- 3 Nel monitor Programma effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per posizionare una clip o un effetto di luce, fate clic nel riquadro della clip o dell'effetto e trascinate alla nuova posizione. Non trascinate una maniglia per riposizionare la clip o l'effetto di luce.
- Per ridimensionare liberamente, trascinate una maniglia d'angolo della.
- Per ridimensionare una sola dimensione, trascinate una maniglia laterale (non d'angolo) della.
- · Per ridimensionare in modo proporzionale, tenete premuto Maiusc e trascinate una maniglia.

Nota: Quando usate l'effetto di movimento per ridimensionare una clip, percentuali superiori al 100% applicate a video e immagini a bassa risoluzione possono accentuare eccessivamente l'effetto pixel.

• Per ruotare una clip o un effetto, posizionate il puntatore leggermente fuori da una delle maniglie in modo da farlo diventare l'icona Ruota 🗘 e trascinate. Tenendo premuto Maiusc mentre trascinate, la rotazione procede per incrementi di 45°. Con l'effetto Movimento potete anche trascinare in cerchio sino a quando la clip ruota il numero di volte richiesto per creare più rotazioni.

• Per aggiornare solo il profilo strutturale del fotogramma, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la maniglia desiderata. Potreste ottenere risultati più rapidi in caso di clip di grandi dimensioni o di sistemi lenti.

Per animare il movimento, il ridimensionamento o la rotazione nel tempo, impostate i fotogrammi chiave mentre manovrate la clip o l'effetto in monitor Programma.

Consultare anche

"Animare il movimento nel monitor Programma" a pagina 228

Animare il movimento nel monitor Programma

Per realizzare animazioni, inquadrature e suddivisioni dello schermo, potete elaborare la clip direttamente nel monitor Programma e impostare i fotogrammi chiave per l'effetto Movimento. Regolando la posizione e la scala di una clip nel monitor Programma è possibile visualizzare le clip nelle tracce sottostanti e creare interessanti composizioni.

Quando si esegue l'animazione della posizione di una clip, il relativo movimento viene rappresentato da un tracciato in monitor Programma. Le piccole X bianche indicano le posizioni con fotogrammi chiave; le linee punteggiate indicano le posizioni in corrispondenza dei fotogrammi interpolati; il simbolo circolare del punto di ancoraggio indica il centro della clip nel fotogramma corrente. Lo spazio tra i puntini rappresenta la velocità tra i fotogrammi chiave: maggiore è lo spazio vuoto, più rapido è il movimento e viceversa.



Clip nel monitor Programma che mostra un tracciato con movimento veloce (a sinistra) rispetto a uno con movimento lento (a destra)

Per applicare velocemente l'effetto Movimento alla clip di una sequenza potete fare clic sull'immagine nel monitor Programma e iniziare l'elaborazione (senza prima fare clic sull'icona Trasformazione accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti). Se regolate la posizione dell'immagine, potete ulteriormente perfezionarne il movimento ricorrendo ai fotogrammi chiave di Bezier.

Consultare anche

"Regolare posizione, scala e rotazione" a pagina 226

"Informazioni sull'interpolazione" a pagina 265

"Definire le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier" a pagina 267

"Informazioni sui fotogrammi chiave" a pagina 254

Animare una clip nel monitor Programma

Quando è selezionato un effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, potete elaborare la clip nel monitor Programma. Per creare un'animazione, impostate i fotogrammi chiave per una o più proprietà dell'effetto Movimento (ad esempio, Posizione).

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Selezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.

- · Fate clic sull'immagine nel monitor Programma.
- Fate clic sull'icona Trasformazione 🛄 accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.

Nel monitor Programma, intorno al perimetro della clip, appaiono varie maniglie.

Nota: Se le maniglie non sono visibili attorno alla clip, riducete la percentuale del livello di zoom nel monitor Programma fino a visualizzare l'area di lavoro grigia intorno ai fotogrammi video.

3 Spostate l'indicatore del tempo attuale sul fotogramma in cui deve iniziare l'animazione (qualunque fotogramma tra l'attacco corrente e lo stacco della clip).

4 Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Movimento e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto alle singole proprietà da definire in quella posizione temporale. In corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente appare un'icona di fotogramma chiave per la proprietà selezionata.

5 Nel monitor Programma modificate il valore del fotogramma chiave posizionando il puntatore vicino a una delle otto maniglie quadrate della clip, in modo da ottenere uno dei seguenti strumenti:

- Il puntatore di selezione \Bbbk per impostare il valore della posizione.
- l puntatore di rotazione 🕻 per impostare il valore di rotazione.
- Il puntatore di scala 🍾 per impostare il valore di scala.

Nota: Se le maniglie della clip scompaiono, riselezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.

6 Nel pannello Timeline o Controllo effetti, portate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale in cui volete definire un nuovo valore per la proprietà (e quindi un nuovo fotogramma chiave).

7 Regolate la clip nel monitor Programma in modo da impostare un nuovo valore per ogni proprietà per cui avete creato fotogrammi chiave al punto 3. Nel pannello Controllo effetti, in corrispondenza con l'indicatore del tempo corrente, appare l'icona di un nuovo fotogramma chiave.

8 Se necessario, ripetete i punti 5 e 6.

Quando animate una clip, può essere utile ridurre il livello di ingrandimento del monitor Programma. Potrete così controllare un'area più ampia del tavolo di montaggio, esterna alla zona visibile dello schermo, utile per posizionare le clip fuori schermo.

9 Nel pannello Controllo effetti, trascinate la maniglia di Bezier per un fotogramma chiave con proprietà Posizione, Scala, Rotazione o Filtro anti-sfarfallio per controllare l'accelerazione della modifica per quella proprietà.



Trascinare una maniglia di Bezier della posizione in Controllo effetti per creare un tracciato animato curvo

Modificare i fotogrammi chiave di posizione in un tracciato animato

Per modificare il valore di un fotogramma chiave di posizione, e quindi il tracciato del movimento, è sufficiente trascinare tale fotogramma (indicato da un X bianca) nel monitor Programma.

1 Selezionate una clip che abbia fotogrammi chiave di movimento.

2 Fate clic sull'icona Trasformazione international accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti. Il tracciato di movimento della clip appare nel monitor Programma.

- **3** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per spostare un fotogramma chiave esistente, trascinatene la maniglia nel monitor Programma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave di posizione, impostate l'indicatore del tempo corrente tra i fotogrammi chiave esistenti e trascinate la clip nel monitor Programma nella posizione desiderata. Nella timeline e nei pannelli Controllo effetti e Timeline appare un nuovo fotogramma chiave.

Nota: Questa procedura cambia il valore della posizione in corrispondenza del fotogramma chiave. Per modificare i tempi del fotogramma chiave, spostate le icone dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti.

Spostamento di una clip lungo una curva

Potete spostare una clip lungo una curva utilizzando le maniglie di Bezier nel monitor Programma.

1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.

2 Spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline o in quello Controlli effetti sull'ora in cui desiderate che inizi l'animazione (qualsiasi fotogramma tra l'attacco e lo stacco corrente della clip).

3 Fate clic sul triangolino accanto al controllo Movimento nel pannello Controllo effetti.

4 Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione Ď accanto al controllo Posizione per impostare il primo fotogramma chiave.

5 Trascinate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline o in quello Controllo effetti nel fotogramma in cui desiderate terminare l'animazione

6 Nel monitor Programma, fate clic e trascinate la clip nella posizione in cui desiderate inserirla alla fine del suo movimento.

Viene visualizzato nel monitor Programma il tracciato animato che collega il punto iniziale e finale del movimento della clip. Vicino alle estremità di questo tracciato appaiono delle piccole maniglie di Bezier.

7 Trascinatele entrambe, o una di esse, in qualsiasi direzione per creare delle curve nel tracciato.

8 Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Control (Mac OS) su un fotogramma chiave Posizione.

9 Selezionate un tipo di accelerazione dal menu Interpolazione tempo o Interpolazione spazio.

10 Trascinate l'indicatore del tempo corrente sul primo fotogramma chiave e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS) per visualizzare in anteprima il movimento della clip.



Selezionare un'interpolazione temporale per un fotogramma chiave Posizione

Regolare o animare punti di ancoraggio

Per impostazione predefinita, un punto di ancoraggio è impostato esattamente al centro di una clip. Potete tuttavia spostare la posizione di una clip in relazione al suo fotogramma o tracciato animato spostandone il punto di ancoraggio Inoltre potete cambiare la posizione del punto di ancoraggio nel tempo, consentendo alla clip di spostarsi in relazione al suo fotogramma o tracciato animato. L'animazione del punto di ancoraggio può essere utilizzata, ad esempio, per creare un effetto panning dell'immagine.

- 1 Nel pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente all'inizio di una clip.
- 2 Fate clic sulla clip nel monitor Programma.



Il punto di ancoraggio al centro della clip diventa visibile.

Il punto di ancoraggio di una clip nel monitor Programma

3 Selezionate la scheda Controllo effetti e, se necessario, fate clic sul triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.

4 Trascinate il controllo orizzontale del punto di ancoraggio a sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio a sinistra della clip oppure trascinatelo verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso destra.

5 Trascinate il controllo verticale del punto di ancoraggio verso sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio verso la parte superiore della clip o verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso la parte inferiore.

6 Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave 🎐 per impostare il fotogramma chiave.

7 (Opzionale) Per cambiare la posizione del punto di ancoraggio nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o in quello Timeline su un diverso punto nel tempo. Cambiate i controlli orizzontali e verticali con nuovi valori.

Un altro fotogramma chiave indica la posizione del punto di ancoraggio nel fotogramma selezionato.

8 (Opzionale) Per impostare la frequenza di variazione nella posizione del punto di ancoraggio, trascinate le maniglie nel grafico relativo alla velocità del punto di ancoraggio.

Sequ	enza 01 * race, they	end and	high-five	2 🛞	00;00;00)	00;00;04;00	
Effet	ti video			۲	race, they	end and high-five2.mov	1
70	💷 Movimento			Ċ			
	Ö Posizione	360,0	240,0				
Þ	🖒 Scala	100,0					
Þ	🖒 Larghezza scala	100,0					
		🖌 Scala	uniforme				
Þ	Ö Rotazione	<u>0,0</u> °					
∇	Dunto di ancor	360,0	240,0	• •	Σ	Σ	
	Veloci	tà: 0,3 /	secondo	1,0 (‡) 0,0			
Þ	Ö Filtro anti-sfarf	0,00				0	

Trascinare una maniglia relativa alla velocità per semplificare la modifica della posizione di un punto di ancoraggio della clip

Eliminazione dello sfarfallio

Le linee sottili e i bordi netti nelle immagini talvolta sfarfallano se visualizzati su un schermo interlacciato, come avviene con molti schermi TV. Il controllo Filtro anti-sfarfallio nell'effetto Movimento può ridurre o eliminare questo problema. Aumentando la sua intensità, si riduce lo sfarfallio ma l'immagine diventa più morbida. Potreste dover impostare un valore relativamente alto nel caso di immagini con numerosi bordi netti e contrasto elevato.

1 Selezionate una clip nel pannello Timeline e fate clic sulla scheda Controllo effetti.

- 2 Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.
- 3 Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Filtro anti-sfarfallio.
- 4 Trascinate il cursore Filtro anti-sfarfallio verso destra per aumentare l'intensità del filtro.

5 Premete la barra spaziatrice per visualizzare in anteprima la clip. Se lo sfarfallio permane, aumentate l'intensità del filtro oppure diminuitelo se l'immagine è troppo morbida.

Potete cambiare l'intensità del Filtro anti-sfarfallio sulla durata di una clip impostando i fotogrammi chiave Filtro antisfarfallio su valori diversi.

Correzione colore

Regolare il colore e la luminanza

Nei video la correzione del colore include la regolazione della tonalità (colore o cromaticità) e della luminanza (luminosità e contrasto) di un'immagine. La regolazione del colore e della luminanza di clip video consente di creare aspetti particolari, eliminare dominanti di colore, correggere parti troppo scure o troppo chiare, impostare livelli che siano compatibili con le esigenze di trasmissione televisiva o far corrispondere i colori da una scena all'altra. Anche gli effetti sono in grado di correggere colore e luminanza per evidenziare o allontanare l'attenzione da un dettaglio della clip.

Potete trovare gli effetti di regolazione di colore e luminanza nel raccoglitore Correzione colore all'interno del raccoglitore Effetti video. Benché siano disponibili altri effetti che permettono di regolare colore e luminanza, gli effetti Correzione colore sono concepiti per eseguire regolazioni di precisione.

Gli effetti Correzione colore vengono applicati alla clip con le stesse modalità degli effetti standard. Potete regolare le proprietà degli effetti nel pannello Controllo effetti. Gli effetti Correzione colore e di altro tipo sono basati sulle clip. Ciononostante, possono essere applicati a più clip eseguendo la nidificazione delle sequenze. Per informazioni sulla nidificazione delle sequenze, consultate "Nidificare sequenze" a pagina 137.

Potete utilizzare l'effetto Colori diffusione televisiva per regolare i colori di una clip in base agli standard di trasmissione televisiva. Per ulteriori informazioni, consultate "Effetto Colori diffusione televisiva" a pagina 280

Per eseguire la correzione dei colori, è utile utilizzare gli ambiti del vettorscopio o dell'oscilloscopio di Adobe Premiere Pro (oscilloscopio YC, allineamento RGB e allineamento YCbCr) che consentono di analizzare il colore e la luminanza di una clip. Potete visualizzare un ambito in un monitor di riferimento separato agganciato al monitor Programma, così da poter verificare i livelli video mentre si eseguono le regolazioni. Per informazioni sugli ambiti, consultate "Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio" a pagina 250. Per vedere un filmato e un'esercitazione su come correggere i colori, consultate http://www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_fastcolor_it.



Correggere l'esposizione: Immagine sovraesposta con la forma d'onda nei limiti superiori della scala IRE (a sinistra) e immagine corretta con la forma d'onda entro 7,5 e 100 IRE (a destra)

Consultare anche

"Effetto Correttore rapido colore" a pagina 282

"Effetto Correttore luminanza" a pagina 284

- "Effetto Curva luminanza" a pagina 285
- "Effetto Correttore colori RGB" a pagina 286

"Effetto Curve RGB" a pagina 287

"Effetto Correttore colori a tre vie" a pagina 288

"Effetto Limitatore video" a pagina 291

Impostazione di uno spazio di lavoro Correzione colore

Di seguito viene suggerita una procedura per l'impostazione dello spazio di lavoro per la correzione del colore. Si tratta semplicemente di un punto di partenza con il quale potete configurare lo spazio di lavoro più adatto al vostro stile.

1 (Opzionale) Collegate al computer un monitor NTSC o PAL. Se create video per la diffusione televisiva, è fondamentale visualizzarli su un monitor NTSC o PAL per godere di un'anteprima monitor adeguata.

2 Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Correzione colore.

Per vedere un raffronto prima e dopo la correzione del colore, potete visualizzare la clip master nel monitor Sorgente da confrontare con il monitor Programma oppure selezionare l'opzione per anteprima a schermo suddiviso disponibile negli effetti Correzione colore.

3 Accertatevi che non sia selezionata Qualità bozza nel menu del monitor Programma. Se possibile, scegliete Massima qualità. Se le prestazioni del computer ne risentono, scegliete in sostituzione Qualità automatica.

4 (Opzionale) Scegliete Monitor di riferimento dal menu Finestra. Spostate il monitor di riferimento in una posizione visibile e il monitor Programma di conseguenza.

Nota: Per impostazione predefinita, nel menu del monitor di riferimento è selezionata l'opzione Aggancia a monitor Programma.

5 Scegliete uno degli ambiti seguenti dal menu del monitor di riferimento:

Nota: Potete anche visualizzare un ambito nel monitor Programma anzichè in quello di riferimento.

Vettorscopio Presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla crominanza del video. Il vettorscopio risulta utile per eseguire regolazioni del colore.

Oscilloscopio YC Mostra i valori di luminanza (in verde nell'oscilloscopio) e di crominanza (in blu) della clip.

Allineamento YCbCr Mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Gli utenti che hanno dimestichezza con la visualizzazione delle forme d'onda YUV possono usare questo ambito per eseguire regolazioni del colore e della luminanza.

Allineamento RGB Mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Questo grafico è molto utile per mettere a confronto i tre canali.

Tutto Mostra tutti gli ambiti di un monitor.

Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

Consultare anche

"Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio" a pagina 250

Applicazione degli effetti Correzione colore

La procedura descritta di seguito fornisce una panoramica generale sull'applicazione degli effetti Correzione colore. Consultate le sezioni seguenti di questo capitolo per informazioni su come effettuare le regolazioni mediante controlli specifici.

1 Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Se possibile, verificate che al computer sia collegato un monitor NTSC o PAL.

2 Applicate uno degli effetti Correzione colore alla clip nel pannello Timeline.

Nota: Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.

- 3 Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Correzione colore.
- 4 Spostate l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma significativo, che agisca da esempio per i colori da correggere.

5 (Opzionale) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima da impiegare durante la correzione del colore:

- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luminanza dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

6 (Opzionale) Utilizzate il controllo Definizione gamma tonale per definire le aree d'ombra, di mezzitoni e di luce della clip. Potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare le gamme tonali definite. Al termine, utilizzate il menu Gamma tonale per scegliere l'opzione che consente di limitare le correzioni di colore a una specifica gamma tonale. Consultate anche "Definire le gamme tonali di una clip" a pagina 242.

Nota: Solo gli effetti Correttore luminanza, Correttore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di applicare le regolazioni a una gamma tonale specifica.

7 (Opzionale) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere. Consultate anche "Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 243.

Nota: Tutti gli effetti Correzione colore dispongono dei controlli Correzione colore secondaria, fatta eccezione per gli effetti Correttore rapido colori e Limitatore video.

- 8 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per correggere il bilanciamento colore e la saturazione utilizzando i selettori dei colori, regolate i selettori Bilanciamento tonalità e Angolo o i controlli numerici presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione" a pagina 236.
- Per correggere la luminanza o il colore utilizzando un controllo per le curve, utilizzate le regolazioni per le curve presenti nell'effetto Curva luminanza o Curve RGB. Consultate anche "Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 238.
- Per correggere la luminanza impostando i livelli di nero, grigio e bianco, utilizzate i controlli per questi livelli presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Regolare la luminanza utilizzando i livelli" a pagina 239.
- Per correggere la luminanza o il colore mediante i controlli numerici, utilizzate i controlli presenti nell'effetto Correttore luminanza o Correttore Colore RGB. Consultate "Effetto Correttore luminanza" a pagina 284 e "Effetto Correttore colori RGB" a pagina 286.

Wilizzate i fotogrammi per animare le regolazioni eseguite con la correzione colore. Questa funzione è particolarmente utile quando le luci di una clip cambiano. Consultate anche "Informazioni sui fotogrammi chiave" a pagina 254.

9 (Opzionale) Applicate l'effetto Limitatore video dopo aver eseguito le correzioni dei colori per adeguare il segnale video agli standard di trasmissione televisiva, preservando il più possibile la qualità dell'immagine. È consigliabile utilizzare l'oscilloscopio YC per garantire che il segnale video rientri nei livelli da 7.5 a 100 IRE. Consultate "Effetto Limitatore video" a pagina 291.

Consultare anche

"Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio" a pagina 250

Rimozione rapida di una dominante di colore

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli che consentono di bilanciare rapidamente i colori affinché il bianco, i grigi e il nero risultino neutri. La regolazione che rende neutra la dominante di colore in un'area campionata viene applicata a tutta l'immagine. Questa operazione è in grado di rimuovere la dominante di tutti i colori. Ad esempio, se l'immagine presenta una fastidiosa dominante bluastra, quando campionate un'area che dovrebbe essere bianca, il controllo Bilanciamento del bianco aggiunge il giallo per neutralizzare la dominante bluastra. La regolazione del giallo viene aggiunta a tutti i colori della scena, eliminando quindi la dominante di colore dalla scena.

1 Selezionate la clip nel pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Applicazione di un effetto a una clip" a pagina 220.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

3 (Opzionale) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

4 Selezionate il contagocce per il Bilanciamento bianco e fate clic per campionare un'area del monitor Programma. È consigliabile campionare un'area che si presuma sia bianca.

Se desiderate apportare la regolazione a un solo colore a una gamma di colori specifica della clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria del Correttore colori a tre vie.

- 5 (Opzionale solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area dell'immagine in grigio medio, selezionate il contagocce Bilanciamento del grigio e fate clic su un'area che si supponga sia in grigio medio.
- Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area nera dell'immagine, selezionate il contagocce Bilanciamento del nero e fate clic su un'area che si supponga sia nera.

Il controllo Bilanciamento del grigio corregge l'area campionata trasformandola in grigio neutro e il controllo Bilanciamento del nero corregge l'area campionata trasformandola in nero neutro. Come accade per il controllo Bilanciamento del bianco, queste regolazioni influenzano tutti i colori della clip.

Nota: In alternativa, potete fare clic sul campione di colore accanto ai contagocce e utilizzare il Selettore colore di Adobe per selezionare un colore campione.

Consultare anche

"Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 243

"Effetto Correttore rapido colore" a pagina 282

"Effetto Correttore colori a tre vie" a pagina 288

Esecuzione di correzioni rapide alla luminanza

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli automatici per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip. Per vedere un filmato su come correggere i colori e la luminanza con il Correttore rapido colore, consultate http://www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_fastcolor_it.

1 Selezionate la clip nel pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Applicazione di un effetto a una clip" a pagina 220.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

3 (Opzionale) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

4 Fate clic su uno dei pulsanti seguenti per regolare rapidamente la luminanza adeguandola agli standard di trasmissione televisiva:

Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7.5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione

Gli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie dispongono dei selettori colore Bilanciamento tonalità e Angolo, oltre al controllo Saturazione, per un corretto bilanciamento del video. Il bilanciamento colore consente di bilanciare i componenti rosso, verde e blu per creare il colore desiderato di bianco e grigio neutro di un'immagine. A seconda dell'effetto desiderato, potete scegliere di non rendere totalmente neutro il bilanciamento colore di una clip. Potete scegliere di assegnare una dominante di colore calda (rossastra) a una scena di vita familiare oppure fredda (bluastra) alle scene di un documentario su un crimine.

Per eseguire regolazioni mediante il selettore colore e il controllo Saturazione, è utile aprire il monitor di riferimento per visualizzare il vettorscopio agganciato al video composito nel monitor Programma.

Il selettore colore consente le seguenti regolazioni:

Angolo tonalità Ruota il colore verso un colore di destinazione. Muovendo a sinistra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il verde. Muovendo a destra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il rosso.

Intensità bilanciamento Controlla l'intensità del colore inserito nel video. Spostando il cerchio fuori dal centro, l'intensità aumenta. Potete eseguire una regolazione di precisione dell'intensità spostando la maniglia Guadagno bilanciamento.

Guadagno bilanciamento Influenza il grado di finezza delle regolazioni Intensità bilanciamento e Angolo bilanciamento. Mantenendo la maniglia perpendicolare del controllo vicino al centro del selettore, si ottengono regolazioni molto precise. Spostando la maniglia verso la parte esterna, la regolazione risulta molto granulosa.

Angolo bilanciamento Porta il colore verso un colore di destinazione. Muovendo il cerchio Intensità bilanciamento verso una tonalità specifica, il colore viene spostato di conseguenza. L'intensità dello spostamento viene controllato dalla regolazione combinata dei valori Intensità bilanciamento e Guadagno bilanciamento.



Regolazioni della correzione colore mediante il selettore colore A. Angolo tonalità B. Intensità bilanciamento C. Guadagno bilanciamento D. Angolo bilanciamento Il cursore Saturazione controlla la saturazione del colore nel video. Portando il cursore su 0, si riduce la saturazione dell'immagine, visualizzando quindi solo i valori di luminanza (immagine composta da bianco, toni di grigio e nero). Spostando il cursore verso destra, la saturazione aumenta.



Immagine con saturazione ridotta (a sinistra) e immagine con saturazione normale (a destra)

Consultare anche

"Vettorscopio" a pagina 251

Regolare bilanciamento colore e saturazione

Benché nella procedura seguente le regolazioni vengono effettuate mediante il selettore colore, le stesse regolazioni sono possibili immettendo i valori numerici o utilizzando i controlli dei cursori disponibili negli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie.

1 Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.

2 Selezionate la clip nel pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Applicazione di un effetto a una clip" a pagina 220

3 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

4 (Opzionale) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

- 5 (Opzionale solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per limitare la correzione colore a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione colore viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche "Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 243.
- 6 Per regolare il bilanciamento del colore, effettuate una delle seguenti operazioni utilizzando il selettore colore:
- Per modificare tutti i colori senza influenzare il guadagno o l'intensità, ruotate la parte esterna del selettore. Muovendo la parte esterna del selettore a sinistra, i colori vengono ruotati verso il verde. Muovendo la parte esterna del selettore a destra, i colori vengono ruotati verso il rosso.



Se ruotate la parte esterna del selettore colore (a sinistra), l'angolo tonalità viene modificato (a destra).

• Per spostare i colori verso un colore di destinazione regolando guadagno e intensità, trascinate il cerchio Intensità bilanciamento fuori dal centro portandolo verso il colore che desiderate inserire nell'immagine. Quanto più lontano dal centro trascinate Intensità bilanciamento, tanto più intenso sarà il colore inserito. Trascinate la maniglia Guadagno bilanciamento per eseguire la regolazione di precisione di Intensità bilanciamento. Potete effettuare una regolazione molto precisa.



Regolare Guadagno bilanciamento per ottimizzare l'impostazione Intensità bilanciamento.

Nota: L'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire regolazioni separate alle tre gamme tonali usando singoli selettori per ombre, mezzitoni e luci.

7 Usate il controllo Saturazione per regolare la saturazione del colore nell'immagine. Se spostate il cursore verso sinistra (valore più basso), la saturazione dei colori si riduce. Se spostate il cursore verso destra (valori più alti), la saturazione del colore aumenta.

Regolare colore e luminanza utilizzando le curve

La regolazione delle curve relative agli effetti Curva luminanza e Curve RGB, come accade per i cursori dei livelli degli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie, consente di correggere l'intera gamma tonale o solo una gamma di colori selezionata in una clip video. A differenza dei livelli, però, che dispongono di sole tre regolazioni (livello di nero, livello di grigio e livello di bianco), gli effetti Curva luminanza e Curve RGB consentono di regolare fino a 16 punti diversi all'interno della gamma tonale di un'immagine (dalle ombre alle luci).

C'apertura di un ambito del monitor di riferimento agganciato al monitor Programma consente di visualizzare i valori di luminanza o colore oppure entrambi mentre si eseguono le regolazioni delle curve. Se utilizzate il vettorscopio, dovrebbe esserci un'ombreggiatura verde minima nelle aree esterne al centro dell'ambito. Tali aree definiscono il livello di saturazione del colore.

1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.

2 Trascinate uno dei seguenti effetti sulla clip nel pannello Timeline:

Curva luminanza Regola principalmente la luminanza. Ricordate che la regolazione della luminanza influenza la saturazione percepita dei colori.

Curve RGB Corregge colore e luminanza.

Nota: Se una clip è selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.

- 3 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Curva luminanza o Curve RGB.
- 4 (Opzionale) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:
- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luminanza dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

5 (Opzionale) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere.

- **6** Effettuate una delle operazioni seguenti per eseguire le regolazioni della curva:
- Per regolare la luminanza, fate clic per aggiungere un punto al grafico Luminanza o Master, quindi trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.
- Per regolare colore e luminanza utilizzando l'effetto Curve RGB, fate clic per aggiungere un punto nel grafico appropriato
 e regolate tutti i canali di colore (Master), il canale rosso, il canale verde o il canale blu. Trascinate per modificare la forma
 della curva. Piegando la curva verso l'alto i valori dei pixel vengono schiariti, piegandola verso il basso i valori dei pixel
 vengono scuriti. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più
 accentuato.

Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Durante la regolazione, fate attenzione all'eventuale presenza di striature, disturbi o polarizzazione nell'immagine. Se notate questi problemi, riducete il valore che state regolando.



Immagine originale (a sinistra), con regolazione della luminanza (al centro) e con regolazione del colore (a destra)

Consultare anche

"Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 243

"Effetto Curva luminanza" a pagina 285

"Effetto Curve RGB" a pagina 287

"Impostazione di uno spazio di lavoro Correzione colore" a pagina 233

Regolare la luminanza utilizzando i livelli

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli per i livelli di input e output per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip. Tali controlli sono simili a quelli della finestra di dialogo dei livelli di Photoshop. Nell'effetto Correttore colori rapido le impostazioni del controllo vengono applicate ai tre canali di colore della clip. L'effetto Correttore colori a tre vie consente di applicare le regolazioni dei livelli all'intera gamma tonale della clip, a una gamma totale specifica o a una gamma di colori particolare.

1 (Opzionale) Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Per regolare la luminanza, è consigliabile visualizzare l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma.

2 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.

3 Trascinate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie sulla clip nel pannello Timeline.

V Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.

4 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

- 5 (Opzionale) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:
- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luminanza dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.

- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.
- 6 (Opzionale solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per limitare la correzione a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche "Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 243.
- 7 Utilizzate i cursori dei livelli di output per impostare i livelli di nero e di bianco massimi:

Cursore output nero Controlla l'output risultante delle ombre. È predefinito il valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più chiaro per l'ombra più scura.

Cursore output bianco Controlla l'output risultante delle luci. È predefinito il valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più scuro per la luce più luminosa.

Se è visualizzato l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento, regolate i cursori di output nero e bianco affinché i livelli di nero e bianco massimi dell'oscilloscopio rientrino tra 7.5 e 100 IRE. Ciò garantisce che i livelli rientrino negli standard di trasmissione televisiva.



Immagine originale (a sinistra) e con correzione di bianco e nero rientranti negli standard di trasmissione televisiva (a destra)

8 Utilizzate i seguenti controlli per impostare i livelli di input per nero, grigio e bianco:

Contagocce livello di nero Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output nero. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più scuro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire l'ombra più scura dell'immagine.

Contagocce livello di grigio Associa il tono campionato a un grigio medio (livello 128). Ciò modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il grigio medio dell'immagine.

Contagocce livello di bianco Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output bianco. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più chiaro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire la luce più chiara dell'immagine.

Cursore del livello di input nero Associa il livello di input nero all'impostazione del cursore di output nero. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Se il livello di output nero è stato regolato su 7.5 IRE o oltre, l'ombra più scura verrà associata a tale livello.

Cursore del livello di input grigio Controlla i mezzitoni e modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre.

Cursore del livello di input bianco Associa il livello di input bianco all'impostazione del cursore di output bianco. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Se il livello di output bianco è stato regolato su 100 IRE o meno, la luce più chiara verrà associata a tale livello.

Nota: Potete anche regolare i livelli di input e output passando con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o digitando un valore per Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input, Livello di nero di output e Livello di bianco di output.

Consultare anche

"Effetto Correttore rapido colore" a pagina 282

"Effetto Correttore colori a tre vie" a pagina 288

"Definire le gamme tonali di una clip" a pagina 242

"Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 243

Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe

Potete utilizzare il Selettore colore di Adobe per impostare i colori di destinazione in alcuni effetti di regolazione del colore e della gamma tonale. Facendo clic su un campione colore nei controlli di un effetto viene aperto il Selettore colore di Adobe.

Quando selezionate un colore nel Selettore colore di Adobe, vengono contemporaneamente visualizzati i valori numerici relativi a HSB, RGB, HSL, YUV e i numeri esadecimali. È utile per visualizzare come le diverse modalità colore descrivono un colore.

Nel Selettore colore di Adobe potete selezionare colori basati su modelli colori HSB (tonalità, saturazione, luminosità), RGB (rosso, verde, blu), HSL (tonalità, saturazione, luminanza) o YUV (luminanza e canali di differenza colori) oppure specificare un colore utilizzando i corrispondenti valori esadecimali. Se selezionate l'opzione Solo colori Web, il Selettore colore di Adobe viene configurato in modo da consentire la scelta solo tra i colori sicuri per Internet. Il campo del colore presente nel Selettore colore di Adobe può mostrare componenti cromatici nei modelli colore HSB, RGB, HSL o YUV.



Selettore colore di Adobe

A. Colore selezionato B. Campo del colore C. Cursore del colore D. Colore regolato E. Colore originale F. Valori del colore

1 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sulla proprietà Campione colore affinché un effetto visualizzi il Selettore colore.

2 Selezionate il componente da usare per visualizzare lo spettro dei colori:

H Visualizza tutte le tonalità nel cursore del colore. La selezione di una tonalità nel cursore del colore determina la visualizzazione della gamma di saturazione e luminosità della tonalità selezionata nello spettro dei colori, con la saturazione che aumenta da sinistra a destra e la luminosità che aumenta dal basso all'alto.

S Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore che diminuisce fino alla luminosità minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore del cursore e la saturazione minima nella parte inferiore.

B (nella sezione HSB) Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore che diminuisce fino alla saturazione minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore.

R Visualizza il componente di colore rosso nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del rosso consente di miscelare una quantità maggiore di rosso nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

G Visualizza il componente di colore verde nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore rosso e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del verde consente di miscelare una quantità maggiore di verde nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

B (nella sezione RGB) Visualizza il componente di colore blu nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e rosso. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del blu consente di miscelare una quantità maggiore di blu nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Trascinate i triangolini lungo il cursore del colore o fate clic all'interno del cursore del colore per regolare i colori visualizzati nello spettro dei colori.
- Fate clic o trascinate all'interno dello spettro dei colori quadrato grande per selezionare un colore. Un marcatore circolare indica la posizione del colore nello spettro dei colori.

Nota: Durante la regolazione del colore con il cursore del colore e lo spettro dei colori, i valori numerici cambiano a indicare il nuovo colore. Il rettangolo nell'angolo superiore destro del cursore del colore visualizza il nuovo colore; il rettangolo inferiore visualizza il colore originale.

- Per HSB, specificate la tonalità (H) come angolo con un valore compreso tra 0° e 360°, corrispondente alla posizione della ruota dei colori. Specificate la saturazione (S) e la luminosità (B) come percentuali (da 0 a 100).
- Per RGB, specificate i valori dei componenti.
- Per # immettete un valore di colore in formato esadecimale.

Definire le gamme tonali di una clip

Gli effetti Correttore luminanza, Correttore colore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di definire le gamme tonali per ombre, mezzitoni e luci, così da poter applicare la correzione colore a una gamma tonale specifica dell'immagine. Se utilizzata in concomitanza con i controlli Correzione colore secondari, la definizione di una gamma tonale permette di semplificare l'applicazione delle regolazioni a elementi specifici di un'immagine.

1 Selezionate la clip da correggere nel pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luminanza, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luminanza, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.

3 (Opzionale) Scegliete Gamma tonale dal menu Output per visualizzare una presentazione a tre toni delle aree di ombre, mezzitoni e luci dell'immagine.

L'anteprima Gamma tonale viene aggiornata man mano che si apportano le modifiche con i controlli Definizione gamma tonale.

4 Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Definizione gamma tonale.



Controllo Definizione gamma tonale A. Soglia ombra B. Morbidezza ombra C. Morbidezza luce D. Soglia luce

5 Trascinate i cursori Soglia ombra e Soglia luce per definire le gamme tonali relative alle ombre e alle luci.

È consigliabile eseguire le regolazioni mentre è visualizzata la presentazione Gamma tonale a tre toni dell'immagine.

6 Trascinate i cursori Morbidezza ombra e Morbidezza luce per sfumare i bordi tra le gamme tonali.

L'entità dell'attenuazione dipende dall'immagine e dalla modalità di applicazione della correzione colore ad essa applicata.

Nota: Potete inoltre definire le gamme tonali cambiando i valori numerici o spostando i cursori Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce e Morbidezza luce.

Dopo aver definito la gamma tonale nella clip, potete utilizzare il menu Gamma tonale per scegliere se applicare la correzione colore alle ombre, ai mezzitoni e alle luci oppure all'intera gamma tonale (master).



Scegliendo Gamma tonale dal menu Output, vengono visualizzate le regioni di ombra, mezzitoni e luce di un'immagine.

Specificare un colore o una gamma di colori da correggere

La proprietà Correzione colore secondaria specifica la gamma di colori da sottoporre a correzione mediante un effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. La proprietà Correzione colore secondaria è disponibile per i seguenti effetti: Correttore luminanza, Curva luminanza, Correttore colore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie.

La scelta di un colore o una gamma di colori mediante la Correzione colore secondaria consente di limitare l'applicazione di un effetto di correzione colore ad aree specifiche di un'immagine. Si tratta di un'operazione simile alla selezione o mascheratura di un'immagine in Photoshop. Ad esempio, definite una gamma di colori che seleziona solo una camicia blu all'interno di un'immagine. A questo punto, potete cambiare il colore della camicia senza toccare altre aree dell'immagine.

1 Selezionate la clip da correggere nel pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luminanza, Curva luminanza, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luminanza, Curva luminanza, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.

3 Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria.

4 Selezionate il contagocce e fate clic sul colore da selezionare nel monitor Programma. Per selezionare un colore potete anche fare clic su un punto qualsiasi dello spazio di lavoro oppure sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe.

5 Eseguite una delle operazioni seguenti per ampliare o restringere la gamma di colori da correggere:

- Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce per ridurla.
- Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Tonalità, quindi trascinate i cursori Soglia iniziale e Soglia finale per definire la gamma di colori nella quale applicare la correzione al 100%. Trascinate i cursori Morbidezza iniziale e Morbidezza finale per controllare la sfumatura, la quale stabilisce il grado di nitidezza dei bordi della gamma di colore. Potete inoltre immettere i parametri numerici dei valori iniziali e finali utilizzando i controlli posti sotto il controllo Tonalità.

Nota: La tonalità definita mediante i cursori può essere modificata trascinando le bande superiore o inferiore.



Controllo Tonalità

A. Morbidezza iniziale B. Soglia iniziale C. Soglia finale D. Morbidezza finale

• Utilizzate i controlli Saturazione e Luminanza per specificare i parametri di saturazione e luminanza della gamma di colori da sottoporre a correzione. Questi controlli permettono regolazioni di precisione della gamma di colori.

6 (Opzionale) Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree selezionate da correggere. Il bianco rappresenta aree che consentono una correzione al 100%, mentre il nero rappresenta aree protette (mascherate) che non subiranno la correzione. Le aree grigie consentono un'applicazione parziale della correzione colore. La visualizzazione della maschera viene aggiornata man mano che si eseguono le regolazioni utilizzando i controlli Correzione colore secondaria.



Scegliendo Maschera dal menu Output, vengono visualizzate le aree selezionate (bianche) e quelle protette (nere).

7 Utilizzate i seguenti controlli per specificare la modalità di applicazione della correzione a un colore o una gamma di colori:

Più morbido Applica una sfocatura gaussiana all'area selezionata che è stata generata dai controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da 0 a 100; è predefinito il valore 50. Questo controllo è utile per ammorbidire l'applicazione della correzione colore alle aree selezionate, affinché possano fondersi con il resto dell'immagine.

Assottigliamento bordo Assottiglia o diffonde il bordo dell'area selezionata generata mediante i controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da -100 (sottile, bordi nettamente definiti) a +100 (distribuito, bordi diffusi). Il valore predefinito è 0.

8 Selezionate l'opzione Inverti colore limite per regolare tutti i colori a eccezione della gamma specificata mediante i controlli Correzione colore secondaria.

Consultare anche

"Effetto Correttore luminanza" a pagina 284

- "Effetto Curva luminanza" a pagina 285
- "Effetto Correttore colori RGB" a pagina 286
- "Effetto Curve RGB" a pagina 287
- "Effetto Correttore colori a tre vie" a pagina 288

Regolare di colore e luminanza in modo speciale

Combinare i colori di due scene

L'effetto Corrispondenza colori consente di trasferire le informazioni sui colori da un'immagine o una clip all'altra. Ad esempio, con l'effetto Corrispondenza colori potete usare le informazioni sul colore corretto in una clip come base per correggere il colore di un'altra clip. Oppure, se avete un'immagine contenente un'area che considerate ideale, potete

trasferire le relative informazioni sul colore in un'altra immagine. Questo effetto funziona in modo ottimale quando lavorate su due immagini con piccole differenze di esposizione, ad esempio immagini riprese nello stesso luogo, ma in giorni diversi o in condizioni di luce leggermente dissimili.

Se richiedete un controllo superiore a quello offerto dall'effetto Corrispondenza colori, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria degli effetti Correttore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie. Questi controlli consentono di regolare un solo colore o una sola gamma di colori.

1 Nel pannello Timeline, selezionate la clip da regolare in modo che appaia nel Monitor programma.

2 Se volete fare corrispondere le informazioni nella clip visualizzata con quelle in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.

- 3 Applicate l'effetto Corrispondenza colori alla clip da correggere.
- 4 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Corrispondenza colore.

5 Nel menu Metodo scegliete un modalità di corrispondenza tra le clip:

HSL Esegue la corrispondenza utilizzando i valori di tonalità, saturazione e luminanza delle clip. Potete scegliere se applicare l'effetto a un solo componente o a una qualsiasi combinazione dei componenti tonalità, saturazione e luminanza.

RGB Esegue la corrispondenza utilizzando i valori dei canali rosso, verde e blu delle clip. Potete scegliere se far corrispondere un solo canale o una combinazione dei vari canali.

Curve Esegue la corrispondenza utilizzando i valori delle curve (luminosità e contrasto) delle clip. Potete inoltre scegliere se far corrispondere un solo canale o una combinazione dei vari canali.

6 Selezionate il contagocce campione e fate clic su un'area del monitor Sorgente o del monitor Programma che presenta le informazioni sui colori o gli attributi che desiderate combinare. I contagocce possono essere utilizzati per ombre, mezzitoni, luci o tutte le gamme tonali (master).

Nota: In alternativa, potete fare clic sul campione di colore accanto a un contagocce e utilizzare il Selettore colore di Adobe per selezionare un colore.

7 Selezionate il contagocce di destinazione con lo stesso parametro del contagocce campione. Fate clic su un'area del monitor Programma che presenta le informazioni sui colori o gli attributi che desiderate correggere. Ad esempio, se selezionate l'area campione di un mezzotono, fate clic con il contagocce Destinazione mezzitoni sull'area della clip di destinazione da modificare.

8 Espandete la categoria Corrispondenza dell'effetto Corrispondenza colori e fate clic sul pulsante Corrispondenza. Nel monitor Programma, l'area di destinazione cambia uniformandosi all'area sorgente.

9 Per effettuare altre regolazioni, ripetete i passaggi da 6 a 8.

Sostituire un colore

Se richiedete un controllo superiore a quello offerto dall'effetto Sostituisce colore, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria degli effetti Correttore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie. Questi controlli consentono di applicare le modifiche a un solo colore o una sola gamma di colori.

1 Selezionate la clip da correggere nel pannello Timeline, così da essere visualizzata nel monitor Programma.

2 Se desiderate sostituire un colore della clip visualizzata con quello in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.

3 Applicate l'effetto Sostituisci colore alla clip da correggere.

4 Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta 🛶 📰 relativa all'effetto Sostituisci colore.

5 Nella finestra di dialogo Impostazioni sostituzione colore spostate il puntatore sull'immagine Campione clip perché assuma la forma di un contagocce, quindi fate clic sul colore da sostituire. Potete anche fare clic sul campione del colore di destinazione e selezionate un colore dal Selettore colore di Adobe.

6 Scegliete il colore sostitutivo facendo clic sul campione del colore sostitutivo e selezionando il colore dal Selettore colore di Adobe.

7 Per estendere o ridurre la gamma del colore da sostituire, trascinate il cursore Somiglianza.

8 Selezionate l'opzione Tinte unite per sostituire il colore specificato senza preservare i livelli di grigio.

Consultare anche

"Effetto Sostituisci colore (solo Windows)" a pagina 304

Rimuovere il colore in una clip

Per rimuovere rapidamente un colore da una clip, applicate l'effetto Bianco e nero accedendo al raccoglitore Controllo immagine inserito nel raccoglitore Effetti video.

1 Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.

2 Selezionate la clip nel pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Applicazione di un effetto a una clip" a pagina 220

3 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

4 (Opzionale) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

5 (Opzionale solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare le regolazioni a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, le regolazioni vengono applicate all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche "Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 243.

6 Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o immettete un valore inferiore a 100 per il controllo Saturazione. In alternativa, potete fare clic sul triangolino per espandere il controllo e trascinare il cursore.

Miscelare i canali di colore in una clip

1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.

2 Trascinate l'effetto Mixer canali sulla clip nel pannello Timeline.

Nota: Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Mixer canali nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.

3 Aumentate o riducete il contributo di un canale al canale di output eseguendo una delle operazioni seguenti al canale del colore sorgente:

- · Passare con il puntatore del mouse su un valore sottolineato da sinistra o destra.
- Fate clic su un valore sottolineato, digitate un valore compreso tra -200% e +200% nella casella del valore, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
- Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Mixer canali e trascinate il cursore verso sinistra o destra.

4 (Opzionale) Trascinate il cursore, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato oppure digitate un valore per il valore costante del canale (Rosso-Costante, Verde-Costante o Blu-Costante). Questo valore aggiunge al canale di output una quantità di base di un canale.

5 (Opzionale) Selezionate l'opzione Monocromatico per creare un'immagine contenente solo valori dei grigi. Questa opzione consente di ottenere tale risultato applicando le stesse impostazioni a tutti i canali di output.

Consultare anche

"Effetto Mixer canali" a pagina 281

Isolare un colore mediante Passata colore

L'effetto Passata colore consente di isolare un colore o una gamma di colori. Le regolazioni vengono effettuate in una finestra di dialogo contenente il Campione clip e il Campione output. Le proprietà dell'effetto Passata colore possono essere regolate anche nel pannello Controllo effetti.

Per correggere un solo colore o una sola gamma di colori di una clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria disponibili negli effetti Correzione colore.

1 Trascinate l'effetto Passata colore su una clip.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta → 🗐 relativa all'effetto Passata colore.

3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di conversione monocolore, effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare il colore da conservare:

- Spostate il puntatore sul Campione clip (il puntatore assume la forma di un contagocce) e fate clic per selezionare un colore.
- Fate clic sul campione colore, scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe, quindi fate clic su OK per chiudere il selettore.

Il colore selezionato viene mostrato nel campione finale.

4 Trascinate il cursore dell'opzione Somiglianza o immettete un valore per ampliare o restringere la gamma dei colori da conservare.

5 Per invertire l'effetto, in modo da preservare tutti i colori a eccezione di quello specificato, selezionate l'opzione Inverti.

🖳 Per animare questo effetto, utilizzate le funzionalità relative ai fotogrammi nel pannello Controllo effetti.

Consultare anche

"Effetto Passata colore (solo Windows)" a pagina 304

"Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 243

Regolare i bordi, le sfumature e la luminosità mediante le impostazioni predefinite di convoluzione

Potete controllare i piccoli dettagli di sfumatura, rilievo, nitidezza e altri effetti applicando l'effetto Convoluzione o una delle impostazioni predefinite di convoluzione basate sull'effetto. L'effetto Convoluzione e le relative impostazioni predefinite, applicano una griglia di valori di luminosità a ciascun pixel di un fotogramma e a tutti i fotogrammi vicini, un pixel per volta. Potete impostare i valori per ciascuna cella della griglia mediante i cursori nel pannello Controllo effetti e potete utilizzare i fotogrammi per cambiare i valori nel tempo. Per ottenere l'effetto desiderato, spesso è più semplicare una delle impostazioni predefinite di convoluzione e modificarla, piuttosto che applicare e modificare l'effetto Convoluzione stesso.

1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.

2 Trascinate l'effetto Convoluzione sulla clip nel pannello Timeline.

Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Convoluzione nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.

3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetto Convoluzione per espanderlo.

Ciascuna delle impostazioni che iniziano con la lettera "M" rappresenta una cella in una matrice 3X3. Ad esempio "M11" rappresenta la cella nella riga 1, colonna 1. "M22" rappresenta la cella al centro della matrice.
- 4 Fate clic su un numero di fianco a una delle impostazioni di cella.
- 5 Digitate un valore (tra –999 e +999) per il quale volete moltiplicare il valore di luminosità del pixel.

6 Ripetete il punto precedente per tutti i pixel da includere nell'operazione. Non occorre specificare i valori per tutte le impostazioni della cella.

7 Fate clic sul numero di fianco a Scala e digitate il valore per cui volete dividere la somma dei valori di luminosità dei pixel inclusi nel calcolo.

- 8 Fate clic sul numero di fianco a Scostamento e digitate il valore da aggiungere al risultato del calcolo della scala.
- 9 Fate clic su OK.

L'effetto viene di volta in volta applicato a ogni pixel della clip.

Consultare anche

"Effetto Convoluzione" a pagina 271

Aggiungere effetti di luce

Potete utilizzare fino a cinque luci per introdurre effetti creativi. Potete gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti speciali, come una superficie con effetto 3D.

Nota: Tutte le proprietà degli Effetti di luce possono essere animate utilizzando i fotogrammi chiave, a eccezione di Livello rilievo.

Potete manipolare direttamente gli effetti di luce nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione in accanto agli Effetti di luce nel pannello Controllo effetti per visualizzare le maniglie di regolazione e il mirino.



Effetti di luce: Immagine originale (a sinistra), con faretto (al centro) e luce Omni (a destra) applicati all'immagine)

1 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Effetti video, quindi il raccoglitore Regolazioni, infine trascinate gli Effetti di luce sulla clip nel pannello Timeline.

Se la clip è già selezionata nel pannello Timeline, potete trascinare gli Effetti di luce direttamente nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.

2 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.

3 Fate clic sul triangolino per espandere Luce 1.

4 Scegliete un tipo di luce dal menu a comparsa per specificare la sorgente luminosa:

Nessuna Disattiva una luce.

Sfocatura direzione La luce splende da lontano, facendo in modo che l'angolo della luce non cambi, come accade per i raggi solari.

Omni La luce splende in tutte le direzioni proprio sopra l'immagine, creando effetto simile a quello di una lampadina su un foglio di carta.

Faretti colorati Diffonde un raggio di luce ellittico.

- 5 Per specificare un colore da assegnare alla luce, eseguite una delle operazioni seguenti:
- Fate clic sul campione colore, selezionate un colore scegliendolo dal Selettore colore di Adobe e fate clic su OK.
- Fate clic sull'icona del contagocce, quindi clic su un punto qualsiasi del desktop del computer per selezionare un colore.

6 (Opzionale) Fate clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglia della luce e il mirino nel monitor Programma. Potete manipolare direttamente posizione, scala e rotazione di una luce trascinandone le maniglie e il mirino (\bigoplus).

Nota: Se sono presenti più luci, nel monitor Programma è presente un mirino per ciascuna. Facendo clic sul mirino, vengono visualizzate le maniglie per la luce specifica.

7 Nel pannello Controllo effetti utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà delle singole sorgenti luminose:

Centro Sposta la luce basandosi sui valori delle coordinate X e Y relative al centro della luce. La luce può essere posizionata anche trascinando il mirino all'interno del monitor Programma.

Raggio principale Regola la lunghezza di una luce Omni o un Faretto. Potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

Raggio proiettato Regola la vicinanza della sorgente della Luce direzionale al mirino \bigoplus . Il valore 0 posiziona la luce nel mirino e inonda l'immagine di luce. Il valore 100 sposta la sorgente luminosa lontano dal mirino, riducendo la luce sull'immagine. Nel monitor Programma potete inoltre trascinare il punto della sorgente luminosa per regolarne la distanza rispetto al mirino.

Raggio minore Regola l'ampiezza di un Faretto. Quando la luce assume la forma di un cerchio, l'aumento del Raggio minore fa aumentare anche il Raggio principale. Per regolare questa proprietà potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

Angolo Cambia la direzione di una Luce direzionale o un Faretto. Regolate questo controllo specificando un valore in gradi. In alternativa, potete spostare il puntatore fuori da una maniglia nel monitor Programma fino a quando assume la forma di una doppia freccia ricurva **1**, quindi trascinatelo per ruotare la luce.

Intensità Controlla quando intensa è la luce.

Punto luce Regola le dimensioni dell'area più luminosa del Faretto.

Importante: il tipo di luce stabilisce quali proprietà degli Effetti di luce sono disponibili. Accertatevi di fare clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglia della luce e il mirino nel monitor Programma.

8 Utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà degli Effetti di luce:

Colore luce ambiente Specifica il colore della luce ambiente.

Intensità ambiente Diffonde la luce come se questa fosse associata a un'altra luce in una stanza, ad esempio i raggi solari o una luce fluorescente. Scegliete il valore 100 per utilizzare solo la sorgente luminosa oppure il valore –100 per eliminare la sorgente luminosa. Per cambiare il colore della luce ambiente, fate clic sulla casella del colore e utilizzate il selettore visualizzato.

Superficie Stabilisce l'entità del riflesso della luce sulla superficie, come l'effetto prodotto su un foglio di carta fotografica, da -100 (bassa riflettenza) a 100 (alta riflettenza).

Materiale superficie Stabilisce quale elemento è più riflettente: la luce o l'oggetto sulla quale essa si diffonde. Il valore di - 100 riflette il colore della luce, il valore di 100 riflette il colore dell'oggetto.

Esposizione Aumenta (valori positivi) o riduce (valori negativi) la luminosità della luce. Il valore 0 rappresenta la luminosità predefinita della luce.

9 (Opzionale) Ripetete i punti 3 - 7 per aggiungere altre luci (Luce 2 - Luce 5).

10 (Opzionale) Se avete aggiunto una clip in cui utilizzare un livello di rilievo (texture Effetti di luce), scegliete la traccia che contiene la clip con il livello di rilievo dal menu a comparsa Livello rilievo. Utilizzate i controlli per regolare le proprietà del livello di rilievo.

Consultare anche

"Applicare texture Effetti di luce" a pagina 250

"Regolare posizione, scala e rotazione" a pagina 226

Applicare texture Effetti di luce

I livelli di rilievo degli Effetti di luce consentono di utilizzare il pattern o la texture di una clip per controllare il modo in cui la luce si riflette su un'immagine. L'uso di una clip con texture come carta o acqua consente di creare un effetto di luce 3D.

- 1 Aggiungete la clip da utilizzare come livello di rilievo (texture) a una traccia separata della sequenza.
- 2 Fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output 😨 per nascondere la traccia contenente la clip con il livello di rilievo.
- 3 Aggiungete gli Effetti di luce a una clip nella stessa sequenza.
- 4 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.
- 5 (Opzionale) Fate clic sul triangolino della Luce 1 per regolare le proprietà della luce.
- 6 Scegliete la traccia video contenente il livello di rilievo dal menu Livello rilievo.

7 Dal menu Canale rilievo, specificate se utilizzare il canale rosso, verde, blu o alfa della clip per creare la texture degli effetti di luce.

8 Selezionate l'opzione Bianco in alto per far risaltare le parti bianche del canale sulla superficie. Deselezionate questa opzione per far risaltare le parti scure.

9 Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato per specificare il valore per Altezza rilievo da piatto (0) a montagnoso (100).

Vettorscopio e oscilloscopio

Informazioni su vettorscopio e oscilloscopio

Adobe Premiere Pro dispone di un *vettorscopio* e un *oscilloscopio* (oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB) che consentono di montare un programma video conforme agli standard di trasmissione televisiva ed eseguire regolazioni basate su fattori estetici, come la correzione dei colori.

In passato, la produzione e duplicazione video si affidava a *oscilloscopi* e *vettorscopi* per valutare in modo accurato i *livelli* video, in particolare colore e luminosità.

Un vettorscopio misura la *crominanza* (componenti cromatici) di un segnale video, che include *tonalità* e *saturazione*. Un vettorscopio riporta le informazioni sui colori di un video in un diagramma circolare.

L'oscilloscopio tradizionale viene usato per misurare la luminosità, o componente *luminanza*, di un segnale video. In Adobe Premiere Pro gli oscilloscopi sono in grado di mostrare anche le informazioni sulla crominanza. L'oscilloscopio va interpretato come un grafico. L'asse orizzontale del grafico corrisponde all'immagine video da sinistra a destra. Verticalmente, la forma d'onda visualizza i livelli di luminanza e, opzionalmente, i livelli di crominanza.

Visualizzare un ambito

Potete visualizzare un vettorscopio, l'oscilloscopio YC, l'allineamento YCbCr e l'allineamento RGB singolarmente o raggruppati nel monitor di riferimento, nel monitor Programma o nel monitor Sorgente.

1 A seconda del monitor nel quale desiderate visualizzare una clip master o in sequenza, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto.
- Nel pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente nella sequenza desiderata.
- 2 (Opzionale) Scegliete Monitor riferimento dal menu Finestra se avevate selezionato una clip nel pannello Timeline.
- **3** Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu del monitor di riferimento, del monitor Programma o del monitor Sorgente:

Tutto Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB in un solo monitor.

Vettorscopio Mostra il vettorscopio per la visualizzazione della crominanza del video.

Oscilloscopio YC Mostra l'oscilloscopio per la visualizzazione delle informazioni su luminanza e crominanza.

Allineamento YCbCr Mostra un ambito contenente le informazioni su luminanza (Y) e differenza colori (Cb e Cr).

Allineamento RGB Mostra un ambito contenente i componenti rosso, verde e blu del video.

Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

Vettorscopio

Il vettorscopio presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla crominanza del video. La saturazione viene misurata dal centro del diagramma verso l'esterno. I colori saturi e vividi generano un pattern a una certa distanza dal centro del diagramma, mentre le immagini in bianco e nero generano solamente un punto al centro del diagramma. Il colore specifico dell'immagine, o tonalità, determina la direzione o angolazione del pattern. Eventuali quadratini [m] indicano i punti in corrispondenza dei quali appaiono i colori magenta, blu, ciano, verde, giallo e rosso pienamente saturi (rappresentati da un pattern di test a barre colorate). Per i video NTSC i livelli di crominanza non devono mai superare queste aree.



Vettorscopio A. Caselle di destinazione B. Profilo dell'immagine

Il vettorscopio dispone dei seguenti controlli:

Intensità Regola la luminosità della visualizzazione del pattern. Non influenza il segnale di output video.

75% Posizione predefinita. Per controllare l'input video in cui sono usate barre di intensità standard 75% come quelle in Adobe Premiere Pro.

100% Mostra l'intero intervallo della crominanza dei segnali video. Per input video che contiene barre di intensità 100%.

Oscilloscopio YC

L'oscilloscopio YC mostra un grafico nel quale è rappresentata l'intensità del segnale della clip video. L'asse orizzontale del grafico corrisponde all'immagine video (da sinistra a destra) e l'asse verticale rappresenta l'intensità del segnale in unità definite *IRE* (dal nome dell'Institute of Radio Engineers).

L'oscilloscopio YC mostra le informazioni sulla luminanza come una forma d'onda verde. Gli oggetti chiari generano un pattern di forme d'onda lungo il lato superiore del grafico (aree di verde chiaro), mentre gli oggetti più scuri generano una forma d'onda verso il fondo. Per i video NTSC utilizzati negli Stati Uniti, i livelli di luminanza devono rientrare tra 7.5 e 100 IRE; tale livelli vengono a volte definiti *limiti legali di trasmissione televisiva*). L'implementazione giapponese degli standard NTSC consente un intervallo di luminanza compreso tra 0 e 100 IRE. In genere i valori di luminanza e crominanza devono essere circa uguali e distribuiti in modo uniforme nell'intervallo da 7.5 100 IRE.

L'oscilloscopio YC mostra anche le informazioni sulla crominanza come una forma d'onda blu. Le informazioni sulla crominanza sono sovrapposte alla forma d'onda della luminanza.

Potete specificare se l'oscilloscopio YC debba mostrare sia luminanza che crominanza oppure solo la luminanza. Per vedere un video sulla lettura di un oscilloscopio, consultate www.adobe.com/go/vid0238_it.



Oscilloscopio YC con il controllo della cromaticità attivato A. Unità IRE B. Forma d'onda delle luminanza (verde) C. Forma d'onda della crominanza (blu) D. Gamma dei componenti di segnale

L'oscilloscopio dispone dei seguenti controlli:

Intensità Regola la luminosità della visualizzazione della forma d'onda. Non influenza il segnale di output video.

Configurazione (7.5 IRE) Mostra una forma d'onda che si avvicina al segnale di output video analogico finale. Deselezionando questa opzione vengono visualizzate le informazioni sul video digitale.

Crominanza Mostra le informazioni su crominanza e luminanza. Deselezionando questa opzione viene visualizzata solo la luminanza.

Allineamento YCbCr

L'allineamento YCbCr mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra, in una sorta di allineamento.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.

Nota: CbCr rappresentano i canali di differenza colori in un segnale video digitale. Cb è il blu menu la luminanza e Cr è il rosso meno la luminanza. Y rappresenta la luminanza.





A. Valori B. Forma d'onda Y (luminanza) C. Forma d'onda Cb D. Forma d'onda Cr E. Gamma dei componenti di segnale

Allineamento RGB

L'allineamento mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra, in una sorta di allineamento. Questa presentazione è utile per visualizzare la distribuzione dei componenti cromatici di una clip. I livelli dei singoli canali di colore sono misurati proporzionalmente gli uni rispetto agli altri utilizzando una scala da 0 a 100.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.



Allineamento RGB

A. Valori B. Forma d'onda R C. Forma d'onda G D. Forma d'onda B E. Gamma dei componenti di segnale

Capitolo 12: Animazione

Usando i fotogrammi chiave, potete cambiare o animare i parametri della maggior parte degli effetti nel tempo.

Effetti dei fotogrammi chiave

Informazioni sugli effetti di animazione

Sebbene sia comunemente utilizzato per indicare "spostare una figura sullo schermo", il termine *animazione* è utilizzato nel montaggio e nella composizione di pellicole cinematografiche per indicare la "modifica di un attributo nel tempo". In questo senso spostare una clip da un angolo dello schermo all'altro in pochi secondi ne anima la posizione, mentre modificarla da nitida in sfocata per pochi secondi ne anima la nitidezza e cambiarla da una tonalità di rosa in una tonalità di blu per pochi secondi può animarne il bilanciamento del colore. In questo caso, *animazione* significa "modifica nel tempo" non "oggetto in movimento".

Consultare anche

"Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti" a pagina 223

Informazioni sui fotogrammi chiave

I *fotogrammi chiave* sono utilizzati per impostare parametri per movimento, effetti, audio e per molte proprietà che in genere cambiano nel tempo. Ciascun fotogramma chiave contrassegna un punto nel tempo in cui potete specificare un valore, ad esempio, una posizione spaziale, un grado di opacità o un volume audio. I valori compresi tra i fotogrammi chiave vengono *interpolati*. Se usate i fotogrammi chiave per creare una modifica nel tempo, dovete in genere impiegare almeno due fotogrammi chiave: uno per definire lo stato all'inizio della modifica e l'altro per definire il nuovo stato al termine della modifica.

Operazioni con i fotogrammi chiave

Quando utilizzate i fotogrammi chiave per animare l'effetto Opacità, potete visualizzarli e modificarli nel pannello Controllo effetti o Timeline. Questa seconda opzione può rivelarsi più adatta per visualizzare e regolare più velocemente i fotogrammi chiave. Quanto riportato di seguito può aiutarvi a scegliere il pannello da usare in funzione dell'operazione da eseguire:

- La modifica dei fotogrammi chiave nel pannello Timeline è consigliata per effetti a valore singolo e monodimensionale, come l'opacità o il volume audio. Il pannello Controllo effetti è, in genere, più adatto per modificare fotogrammi chiave di proprietà con più valori, angolari o bidimensionali, come i livelli, la rotazione o il ridimensionamento in scala.
- Nel pannello Timeline le variazioni dei valori dei fotogrammi chiave sono indicati graficamente, in modo da vedere subito come cambiano nel tempo. Per impostazione predefinita, i valori cambiano in modo lineare tra i fotogrammi, ma potete applicare delle opzioni per ridefinire la velocità delle modifiche tra i fotogrammi chiave. Ad esempio, potete impostare un movimento in modo che si arresti in modo graduale Per ottimizzare la velocità e la precisione di animazione di un effetto potete anche modificare il metodo di interpolazione e usare i controlli di Bezier.
- Nel pannello Controllo effetti possono essere visualizzati contemporaneamente fotogrammi chiave di più proprietà, ma solo per la clip selezionata nel pannello Timeline. Quest'ultimo, invece, può visualizzare contemporaneamente fotogrammi chiave di più tracce o clip, ma solo i fotogrammi chiave di un'unica proprietà per traccia o clip.
- Come nel pannello Timeline, anche nel pannello Controllo effetti i fotogrammi chiave possono essere visualizzati in
 forma grafica. Una volta attivata l'impostazione di fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto, potete visualizzare i
 grafici del valore e della velocità. Il primo mostra i fotogrammi chiave con le modifiche ai valori di proprietà di un effetto.
 Il grafico della velocità visualizza i fotogrammi chiave con le maniglie per regolare la velocità e la precisione di variazione
 dei valori da un fotogramma chiave all'altro.

• I fotogrammi chiave per gli effetti delle tracce audio possono essere modificati solo nel pannello Timeline o nel Mixer audio mentre quelli per gli effetti delle clip audio sono analoghi a quelli per gli effetti delle clip video e possono essere modificati nel pannello Timeline o Controllo effetti.

Potete modificare ulteriormente la disposizione dei pannelli e scegliere Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro per salvare la configurazione modificata come spazio di lavoro personale. Prima di fare clic sul pulsante Salva, assicuratevi di aver assegnato un nome allo spazio di lavoro nella finestra di dialogo Nuovo spazio di lavoro.

Consultare anche

"Attivare i fotogrammi chiave" a pagina 258

"Informazioni sulle modifiche all'audio" a pagina 183

Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici

I pannelli Controllo effetti e Timeline consentono entrambi di regolare la temporizzazione e i valori dei fotogrammi, pur con modalità diverse. Il pannello Controllo effetti mostra contemporaneamente tutte le proprietà dell'effetto, i fotogrammi chiave e i metodi di interpolazione, mentre il pannello Timeline mostra una sola proprietà dell'effetto per volta. Nel pannello Controllo effetti avete il controllo completo sui valori dei fotogrammi. Il pannello Timeline offre possibilità di controllo limitate (ad esempio non permette di modificare i valori basati su coordinate x, y come la Posizione), ma consente regolare i fotogrammi chiave durante il montaggio senza dover passare al pannello Controllo effetti.

I grafici nel pannello Controllo effetti visualizzano i valori dei singoli fotogrammi chiave e i valori di interpolazione tra di essi. Quando il grafico di una proprietà dell'effetto è a livello, il valore di tale proprietà non varia tra i fotogrammi chiave. Quando il grafico sale o scende, il valore della proprietà aumenta o diminuisce tra fotogrammi chiave. Per variare la velocità e la precisione delle modifiche della proprietà da un fotogramma chiave al successivo, potete modificare il metodo di interpolazione e regolare le curve di Bezier in un grafico.

Consultare anche

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 254

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Visualizzare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Se avete aggiunto fotogrammi chiave a una clip della sequenza potete visualizzarli nel pannello Controllo effetti. Qualsiasi effetto contenente proprietà di fotogrammi chiave visualizza icone Fotogramma chiave di riepilogo Quando l'effetto non è espanso. I *fotogrammi chiave di riepilogo* vengono visualizzati lungo l'intestazione dell'effetto e corrispondono ai singoli fotogrammi chiave di ciascuna delle proprietà presenti nell'effetto. Non è possibile elaborare i fotogrammi chiave di riepilogo, che hanno uno scopo esclusivamente informativo.

1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.

2 Se necessario, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi visualizzazione Timeline 🚳 nel pannello Controllo effetti per mostrare gli effetti timeline. Potreste dover allargare il pannello Controllo effetti per rendere visibile il pulsante Mostra/Nascondi visualizzazione Timeline.

3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino a sinistra del nome dell'effetto per espandere l'effetto che desiderate visualizzare. Nella timeline di Controllo effetti vengono visualizzati i fotogrammi chiave.

4 (Opzionale) Se desiderate visualizzare i grafici del valore e della velocità delle impostazioni di una proprietà dell'effetto, fate clic sul triangolino accanto all'icona Attiva/disattiva animazione Ď per espandere la proprietà.



Controlli effetti

A. Grafico dei valori B. Grafico della velocità

Visualizzare fotogrammi chiave e proprietà nel pannello Timeline

Se avete aggiunto fotogrammi chiave per animare un effetto, potete visualizzarli, insieme alle relative proprietà, nel pannello Timeline. In presenza di effetti video e audio, il pannello Timeline contiene i fotogrammi chiave specifici per ogni clip. Per quel che riguarda gli effetti audio, nel pannello Timeline possono essere visualizzati anche i fotogrammi chiave di un'intera traccia. Anche se ogni clip o traccia può visualizzare una proprietà diversa, in una singola clip o traccia è possibile mostrare i fotogrammi chiave di una sola proprietà per volta.



Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.

A. Triangolino per comprimere/espandere la traccia *B.* Mostra fotogrammi chiave (video) *C.* Pulsante Fotogramma chiave precedente *D.* Pulsante Aggiungi fotogramma chiave *E.* Pulsante Fotogramma chiave successivo

I segmenti che collegano i fotogrammi chiave formano un grafico che indica le modifiche ai valori dei fotogrammi chiave, oltre alla durata della clip o della traccia. Se modificate i fotogrammi chiave e i segmenti, la forma del grafico cambia di conseguenza.

F Timeline: Sequence 01 💌							
00:00:06:17 📧 🍳 🗅 📼	00;00;01;00	00;00;0	2;00 00;1	00;03;00	00;00;04;00		00;00;05;00
●	mp 1_001.avi Opaci	:à:Opacità •	58A_01 Comp	0 1_001 Mo	vimento acità difica tempo)))	
 ✓ Audio 1 ✓ Audio 1 ✓ Audio 1 	_SFX.wav Volume:Liv	'ello - γ		Sfo	ocatura direzione	• •	Direction Blur Length
	A	B C		D			E

Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.

A. Proprietà dell'effetto della traccia B. Grafico dei fotogrammi chiave C. Fotogrammi chiave della traccia audio D. Fotogrammi chiave della clip video E. Proprietà dell'effetto della clip

🕼 🗆 🗢 Audio 1 🏁	Party_Life_SFX.wav Volume:Livello -
🔄 👂 Master 🏼 🏁	00;00;00;26,6.02dB
	A B

Descrizione comandi dei fotogrammi chiave A. Codice di tempo **B.** Valore proprietà

1 (Opzionale) Se la traccia è compressa, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della traccia per espanderla.

2 In caso di tracce video, fate clic sull'icona Mostra fotogrammi chiave 🚫 e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:

Mostra fotogrammi chiave Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto video applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

Mostra maniglie di opacità Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto opacità per ogni clip nella traccia.

Nascondi fotogrammi chiave Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.

3 In caso di tracce audio, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:

Mostra fotogrammi chiave clip Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

Mostra volume clip Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto volume per ogni clip nella traccia.

Mostra fotogrammi chiave traccia Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato all'intera traccia. All'inizio della traccia compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

Mostra volume traccia Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto volume applicato all'intera traccia.

Nascondi fotogrammi chiave Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.

4 (Opzionale) Usate il controllo Zoom in per ingrandire la clip e visualizzare il menu a comparsa nella parte superiore della traccia nel pannello Timeline. Per aumentare l'altezza della traccia potete anche trascinare i contorni superiori e inferiori del nome della traccia.



Trascinare per aumentare l'altezza di una traccia

5 (Opzionale) Trascinate i bordi di un'intestazione di traccia per cambiare l'altezza di una traccia. Per una traccia video, trascinate la parte superiore della traccia. Per una traccia audio, trascinate la parte inferiore della traccia. Per ridimensionare tutte le tracce espanse, tenete premuto il pulsante Maiusc mentre trascinate.

6 (Opzionale) Se ai punti 2 e 3 scegliete Mostra fotogrammi chiave, Mostra fotogrammi chiave clip o Mostra fotogrammi chiave traccia, fate clic sul menu degli effetti e scegliete l'effetto che contiene i fotogrammi chiave.

Fimeline: Sequer	nce 01 🗷		
00;00;06;01 📧 🍳 🗅 🕞	;00;00 00;00;00);15 00;00;01;	00 00;00;01;15 0
● マ Video 1 ■ 0,	58A_01 Comp 1_001.	Movimento Opacità Modifica tempo	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
 ♥ Audio 1 ♥ Audio 1 ♥ Audio 1 ■ 0 ♥ 0	^r Party_Life_SFX.wav ' ≻	Sfocatura direzione	Direction

Scegliere dal menu a comparsa degli effetti

7 Posizionate il puntatore direttamente sopra un fotogramma chiave per visualizzarne la proprietà sotto forma di descrizione comandi.

La descrizione comandi mostra la posizione del fotogramma chiave, nonché la proprietà e le opzioni impostate nel pannello Controllo effetti. Queste informazioni possono essere usate per regolare in modo preciso la posizione dei fotogrammi chiave, per controllarne rapidamente il valore impostato e per confrontare la posizione e le variazioni di valore tra due o più fotogrammi chiave.

Attivare e selezionare i fotogrammi chiave

Attivare i fotogrammi chiave

Per animare una proprietà dell'effetto è necessario attivare per essa l'impostazione di fotogrammi chiave in Controllo effetti. Una volta impostati i fotogrammi chiave, potete aggiungerne e regolarne quanti necessario per animare la proprietà dell'effetto.



Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto al momento corrente.

1 Assicuratevi che il pannello Timeline contenga una sequenza con clip. Per impostazione predefinita, gli effetti fissi (Movimento, Opacità e Volume) vengono applicati alle clip nelle tracce video e audio.

- 2 (Opzionale) Aggiungere effetti standard alle clip.
- **3** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Nel pannello Controllo effetti, selezionate prima la clip nel pannello Timeline che contiene l'effetto da animare, quindi nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli sull'effetto da animare.
- Nel pannello Timeline, fate clic sull'icona Mostra fotogrammi chiave 🔍 e scegliete un'opzione dal menu a eccezione di Nascondi fotogrammi chiave. Viene attivato il pulsante Aggiungi/Elimina fotogramma chiave per l'impostazione di fotogrammi chiave. Potete iniziare subito ad aggiungere e regolare i fotogrammi chiave solo per gli effetti fissi nel pannello Timeline. L'impostazione di fotogrammi chiave per gli effetti Standard deve essere attivata prima nel pannello Controllo effetti.
- 4 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto alla proprietà dell'effetto da animare.

5 Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione Ď accanto al nome della proprietà. Nella posizione temporale corrente appare un fotogramma chiave. L'impostazione di fotogrammi chiave è ora attivata per la proprietà di un effetto.

Consultare anche

"Applicazione di un effetto a una clip" a pagina 220

"Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 255

"Informazioni sugli effetti standard" a pagina 217

"Informazioni sugli effetti fissi" a pagina 216

Spostare l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma chiave

I pannelli Controllo effetti e Timeline sono entrambi dotati di *strumenti di navigazione tra i fotogrammi chiave* dotati di una freccia destra e di una sinistra per spostare l'indicatore del tempo corrente da un fotogramma chiave a un altro. Nel pannello Timeline lo strumento di navigazione dei fotogrammi chiave viene abilitato dopo che sono stati attivati i fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.

✤ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Controllo effetti o Timeline, fate clic sulla freccia di uno strumento di navigazione. La freccia sinistra sposta l'indicatore del tempo corrente al fotogramma chiave precedente. mentre la freccia destra lo sposta al fotogramma chiave successivo.
- (Solo per il pannello Controllo effetti) Per applicare l'effetto calamita a un fotogramma chiave, trascinate l'indicatore del tempo corrente tenendo premuto Maiusc.



Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave

A. Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti B. Indicatore del tempo corrente C. Strumento di navigazione nel pannello Timeline

Selezionare fotogrammi chiave

Per modificare o copiare un fotogramma dovete anzitutto selezionarlo. I fotogrammi chiave non selezionati sembrano "scavati", mentre quelli selezionati sono pieni. Non occorre selezionare i segmenti tra i fotogrammi chiave; potete trascinarli direttamente. Inoltre, i segmenti vengono modificati automaticamente se cambiate i fotogrammi chiave che definiscono i loro punti finali.

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Per selezionare un fotogramma chiave, fate clic sull'icona relativa con lo strumento selezione o penna.
- Per selezionare più fotogrammi chiave, fate clic con lo strumento selezione o penna tenendo premuto Maiusc e selezionate più fotogrammi chiave contigui e non.

Nota: Quando posizionate lo strumento selezione o penna sopra un fotogramma chiave, il puntatore assume l'aspetto di un'icona del fotogramma chiave $\hat{\Psi}$.

• Per selezionare più fotogrammi chiave trascinando una selezione, selezionate fotogrammi continui usando lo strumento penna per trascinare un rettangolo di selezione intorno ai fotogrammi chiave. Tenete premuto Maiusc e trascinate per aggiungere altri fotogrammi chiave alla selezione esistente.

Solo nel pannello Controllo effetti potete usare anche lo strumento selezione per trascinare e selezionare più fotogrammi chiave.

• Per selezionare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà nel pannello Controllo effetti, fate clic sul nome della proprietà livello. Ad esempio, fate clic su Posizione per selezionare tutti i fotogrammi chiave per la proprietà Posizione di un livello.

Aggiungere e impostare fotogrammi chiave

Aggiungere fotogrammi chiave per l'animazione

Potete aggiungere fotogrammi chiave nel pannello Timeline o Controllo effetti alla posizione temporale corrente. Usate il pulsante Attiva/Disattiva animazione nel pannello Controllo effetti per attivare il processo di impostazione di fotogrammi chiave. Prima di poter vedere o aggiungere fotogrammi chiave nel pannello Timeline è necessario attivare la visualizzazione di fotogrammi chiave per una clip o traccia.

- 1 Nel pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto da animare.
- 2 Se volete aggiungere e regolare fotogrammi chiave nel pannello Timeline, rendeteli visibili per la traccia video o audio.

Nota: Se state aggiungendo fotogrammi chiave per un effetto fisso (Movimento, Opacità e Volume) nel pannello Timeline potete passare al punto 3.

3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto al quale aggiungere fotogrammi chiave, quindi fate clic sull'icona Attiva/Disattiva animazione Ď per attivare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.

- 4 Per visualizzare il grafico della proprietà dell'effetto, eseguite una delle seguenti operazioni:
- (Pannello Controllo effetti) Fate clic sul triangolino per espandere la proprietà dell'effetto e visualizzarne i grafici di valore e velocità.
- (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà dell'effetto dal menu a comparsa accanto al nome della clip o della traccia.
- 5 Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione temporale in cui volete aggiungere un fotogramma chiave.
- 6 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave nel pannello Controllo effetti, quindi regolate il valore della proprietà dell'effetto.
- Fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul grafico di un fotogramma chiave con lo strumento selezione o penna e regolate il valore della proprietà dell'effetto. Potete aggiungere un fotogramma chiave in qualsiasi punto del grafico usando lo strumento selezione o penna. Non è necessario posizionare l'indicatore del tempo corrente.
- (Solo pannello Controllo effetti) Regolate i comandi per la proprietà di un effetto. creando così automaticamente un fotogramma chiave alla posizione temporale corrente.
- 7 Ripetete i punti 5 e 6 come richiesto per aggiungere fotogrammi chiave e regolare la proprietà dell'effetto.

Se desiderate regolare ulteriormente un fotogramma chiave esistente, utilizzate la freccia dello strumento di navigazione 🜗 🕨 nel pannello Controllo effetti per raggiungerlo.

Consultare anche

"Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 255

"Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti" a pagina 223

"Applicazione di un effetto a una clip" a pagina 220

Eliminare fotogrammi chiave

Quando un fotogramma chiave diventa superfluo, potete facilmente eliminarlo da una proprietà dell'effetto nel pannello Controllo effetti o Timeline. Potete rimuovere tutti i fotogrammi chiave in una volta o disattivare i fotogrammi per una singola proprietà. quando disattivate i fotogrammi chiave con il pulsante Attiva/disattiva animazione in Controllo effetti, vengono eliminati i fotogrammi chiave esistenti e non è possibile creare nuovi fotogrammi se non dopo aver riattivato la funzione.

- 1 Assicuratevi che nel pannello Controllo effetti o Timeline siano visibili i grafici delle proprietà dell'effetto.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Selezionate uno o più fotogrammi chiave e scegliete Modifica > Cancella. Potete anche premere Elimina.
- Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma chiave e fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave.
- (Solo pannello Controllo effetti) Per eliminare tutti i fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto, fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva animazione a sinistra del nome dell'effetto o della proprietà. Quando viene richiesta la conferma, fate clic su OK.

Nota: Quando disattivate il pulsante Attiva/disattiva animazione, i fotogrammi chiave della proprietà vengono eliminati in modo permanente e il valore della proprietà diventa il valore della posizione temporale corrente. Non è possibile ripristinare i fotogrammi chiave eliminati riattivando il pulsante Attiva/disattiva animazione. Se eliminate accidentalmente i fotogrammi chiave, scegliete Modifica > Annulla.

Consultare anche

"Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 255

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave

Nel pannello Controllo effetti, potete eseguire regolazioni sui fotogrammi chiave per tutte le proprietà dell'effetto modificando i relativi elementi grafici. In alternativa, potete regolare i fotogrammi chiave degli effetti nel pannello Timeline monitorando tali modifiche nei grafici Velocità e valore nel pannello Controllo effetti.

Consultare anche

"Aggiungere fotogrammi chiave per l'animazione" a pagina 260

"Attivare i fotogrammi chiave" a pagina 258

"Applicazione di un effetto a una clip" a pagina 220

"Panoramica del pannello Timeline" a pagina 89

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Una volta attivata l'impostazione di fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto, potete visualizzare i grafici del valore e della velocità. I grafici Valore forniscono informazioni sul valore dei fotogrammi non spaziali (come il parametro Scala dell'effetto Movimento) in qualsiasi punto nel tempo. Inoltre, mostrano e consentono di modificare l'interpolazione tra i fotogrammi chiave. Potete utilizzare il grafico della velocità per regolare con precisione la velocità di cambiamento tra i fotogrammi chiave.



Grafici del valore e della velocità delle proprietà dell'effetto

A. Marcatore del fotogramma chiave \dot{B} . Ĝrafico del livello indicante un valore immutato C. Grafico di crescita indicante l'aumento del valore D. Grafico di riduzione indicante la diminuzione del valore E. Fotogramma chiave F. Grafico dei valori G. Grafico della velocità

- 1 Nel pannello Timeline, selezionate una clip contenente un effetto di cui desiderate regolare i fotogrammi chiave.
- 2 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere i controlli dell'effetto.
- 3 Fate clic sul triangolino accanto al nome della proprietà per visualizzare i rispettivi grafici del valore e della velocità.

Nota: Se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.

5 Utilizzate lo strumento selezione o penna per trascinare il fotogramma in alto o in basso nel grafico del valore, modificando il valore della proprietà dell'effetto.

Nota: Nel grafico del valore o della velocità, non è possibile spostare un fotogramma chiave verso destra o sinistra per modificare la posizione temporale corrente. Al contrario, trascinate il marcatore del fotogramma chiave sul grafico usando lo strumento selezione o penna.

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Timeline

1 Assicuratevi che nel pannello Timeline sia presente almeno una clip contenente uno o più effetti con fotogrammi chiave. Selezionate la clip e selezionate il pannello Controllo effetti.

2 Verificate che i fotogrammi chiave per la clip o la traccia siano visibili nel pannello Timeline.

3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al controllo che desiderate regolare per visualizzare i grafici del valore e della velocità.

4 Selezionate la proprietà da regolare nel menu degli effetti che compare accanto al nome della clip o della traccia. Se questo menu non è visibile, provate a ingrandire il pannello Timeline.

- 5 Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:
- Selezionate i fotogrammi chiave, anche non adiacenti, da modificare.
- Posizionate lo strumento selezione o penna su un fotogramma chiave o un suo segmento. Lo strumento assume l'aspetto del puntatore per fotogrammi chiave ^(A)/_Φ o per segmenti di fotogramma chiave ^(A)/_Φ.
- 6 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:
- Trascinate un fotogramma chiave o un segmento verso l'alto o il basso per modificarne il valore. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione ne indica il valore attuale. Se non sono presenti fotogrammi chiave, il trascinamento modifica il valore di tutta la clip o la traccia.

• Trascinate un fotogramma chiave a destra o a sinistra per cambiarne la posizione temporale. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione indica la posizione temporale corrente. Se spostate un fotogramma chiave sopra un altro, il nuovo fotogramma chiave sostituisce quello vecchio.

I grafici del valore e della velocità nel pannello Controllo effetti mostreranno le modifiche apportate ai fotogrammi chiave nel pannello Timeline.

Modificare i valori dei fotogrammi chiave nel pannello Timeline

Per modificare i fotogrammi chiave nel pannello Timeline potete usare lo strumento selezione o penna. Per aumentare o diminuire i valori, trascinate i fotogrammi chiave verticalmente. Quando utilizzate in modalità grafica i fotogrammi chiave nel pannello Timeline, tenete presente il modo in cui i valori e le unità di specifiche proprietà vengono rappresentati lungo l'asse verticale del grafico temporale, come descritto negli esempi seguenti:

- L'opacità è misurata da un valore minimo di 0% a un massimo di 100%, con valore centrale di 50%.
- La rotazione è misurata in rotazioni e gradi, con valore centrale di 0° (assenza di rotazione). I valori di rotazione in senso orario si trovano sopra il centro; quelli in senso antiorario sotto il centro.
- Il bilanciamento dell'audio è misurato da un minimo di -100 a un massimo di 100 con valore centrale di 0 (bilanciamento neutro). Se trascinate sopra il centro, il bilanciamento si sposta verso il canale di sinistra, con un valore negativo. Se trascinate sotto il centro, il bilanciamento si sposta verso il canale di destra, con un valore positivo.

Ottimizzare l'automazione dei fotogrammi chiave

L'automatizzazione delle modifiche all'audio nella finestra Mixer può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio e causare quindi un degrado delle prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. Uno dei vantaggi è rappresentato dal fatto che i singoli fotogrammi chiave possono essere modificati molto più facilmente quando sono inseriti con minore densità nella traccia.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate una o entrambe le opzioni riportate di seguito e fate clic su OK:

Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave Crea fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che non hanno una relazione lineare con i fotogrammi chiave iniziale e finale. Supponete, ad esempio, di volere automatizzare una dissolvenza tra 0 dB e -12 dB. Quando l'opzione è selezionata, Adobe Premiere Pro crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che presentano un incremento di valore tra il fotogramma chiave iniziale (0 dB) e quello finale (- 12 dB). Se non selezionate questa opzione, è possibile che Adobe Premiere Pro crei tra questi due punti, sulla base della velocità di variazione del valore, svariati fotogrammi chiave incrementali di valore identico. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

Assottigliamento intervallo tempo minimo Crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza di intervalli maggiori rispetto al valore specificato. Specificate un valore tra 1 e 2000 millisecondi.

Consultare anche

"Informazioni sulle modifiche all'audio" a pagina 183

Spostare e copiare fotogrammi chiave

Spostare fotogrammi chiave

Potete spostare qualunque fotogramma chiave in una posizione temporale diversa. Quando spostate i fotogrammi chiave, insieme ai valori spostate anche le impostazioni. Lo spostamento dei fotogrammi chiave semplifica la variazione della velocità delle animazioni.

I fotogrammi chiave selezionati possono essere spostati sopra e oltre i fotogrammi chiave che li circondano. Potete inoltre trascinarli oltre i punti di attacco e stacco delle clip, anche se restano validi i limiti imposti dagli oggetti multimediali sorgente.

Nota: Il primo fotogramma chiave usa sempre l'icona del fotogramma chiave iniziale \diamondsuit e l'ultimo fotogramma chiave quella del fotogramma chiave finale \diamondsuit .

- Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:
- Nel pannello Timeline selezionate uno o più fotogrammi chiave e trascinate sulla posizione temporale richiesta.
- Nel pannello Controllo effetti, selezionate uno o più marcatori dei fotogrammi chiave e trascinate sulla posizione temporale richiesta.

Nota: Quando spostate più fotogrammi chiave alla volta, i fotogrammi selezionati mantengono la loro distanza relativa.

Copiare e incollare fotogrammi chiave

Potete copiare i fotogrammi chiave e incollarli in una nuova posizione temporale nella proprietà della clip o nella stessa proprietà di un effetto, ma in una clip diversa, mediante il pannello Controllo effetti. Per applicare rapidamente gli stessi valori dei fotogrammi chiave in un determinato punto nel tempo o in un'altra clip o traccia, potete copiare o incollare i fotogrammi chiave nel pannello Timeline.

Consultare anche

"Selezionare fotogrammi chiave" a pagina 259

"Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 255

Copiare e incollare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Quando vengono incollati in un'altra clip, i fotogrammi chiave appaiono nella proprietà corrispondente dell'effetto della clip di destinazione. nel pannello Controllo effetti. Il primo fotogramma chiave appare nella posizione temporale corrente; gli altri seguono secondo un ordine relativo. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave situati dopo lo stacco della clip di destinazione vengono incollati nella clip ma non sono visibili finché non disattivate l'opzione Aggancia alla clip. Dopo essere stati incollati, i fotogrammi chiave rimangono selezionati, pronti per essere spostati nella clip di destinazione.

1 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto e visualizzarne comandi e fotogrammi chiave.

- 2 Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
- **3** Scegliete Modifica > Copia.
- **4** Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Spostate l'indicatore del tempo attuale nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.
- Selezionate un'altra clip, espandete la proprietà desiderata nel pannello Controllo effetti, spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.

Potete anche copiare un fotogramma chiave trascinandolo. Nella Timeline del pannello Controllo effetti, tenete premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate un fotogramma in una nuova posizione.

Copiare e incollare fotogrammi chiave nel pannello Timeline

Quando incollate i fotogrammi, il primo fotogramma chiave compare nella posizione temporale corrente e gli altri lo seguono nell'ordine corrispondente. I fotogrammi chiave rimangono selezionati dopo essere stati incollati, per cui potete ottimizzarne la posizione.

Potete incollare fotogrammi chiave solo in clip o tracce che visualizzano la stessa proprietà dei fotogrammi chiave copiati. Inoltre, Adobe Premiere Pro può incollare i fotogrammi chiave in corrispondenza dell'indicatore del tempo attuale solo su una clip o una traccia alla volta. Dato che l'indicatore del tempo corrente può comprendere più tracce video e audio, Adobe Premiere Pro stabilisce in che punto incollare i fotogrammi chiave in base ai seguenti criteri:

- Se l'indicatore del tempo attuale si trova all'interno di una clip selezionata, i fotogrammi chiave vengono incollati in questa clip.
- Se i fotogrammi chiave audio vengono tagliati o copiati, Adobe Premiere Pro li incolla nella prima traccia in cui trova una proprietà di effetti corrispondente, cercando prima nelle tracce audio della sequenza, quindi nei suoi submix e infine nella traccia master.
- Il comando Incolla non è disponibile se nessuna delle condizioni descritte restituisce una traccia video o audio di destinazione che corrisponde sia alla proprietà di effetti che alla clip o alla traccia dei fotogrammi chiave tagliati o copiati. Ad esempio, se copiate i fotogrammi chiave di una traccia audio ma nella traccia audio di destinazione compaiono fotogrammi chiave di una clip, non è possibile incollare i fotogrammi chiave.

1 Nel pannello Timeline, scegliete dal menu degli effetti di una traccia o clip per visualizzare la proprietà contente i fotogrammi chiave da copiare.

- 2 Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
- **3** Scegliete Modifica > Copia.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Timeline della sequenza che contiene la clip o la traccia di destinazione:

- Selezionate la clip in cui incollare i fotogrammi chiave.
- Specificate la traccia video o audio in cui far comparire i fotogrammi chiave copiati.

5 Accertatevi che nella clip o nella traccia compaia la stessa proprietà di quella dei fotogrammi chiave copiati, altrimenti il comando Incolla non sarà disponibile. Se la proprietà non è disponibile nel menu a comparsa delle proprietà della clip o della traccia, è necessario applicare lo stesso effetto applicato alla clip o alla traccia dalla quale avete copiato i fotogrammi chiave.

6 Spostate l'indicatore del tempo attuale nel punto in cui desiderate che compaiano i fotogrammi chiave.

7 Scegliete Modifica > Incolla.

Controllare le modifiche degli effetti usando l'interpolazione dei fotogrammi chiave

Informazioni sull'interpolazione

L'interpolazione è l'operazione che consente di riempire con dati sconosciuti un'area tra due valori conosciuti. Nel video digitale e nella cinematografia, questa operazione solitamente comporta la generazione di nuovi valori tra due fotogrammi chiave. Ad esempio, per fare in modo che un elemento grafico (ad esempio, un titolo) si sposti a sinistra di cinquanta pixel sullo schermo nel corso di 15 fotogrammi, è necessario impostare la posizione dell'elemento nel primo e nel quindicesimo fotogramma, da contrassegnare entrambi come fotogrammi chiave. Il software quindi completa l'interpolazione dei fotogrammi intermedi rendendo uniforme l'effetto dello spostamento. L'interpolazione genera tutti i fotogrammi tra una coppia di fotogrammi chiave; per questo motivo, viene spesso denominata *tweening* (che in inglese indica un'accoppiata, un gemellaggio). L'interpolazione tra fotogrammi chiave può essere utilizzata per animare movimento, effetti, livelli audio, regolazioni di immagine, trasparenza, modifiche di colore e numerosi altri elementi visivi e sonori.

I due tipi di interpolazione più comuni sono interpolazione lineare e interpolazione di Bezier.

Interpolazione lineare Crea una modifica a incrementi uniformi da un fotogramma chiave all'altro, in cui ciascun fotogramma intermedio presenta una quota ugualmente suddivisa del valore di modifica. Le modifiche create con l'interpolazione lineare iniziano e terminano bruscamente e si sviluppano a una velocità costante tra ciascuna coppia di fotogrammi chiave.

Interpolazione di Bezier Consente di modificare la frequenza di modifica, accelerando o riducendo la velocità in base alla forma di una curva di Bezier, ad esempio aumentando la frequenza nel primo fotogramma e riducendola nel secondo.

Modificare il metodo di interpolazione di un fotogramma chiave

Potete controllare in modo preciso le modifiche apportate alle animazioni regolando opportunamente l'interpolazione dei fotogrammi chiave. Potete scegliere il tipo di interpolazione da un menu di scelta rapida oppure trasformare direttamente un tipo di fotogramma chiave in un altro agendo manualmente sul fotogramma chiave o sulle maniglie.

Nota: Per cambiare rapidamente il tipo di interpolazione potete usare anche i comandi Ingresso graduale e Uscita graduale.



Modificare l'interpolazione dei fotogrammi chiave per il parametro Posizione dell'effetto Movimento A Fotogramma chiave lineare spaziale B. Interpolazione con curva di Bezier automatica C. interpolazione con curva di Bezier continua

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse su un marcatore del fotogramma chiave.
- Nel pannello Timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave.
- 2 Scegliete un metodo di interpolazione dal menu di scelta rapida:

Lineare Crea una frequenza di variazione uniforme tra fotogrammi chiave.

Bezier Vi consente di regolare manualmente la forma del grafico e la frequenza di variazione su uno dei due lati del fotogramma chiave. Questo metodo consente di apportare modifiche molto graduali.

Curva Bezier autom. Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. Man mano che modificate il valore di un fotogramma chiave, le maniglie direzionali automatiche di Bezier variano in modo da assicurare una transizione graduale tra i fotogrammi chiave.

Curva Bezier continua Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. A differenza del metodo di interpolazione con curva di Bezier automatica, tuttavia, la curva continua consente di agire manualmente sulle maniglie di direzione. Man mano che modificate la forma di un grafico su un lato di un fotogramma chiave, anche la forma sull'altro cambia per assicurare una transizione graduale.

Blocco Modifica un valore di proprietà senza transizione graduale (improvvise modifiche dell'effetto). Il grafico relativo a un fotogramma chiave al quale è applicata l'interpolazione Blocco ha l'aspetto di una linea dritta orizzontale.

Ingresso graduale Rallenta le modifiche del valore all'ingresso nel fotogramma chiave.

Uscita graduale Accelera gradualmente le modifiche di valore all'uscita dal fotogramma chiave.

Nota: Anche se i metodi di interpolazione possono modificare la velocità di variazione della proprietà tra un fotogramma chiave e l'altro, non possono modificare la durata effettiva dell'intervallo tra i fotogrammi chiave. La durata è determinata dall'intervallo temporale (dalla distanza nel righello temporale) tra i fotogrammi chiave.



Metodi di interpolazione dei fotogrammi chiave A. Attacco/Stacco normale B. Bezier/Curva Bezier cont./Ingresso graduale/Uscita graduale C. Curva Bezier autom. D. Blocco

Definire le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier

Le maniglie di Bezier sono controlli bidirezionali che modificano la curvatura del segmento di linea compreso tra la maniglia e il punto successivo sull'altro lato. Più allontanate la maniglia dal vertice (punto centrale), più evidente sarà la curvatura. La curva creata trascinando la maniglia di Bezier determina l'uniformità delle modifiche dell'effetto mentre il parametro dell'animazione entra ed esce da un fotogramma chiave. Anziché scegliere semplicemente il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave, potete usare le maniglie per controllare le modifiche delle animazioni in modo più preciso Potete manovrare le maniglie di Bezier nel pannello Timeline, Controllo effetti o monitor Programma.

Consultare anche

"Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 255

Creare fotogrammi chiave di Bezier

1 Nel pannello Timeline selezionate la clip contenente i fotogrammi chiave da regolare ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà da regolare dal menu a comparsa degli effetti accanto al nome della clip o della traccia. Regolate l'interpolazione temporale di una proprietà nel pannello Timeline. Se preferite, potete selezionare la clip nel monitor Programma e modificare l'interpolazione spaziale in quel contesto.
- (Pannello Controllo effetti) Selezionate i marcatori del fotogramma chiave di una proprietà dell'effetto per i fotogrammi chiave da regolare.
- 2 Per scegliere un metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave effettuate una delle operazioni seguenti:
- (Pannello Timeline) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.
- (Pannello Controllo effetti) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul marcatore del fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.
- 3 Per cambiare manualmente il tipo di fotogramma chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione lineare, fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) su di esso nel pannello Timeline o fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul marcatore del fotogramma chiave nel pannello Controllo effetti per cambiarlo in una curva di Bezier automatica. Se trascinate le maniglie, il fotogramma chiave si modifica in una curva di Bezier continua.
- Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione con curva di Bezier automatica, fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul fotogramma chiave, quindi trascinate verso l'esterno una maniglia direzionale per trasformare il fotogramma chiave in una curva di Bezier. L'interpolazione con curva di Bezier permette di controllare le maniglie direzionali separatamente l'una dall'altra. È sufficiente trascinare la maniglia per trasformarla in una curva di Bezier continua.
- Se il fotogramma chiave utilizza Bezier, Curva di Bezier continua o Curva di Bezier automatica, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sul fotogramma chiave per impostarlo su Lineare. Le maniglie di Bezier scompaiono.

Regolare le maniglie di Bezier

- 1 Visualizzate il fotogramma chiave di Bezier su cui operare
- 2 Selezionate lo strumento selezione o penna 🎍 ed effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per regolare la pendenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier in su o in giù. Spostando la maniglia verso l'alto le modifiche accelerano mentre spostandola verso il basso rallentano.
- · Per regolare l'intervallo di influenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier verso sinistra o destra.

Ottimizzare la velocità di un effetto

Nel pannello Controllo effetti potete usare il grafico della velocità per regolare il movimento o la velocità di modifica di un valore immediatamente precedente e successivo a un fotogramma chiave. Tali regolazioni possono simulare il movimento reale. Potete, ad esempio, modificare il movimento di una clip in modo che rallenti appena prima di un fotogramma chiave e acceleri subito dopo. Potete controllare i valori sia di ingresso che di uscita da un fotogramma chiave oppure regolarli separatamente.

Sequence 01 * 58A_01 Co	omp 1_001.avi	\otimes	00;00;00;00	00;01;04;02
🗸 🙆 Opacità		Ċ		
🗢 🖄 Opacità	32,7%	- (4 > >		∑ 4
<u>٥.٥</u>		100,0 100.0 ± 0,0		
	Velocità: 0,0 / secondo	375,0 \$ -375,0	10 mg	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
👂 👰 Tempo di posteri	zzazione			
🗸 🗑 Sfocatura direzio	ine	Ċ		

Grafico della velocità

A. Controlli di velocità B. Maniglie di direzione in ingresso C. Maniglie di direzione in uscita

1 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto della proprietà dei fotogrammi chiave da regolare.

Nota: Se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.

2 Nel grafico del valore, usate lo strumento selezione o penna per fare clic sul marcatore del fotogramma chiave per il fotogramma da regolare. Così facendo vengono visualizzate le maniglie di direzione e i controlli di velocità del fotogramma chiave nel grafico della velocità.

- 3 Nel grafico della velocità usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:
- Per accelerare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
- Per rallentare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
- Per accelerare o rallentare solo l'ingresso al fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sulla maniglia di direzione dell'ingresso e trascinate in su o in giù.
- Per accelerare o rallentare solo l'uscita dal fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sulla maniglia di direzione di uscita e trascinate in su o in giù.

Nota: Per ricollegare le maniglie in apertura e in chiusura, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate di nuovo clic su di esse.

- Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave precedente, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in ingresso.
- Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave successivo, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in uscita.

Nota: Dall'influenza dipende la velocità con cui il grafico della velocità raggiunge il valore impostato al fotogramma chiave, garantendo un controllo supplementare sulla forma del grafico.

I valori (a sinistra del grafico della velocità) cambiano man mano che si regola il grafico. Questi numeri rappresentano i valori massimi e minimi del grafico. Potete anche regolare la velocità modificando i valori numerici.

Consultare anche

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Capitolo 13: Riferimento effetto

Potete correggere, migliorare e modificare in altri modi le risorse con le decine di effetti offerti da Adobe Premiere Pro.

Informazioni su Riferimento effetto

Descrizione degli effetti

Questo riferimento contiene le descrizioni di tutti gli effetti audio e video inclusi in Adobe Premiere Pro. Definisce solo gli strumenti e le proprietà degli effetti che possono non essere autoesplicativi. Non include le descrizioni degli effetti installati con schede di acquisizione video o plug-in di terze parti.

Alcuni degli effetti inclusi supportano l'elaborazione con profondità di bit alta. Per designare tali effetti viene utilizzato "profondità di bit alta" nelle relative descrizioni (consultate "Informazioni sugli effetti ad alta profondità di bit" a pagina 218 nell'Aiuto di Adobe Premiere Pro).

Alcuni degli effetti inclusi sono supportati solo in Windows. Per designare tali effetti viene utilizzato "solo Windows" nei relativi titoli.

Tutti gli effetti audio inclusi sono basati sulla tecnologia VST (Steinberg Virtual Studio Technology). Potete inoltre aggiungere effetti audio di terze parti basati su VST in Adobe Premiere Pro (consultate "Operazioni con gli effetti VST" a pagina 182 nell'Aiuto di Adobe Premiere Pro).

Galleria di effetti

Galleria di effetti

Gli esempi che seguono illustrano alcuni degli effetti video inclusi in Adobe Premiere Pro. Per eseguire l'anteprima di un effetto non incluso in questa galleria, applicatelo e visualizzatelo in anteprima nel monitor Programma.







Onda

Vento



Effetti Regolazione

Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici, effetti

Usate gli effetti Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici per regolare velocemente una clip in modo globale. Colore automatico consente di regolare il contrasto e il colore neutralizzando i mezzitoni e tagliando i pixel bianchi e neri. Contrasto automatico permette di regolare il contrasto generale e il mix di colori senza introdurre né rimuovere dominanti di colore. Con Livelli automatici è possibile correggere automaticamente luci e ombre. Poiché regola ogni canale di colore individualmente, l'effetto Livelli automatici può rimuovere o introdurre dominanti di colore.

Ogni effetto è dotato di una o più delle seguenti impostazioni:

Arrotondamento temporale Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di determinare l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

Ricerca scena Se questa opzione è selezionata, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati dall'effetto per l'arrotondamento temporale.

Regola mezzitoni neutri (disponibile solo per Colore automatico) Identifica un colore quasi neutro medio nel fotogramma, quindi regola i valori gamma per rendere neutro il colore.

Ritaglia nero, Ritaglia bianco Entità del ritaglio di ombre e le luci in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura nell'immagine. Prestare attenzione a non impostare valori di ritaglio troppo alti, perché in tal modo si riduce il dettaglio di ombra o luce. Si consiglia un valore compreso tra lo 0,0% e l'1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando sono identificati i pixel più chiari e più scuri dell'immagine, che vengono quindi mappati al nero di output e al bianco di output. In tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

Fondi con originale Determina la trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Convoluzione

L'effetto Convoluzione cambia i valori di luminosità di ogni pixel della clip secondo una funzione matematica preimpostata, detta *convoluzione*. Le impostazioni di convoluzione comprendono una serie di controlli che rappresentano le celle in una griglia 3x3 di moltiplicatori della luminosità dei pixel. Le etichette sui controlli che iniziano con la lettera "M" ne indicano la posizione nella matrice. Il controllo M11, ad esempio, agisce sulla cella nella prima riga della prima colonna della griglia, l'M32 sulla cella nella terza riga della seconda colonna. Il pixel valutato si trova al centro della griglia, nella posizione M22. Utilizzate questo effetto per ottenere un controllo preciso sui parametri dei vari effetti di rilievo, sfocatura e contrasto. Per un determinato effetto, è più semplice applicare una delle impostazioni predefinite dell'effetto convoluzione e modificarla, piuttosto che creare da zero l'effetto utilizzando lo stesso effetto convoluzione.

M 1 1	M 1 2	M 1 3
M 21	M 22	M 23
M 31	M 32	M 33

Griglia di pixel Convoluzione che mostra la posizione di ciascun controllo nella matrice

Consultare anche

"Regolare i bordi, le sfumature e la luminosità mediante le impostazioni predefinite di convoluzione" a pagina 247

Effetto Estrai

L'effetto Estrai rimuove i colori da una clip video, creando un'immagine in scala di grigio. I pixel con valori di luminanza inferiori al livello di input nero o maggiori del livello di input bianco sono resi in nero. I pixel compresi tra questi punti saranno in grigio o in bianco.

Nota: I controlli per questo effetto sono simili a quelli dell'effetto Estrai in Adobe After Effects, ma lo scopo e i risultati sono diversi.

Consultare anche

"Rimuovere il colore in una clip" a pagina 246

Effetto Livelli

L'effetto Livelli regola la luminosità e il contrasto di una clip. Combina le funzioni degli effetti Bilanciamento colore, Correzione gamma, Luminosità e contrasto e Inversione. Questo effetto funziona in modo molto simile all'effetto Livelli di After Effects.

Nella finestra di dialogo Impostazioni dei livelli è visualizzato un istogramma del fotogramma corrente (solo Windows).

Consultare anche

"Regolare la luminanza utilizzando i livelli" a pagina 239

Effetti di luce

L'effetto Effetti di luce consente di applicare l'illuminazione a una clip fino a un massimo di cinque luci. Gli Effetti di luce consentono di gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti di luce speciali, come una superficie con effetto 3D.

Consultare anche

"Aggiungere effetti di luce" a pagina 248

Effetto Posterizza

L'effetto Posterizza consente di specificare il numero di livelli tonali (o valori di luminosità) per ogni canale di un'immagine. L'effetto Posterizza associa quindi i pixel al livello corrispondente più vicino. Scegliendo, ad esempio, due livelli tonali in un'immagine RGB, potete ottenere due tonalità per il rosso, due per il verde e due per il blu. I valori possono variare tra 2 a 255,

Livello Numero di livelli di tonalità per ogni canale.

Effetto ProcAmp

(Profondità di bit alta) L'effetto ProcAmp rappresenta l'emulazione software dell'amplificatore di processo disponibile sui dispositivi di montaggio video tradizionali. Questo effetto consente di regolare luminosità, contrasto, tonalità, saturazione e percentuale divisa delle immagini delle clip.

Effetto Ombra/Luce

Consente di schiarire i soggetti in ombra o di attenuare le luci di un'immagine. Questo effetto non schiarisce o scurisce un'intera immagine. Regola luci e ombre in modo indipendente sulla base dei pixel circostanti. Potete anche correggere il contrasto complessivo di un'immagine. Le impostazioni predefinite servono per correggere le immagini con problemi di retroilluminazione.

Quantità automatica Se questa opzione è selezionata, i valori di Quantità ombra e di Quantità luce vengono ignorati e vengono utilizzate quantità determinate automaticamente come appropriate per l'illuminazione e il ripristino del dettaglio nelle ombre. Selezionando questa opzione viene attivato anche il controllo Arrotondamento temporale.

Quantità ombra Quantità per schiarire le ombre nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

Quantità luce Quantità per scurire le luci nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

Arrotondamento temporale Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di stabilire l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

Ricerca scena Se questa opzione è selezionata, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati per l'arrotondamento temporale.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Espandete la categoria Altre opzioni per visualizzare i seguenti comandi:

Ampiezza tonale ombra e Ampiezza tonale luce Intervallo di tonalità regolabili nelle ombre e nelle luci. I valori più bassi limitano rispettivamente l'intervallo regolabile alle sole zone più scure e più chiare. I valori più alti ampliano l'intervallo regolabile. Queste opzioni risultano utili per isolare le zone da regolare. Ad esempio, per schiarire una zona scura senza toccare i mezzitoni, impostate un valore basso per Ampiezza tonale ombra, in modo tale da agire solo sulle zone più scure dell'immagine con l'opzione Quantità ombra. Specificando un valore troppo grande per una determinata immagine potrebbero venire generati degli aloni attorno ai bordi scuri o chiari. Le impostazioni predefinite tentano di ridurre questi elementi indesiderati. È possibile ridurli ulteriormente diminuendo tali valori.

Raggio ombra e Raggio luce Raggio (in pixel) dell'area attorno a un pixel usata dall'effetto per determinare se il pixel si trova in una zona di ombra o di luce. In genere, questo valore dovrebbe essere pressocché uguale alle dimensioni del soggetto principale in un'immagine.

Correzione colore Quantità di correzione del colore che l'effetto applica a ombre e luci regolate. Ad esempio, se aumentate il valore Quantità ombra, mettete in risalto i colori che erano scuri nell'immagine originale. Potrebbe essere opportuno che questi colori siano più vivi. Maggiore è il valore di Correzione colore, più saturi risulteranno questi colori. Più marcata è la regolazione apportata a ombre e luci, maggiore sarà l'intervallo disponibile di correzione del colore.

Nota: Se volete modificare il colore di un'intera immagine, usate l'effetto Tonalità/Saturazione dopo avere applicato l'effetto Ombra/Luce.

Contrasto mezzitoni Grado di contrasto applicato dall'effetto ai mezzitoni. I valori elevati determinano un aumento del contrasto dei soli mezzitoni e contemporaneamente ombre più scure e luci più chiare. Un valore negativo riduce il contrasto.

Ritaglia nero, Ritaglia bianco Entità del ritaglio di ombre e le luci in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura nell'immagine. Prestare attenzione a non impostare valori di ritaglio troppo alti, perché in tal modo si riduce il dettaglio di ombra o luce. Si consiglia un valore compreso tra lo 0,0% e l'1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando sono identificati i pixel più chiari e più scuri dell'immagine. Questi vengono quindi mappati al nero di output e al bianco di output, assicurando che in tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

Effetto Soglia

L'effetto Soglia converte le immagini in scala di grigio o a colori in immagini in bianco e nero ad alto contrasto. Specificare un livello di luminanza come soglia; tutti i pixel pari o più chiari della soglia vengono convertiti in bianco mentre tutti i pixel più scuri sono convertiti in nero.



Effetto applicato con le impostazioni di soglia 44 (a sinistra), 70 (al centro) e 200 (a destra)

Effetti Sfocatura e Nitidezza

Effetto Anti-alias (solo Windows)

L'effetto Anti-alias unisce i bordi delle aree che hanno colori a contrasto elevato. Quando vengono fusi, i colori creano tonalità intermedie che fanno apparire graduale la transizione tra aree scure e aree chiare.

Effetto Sfocatura fotocamera (solo Windows)

L'effetto Sfocatura fotocamera simula un'immagine che si allontana dall'intervallo focale della telecamera, rendendo sfocata la clip. Impostando i fotogrammi chiave della sfocatura, potete ad esempio simulare un soggetto che viene prima messo a fuoco e quindi sfocato, oppure un movimento improvviso della fotocamera. Trascinate il cursore per specificare l'entità della sfocatura per il fotogramma chiave selezionato; più alto è il valore, maggiore sarà la sfocatura.

Effetto Sfocatura canale

L'effetto Sfocatura canale sfoca separatamente il rosso, il verde, il blu o i canali alfa di una clip. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

Selezionate Ripeti pixel del bordo per far operare l'algoritmo di sfocatura come se i valori dei pixel oltre il bordo del livello fossero gli stessi di quelli dei pixel del bordo. Questa opzione consente di mantenere la nitidezza dei bordi, evitando che diventino più scuri e trasparenti, in conseguenza del calcolo della media con molti zeri. Deselezionate questa opzione per far operare l'algoritmo di sfocatura come se i valori dei pixel oltre il bordo del livello della clip fossero pari a zero.

Effetto Sfocatura composta

L'effetto Sfocatura composta sfoca i pixel nella clic dell'effetto in base ai valori di luminanza di una clip di controllo, noto anche come *livello di sfocatura* o *mappa di sfocatura*. Per impostazione predefinita, i valori chiari nel livello di sfocatura corrispondono a una maggiore sfocatura della clip dell'effetto, mentre i valori scuri corrispondono a una minore sfocatura. Selezionate Inverti sfocatura per far corrispondere i valori chiari a una minore sfocatura.

Questo effetto si rivela utile per simulare sbavature e impronte digitali o variazioni di visibilità causate da condizioni atmosferiche come fumo o calore, soprattutto con livelli sfocatura animati.





Originale (a sinistra), livello di sfocatura (al centro) e risultato (a destra)

Sfocatura massima Specifica in pixel la quantità massima di sfocatura da applicare a tutte le parti della clip interessata.

Allunga e adatta mappa Allunga la clip di controllo fino alle dimensioni della clip alla quale viene applicato; in caso contrario la clip di controllo viene centrata sulla clip dell'effetto.

Effetto Sfocatura direzione

L'effetto Sfocatura direzione dà a una clip l'illusione del movimento.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Direction (Direzione) Direzione della sfocatura. La sfocatura viene applicata in modo uniforme su entrambi i lati del centro del pixel; impostando un valore di 180° o 0° si ottiene quindi lo stesso risultato.

Effetto Sfocatura veloce

L'effetto Sfocatura veloce è molto simile all'effetto Controllo sfocatura, ma consente di sfocare aree di grandi dimensioni in modo più rapido.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Effetto Controllo sfocatura

(Profondità di bit alta) L'effetto Controllo sfocatura mette a fuoco e fuori fuoco un'immagine e ne elimina i disturbi. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

Effetto fantasma (solo Windows)

Sovrappone le trasparenze dei fotogrammi immediatamente precedenti al fotogramma corrente. Questo effetto può essere utile ad esempio per mostrare il tracciato di un oggetto in movimento, come una palla che rimbalza. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetto Contrasta

L'effetto Contrasta aumenta il contrasto nei punti in cui avviene una variazione di colore.

Effetto Contrasta bordi

L'effetto Contrasta bordi individua le aree della clip in cui avvengono variazioni di colore significative e aumenta il contrasto in queste aree. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetto Maschera di contrasto

L'effetto Maschera di contrasto aumenta il contrasto tra colori che definiscono un bordo.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Raggio Distanza dal bordo alla quale vengono regolati i pixel per il contrasto. Se specificate un valore basso, vengono regolati solo i pixel vicini al bordo.

Soglia La differenza maggiore tra pixel adiacenti per cui non viene regolato il contrasto. Un valore inferiore genera un risultato maggiore. Un valore troppo basso provoca la regolazione del contrasto per l'intera immagine e può generare disturbo o determinare risultati imprevisti.

Effetti di canale

Effetto Aritmetica

L'effetto Aritmetica esegue varie e semplici operazioni matematiche sui canali rosso, verde e blu di un'immagine.

Operatore Operazione da eseguire tra il valore specificato dei singoli canali e il valore esistente di tale canale per ogni pixel dell'immagine:

- And, Or e Xor Applicano operazioni logiche bit per bit.
- Aggiungi, Sottrai, Moltiplica e Differenza Applicano le funzioni matematiche di base.
- Max Imposta il valore del canale del pixel su quello superiore del valore specificato e del valore originale del pixel.
- Min Imposta il valore del canale del pixel su quello inferiore del valore specificato e del valore originale del pixel.

• **Blocca sopra** Imposta il valore del canale del pixel su zero se il valore originale del pixel è superiore al valore specificato. In caso contrario, lascia il valore originale.

• **Blocca sotto** Imposta il valore del canale del pixel su zero se il valore originale del pixel è inferiore al valore specificato. In caso contrario, lascia il valore originale.

• **Sezione** Imposta il valore del canale del pixel su 1,0 se il valore originale del pixel è sopra il valore specificato. In caso contrario, imposta il valore su zero. In entrambi i casi, i valori degli altri canali colore vengono impostati su 1,0.

Taglia valori risultato Impedisce a qualsiasi funzione di creare valori di colore al di fuori dell'intervallo valido. Se questa opzione non è selezionata, alcuni valori di colore possono tornare a zero.

Effetto Fusione

L'effetto Fusione fonde due clip usando uno dei cinque metodi disponibili. Una volta unite le clip con questo effetto, disattivate la clip selezionata nel menu Fondi con livello selezionando la clip e scegliendo Clip > Abilita.

Fondi con livello Clip con cui eseguire la fusione (livello secondario o di controllo).

Modalità Metodo di fusione:

- Solo colore applica una colorazione a ciascun pixel dell'immagine originale in base al colore di ciascun pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- · Solo tinta è simile a Solo colore, ma tinge i pixel dell'immagine originale solo se questi sono già colorati.
- Scurisci solo scurisce ogni pixel dell'immagine originale che risulti più chiaro del pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Schiarisci solo schiarisce ogni pixel dell'immagine originale che risulti più scuro del pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Dissolvenza incrociata dissolve in uscita l'immagine originale mentre l'immagine secondaria si dissolve in entrata.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Se le dimensioni del livello sono diverse Specifica come posizionare il livello di controllo.

Effetto Calcoli

L'effetto Calcoli combina i canali di una clip con quelli di un'altra.



Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto applicato (a destra)

Canale input Il canale da estrarre e usare come input per l'operazione di fusione. RGBA visualizza tutti i canali normalmente. Il grigio converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore di luminanza del pixel originale. Il rosso, il verde o il blu converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore del canale colore selezionato per il pixel originale. Alfa converte tutti i canali nel valore del canale alfa per il pixel originale.

Inverti input Inverte la clip prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.

Secondo livello La traccia video con cui Calcoli fonde la clip originale.

Canale secondo livello Canale da fondere con i canali di input.

Opacità secondo livello Opacità della seconda traccia video. Impostate su 0% la seconda traccia video perché non influisca sull'output.

Inverti secondo livello Inverte la seconda traccia video prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.

Allunga e adatta secondo livello Prima di procedere alla fusione, allunga la seconda traccia video in base alle dimensioni della clip dell'originale. Deselezionare questa opzione per centrare la seconda traccia video sulla clip originale.

Mantieni trasparenza Assicura che il canale alfa del livello dell'originale non sia modificato.

Effetto Aritmetica composta

L'effetto Aritmetica composta combina matematicamente la clip alla quale viene applicato con un livello di controllo. e serve solo ad assicurare la compatibilità con progetti creati con versioni precedenti di After Effects che utilizzano l'effetto Aritmetica composta.

Livello seconda sorgente Specifica la traccia video da usare con il livello corrente in una determinata operazione.

Operatore Specifica l'operazione da eseguire tra le due clip.

Opera sui canali Specifica i canali ai quali viene applicato l'effetto.

Comportamento overflow Specifica come vengono gestiti i valori pixel che superano l'intervallo consentito:

• Taglia Indica che i valori sono limitati all'intervallo consentito.

• **Reimposta** Indica che i valori che superano l'intervallo consentito si distribuiscono da Completo attivo a Completo disattivato e viceversa.

• Scala Indica che vengono calcolati i valori massimo e minimo e che i risultati sono ridotti dalla gamma massima a quella dei valori ammissibili.

Allunga e adatta seconda sorgente Ridimensiona la seconda clip in modo che corrisponda alla dimensioni (larghezza e altezza) della clip corrente. Se questa opzione è deselezionata, la seconda clip viene allineata alle dimensioni correnti dell'origine con l'angolo superiore sinistro della clip sorgente.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Inverti (video)

Questo effetto video inverte le informazioni sui colori di un'immagine.

Canale Canale o canali da invertire. Ogni gruppo di elementi opera in uno spazio cromatico specifico. Viene invertita l'intera immagine nello spazio cromatico o un singolo canale.

• **RGB/Rosso/Verde/Blu** RGB inverte tutti e tre i canali di colori additivi. Il rosso, il verde e il blu invertono ciascuno un singolo canale colore.

• HLS/Tonalità/Luminosità/Saturazione HLS inverte tutti e tre i canali di colori calcolati. Tonalità, Luminosità e Saturazione invertono ciascuno un singolo canale colore.

• YIQ/Luminanza/Crominanza fase ingresso/Crominanza quadratura YIQ inverte tutti e tre i canali di luminanza e crominanza NTSC. Y (luminanza), I (crominanza fase ingresso) e Q (crominanza quadratura) invertono ciascuno un singolo canale.

• Alfa Inverte il canale alfa dell'immagine. Il canale alfa non è un canale colore. Specifica la trasparenza.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Imposta mascherino

L'effetto Imposta mascherino sostituisce il canale alfa (mascherino) di una clip con un canale di una clip di un'altra traccia video. Si ottengono mascherini mobili come risultati.

Nota: L'effetto Imposta mascherino è stato sviluppato in origine per After Effects ed è incluso in Adobe Premiere Pro solo per garantire la compatibilità con i progetti creati con versioni precedenti di After Effects che utilizzano l'effetto Imposta mascherino.



Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto applicato (a destra)

Per creare un mascherino mobile con l'effetto Imposta mascherino, configurate una sequenza con due clip sovrapposte su tracce video diverse. Applicate l'effetto Imposta mascherino a una delle clip e specificate la clip dalla quale proviene il mascherino sostitutivo. Anche se Imposta mascherino può essere usato per creare mascherini mobili, il metodo più semplice e rapido per farlo è mediante l'effetto Trasparenza mascherino traccia.

Prendi mascherino da livello La traccia video da utilizzare come mascherino sostitutivo. Nella sequenza potete specificare qualsiasi traccia video.

Usa per mascherino Il canale da utilizzare per il mascherino.

Inverti mascherino Inverte i valori di trasparenza del mascherino.

Allunga e adatta mascherino Ridimensiona la clip selezionata per adattarla alle dimensioni della clip corrente. Se questa opzione è deselezionata, la clip definita come mascherino viene centrata nella prima clip.

Mascherino composito con originale Compone il nuovo mascherino con la clip corrente, invece di sostituirla. Il mascherino risultante consente la visualizzazione dell'immagine solo dove nel mascherino corrente e in quello nuovo è presente opacità.

Livello mascherino premoltiplicato Premoltiplica il nuovo mascherino con la clip corrente.

Effetto Composito tinta unita (solo Windows)

Questo effetto offre un modo veloce per creare un composito in tinta unita dietro la clip sorgente originale. Potete controllare l'opacità della clip sorgente e della tinta unita e applicare modalità di fusione utilizzando sempre i controlli dell'effetto.

Opacità sorgente Opacità della clip sorgente.

Colore Colore del solido.

Opacità Opacità del solido.

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione usato per combinare la clip e il colore in tinta unita.

Effetti di correzione del colore

Effetto Luminosità e contrasto

Modifica la luminosità e il contrasto dell'intera clip. Il valore predefinito 0,0 indica che non è stata apportata alcuna modifica. L'uso di questo effetto rappresenta il modo più semplice per eseguire piccole regolazioni della gamma tonale dell'immagine. Tutti i valori dei pixel nell'immagine vengono corretti contemporaneamente: luci, ombre e mezzitoni.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Effetto Colori diffusione televisiva

L'effetto Colori diffusione televisiva altera i valori dei colori dei pixel per mantenere le ampiezze dei segnali all'interno dell'intervallo consentito per la trasmissione televisiva.

Usate le impostazioni Rendi trasparenti pixel non sicuri e Rendi trasparenti pixel sicuri per vedere quali parti dell'immagine sono interessate dall'effetto Colori diffusione televisiva.

Standard locale di trasmissione Standard di diffusione televisiva per l'output desiderato. NTSC (National Television Standards Committee) è lo standard adottato in Nord America e utilizzato anche in Giappone. PAL (Phase Alternating Line) è usato nella maggiore parte dei paesi dell'Europa occidentale e in Sud America.

Per rendere i colori sicuri Per ridurre l'ampiezza del segnale:

• Riduci luminanza Riduce la luminosità dei pixel spostandoli verso il nero. Questa è l'impostazione predefinita.

• **Riduci saturazione** Sposta il colore del pixel verso un grigio di luminosità analoga, riducendo la resa cromatica del pixel. Per lo stesso livello IRE, la riduzione della saturazione altera l'immagine in modo più evidente della riduzione della luminanza.

Segnale massimo Ampiezza massima del segnale in unità IRE. Un pixel con un'intensità al di sopra di questo valore viene alterato. Il valore predefinito è 110. Valori più bassi hanno modificano l'immagine in modo più evidente. Valori più elevati sono più rischiosi.

Effetto Cambia colore

L'effetto Cambia colore regola la tonalità, la luminosità e la saturazione di un intervallo di colori.

Visualizza Livello corretto mostra i risultati dell'effetto Cambia colore. Maschera di correzione colore mostra le aree del livello sottoposte all'effetto. Le aree bianche della maschera di correzione colore vengono modificate in misura maggiore, mentre le aree scure vengono modificate in misura minore.

Trasformazione tonalità Quantità necessaria, in gradi, per regolare la tonalità.

Trasformazione luminosità I valori positivi ravvivano i pixel corrispondenti, mentre i valori negativi li scuriscono.

Trasformazione saturazione I valori positivi aumentano la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il colore puro). I valori negativi riducono la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il grigio).

Colore da modificare Colore centrale nella gamma da modificare.

Tolleranza corrispondenza Misura in cui i colori possono differire da Colore di corrispondenza pur restando corrispondenti.

Morbidezza corrispondenza Misura in cui i pixel non corrispondenti sono interessati dall'effetto, in proporzione alla similarità con Colore di corrispondenza.

Corrispondenza colori Determina lo spazio cromatico in cui confrontare i colori per determinare la similarità. RGB confronta i colori in uno spazio cromatico RGB. Tonalità confronta le tonalità di colori, ignorando saturazione e luminosità. Pertanto il rosso vivace e il rosa chiaro, ad esempio, corrispondono. Crominanza utilizza i due componenti di crominanza per determinare la somiglianza, ignorando la luminanza (luminosità).

Inverti maschera di correzione colore Inverte la maschera che definisce i colori soggetti all'effetto.

Effetto Modifica in colore

L'effetto Modifica in colore cambia un colore selezionato in un'immagine in un altro colore mediante i valori di tonalità, luminosità e saturazione (HLS), lasciando immutati gli altri colori.

Modifica in colore offre la flessibilità e le opzioni disponibili nell'effetto Cambia colore. Queste opzioni includono i cursori della tolleranza per tonalità, luminosità e saturazione, i quali consentono una precisa combinazione dei colori, oltre alla possibilità di selezionare i valori RGB esatti del colore di destinazione.



Immagine originale (a sinistra), con la saturazione rimossa nel pianeta (al centro) e con il verde chiaro cambiato in giallo nel pianeta (a destra)

Da Centro della gamma di colori da modificare.

A Colore in cui modificare i pixel corrispondenti.

Per animare una modifica del colore, impostate i fotogrammi o le espressioni per il colore A.

Cambia Canali interessati.

Cambia di Modalità di modifica dei colori. Impostazione in colore modifica direttamente i pixel interessati nel colore di destinazione. Trasformazione in colore trasforma i valori dei pixel interessati verso il colore di destinazione, utilizzando l'interpolazione HLS. L'entità della modifica per ogni pixel dipende da quanto simile è il colore del pixel al colore Da.

Tolleranza Misura in cui i colori possono differire dal colore Da pur restando corrispondenti. Espandete questo controllo per evidenziare cursori separati per i valori di Tonalità, Luminosità e Saturazione.

Nota: Usate l'opzione Visualizza mascherino di correzione per identificare meglio i pixel corrispondenti e interessati.

Morbidezza Quantità di sfumatura da usare per i bordi del mascherino di correzione. I valori più alti creano transizioni più graduali tra le aree interessate dalla modifica del colore e quelle invariate.

Visualizza mascherino di correzione Mostra un mascherino in scala di grigi indicante l'entità della modifica a ogni pixel apportata dall'effetto. Le aree bianche subiscono le modifiche maggiori e quelle scure le modifiche minori.

Effetto Mixer canali

L'effetto Mixer canali modifica un canale di colore tramite una combinazione dei canali dei colori correnti. Usate questo effetto apportare regolazioni creative dei colori altrimenti non facilmente ottenibili con altri strumenti di correzione dei colori. Potete creare immagini in scala di grigi di alta qualità scegliendo il contributo percentuale di ogni canale di colore, realizzare immagini di alta qualità in tonalità seppia o con altre tinte e scambiare o duplicare i canali.

[canale di output]-[canale di input] Percentuale del valore del canale di input da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Verde pari a 10 aumenta il valore del canale rosso per ogni pixel del 10% del valore del canale verde per tale pixel. Un'impostazione Blu-Verde pari a 100 e un'impostazione Blu-Blu pari a 0 sostituiscono i valori del canale blu con i valori del canale verde.

[canale di output]-Costante Valore costante (come percentuale) da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Costante pari a 100 satura il canale rosso per ogni pixel aggiungendo il 100% di rosso.

Monocromatico Usa il valore del canale di output rosso per i canali di output rosso, verde e blu, creando un'immagine in scala di grigi.

			201	A
				1/2
∇	Ø Mixer canali	Ċ	and the second s	$ _{k}$
) Ö Red-Red	Ö		1200 march
1	Ö Red-Green	50	and the service	and the second
	👌 🖱 Red-Blue	50	And the	-
	> Ö Red-Const	0		

Rimuovendo tutto l'input rosso dal canale rosso e aggiungendo il 50% del canale verde e il 50% del canale blu al canale rosso

Consultare anche

"Miscelare i canali di colore in una clip" a pagina 246

Effetto Bilanciamento colore

L'effetto Bilanciamento colore cambia la quantità di rosso, verde e blu presente nelle ombre, nei mezzitoni e nelle luci di un'immagine.

Mantieni luminosità Mantiene la luminosità media dell'immagine modificando al tempo stesso il colore. Questo controllo conserva il bilanciamento tonale dell'immagine.

Effetto Bilanciamento colore (HLS)

Questo effetto altera i livelli di tonalità, luminanza e saturazione di un'immagine.

Tonalità Specifica la combinazione di colori dell'immagine.

Luminosità Specifica la luminosità dell'immagine.

Saturazione Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 0 e non modifica i colori. I valori negativi riducono la saturazione: il valore -100 converte la clip in scala di grigi. I valori superiori a 0 generano colori con maggiore saturazione.

Effetto Equalizza

L'effetto Equalizza modifica i valori dei pixel di un'immagine per creare una distribuzione di luminosità o colore più uniforme. L'effetto ha un funzionamento simile al comando Equalizza di Adobe Photoshop. Pixel con valori di 0 alfa (completamente trasparenti) non sono considerati.

Equalizza RGB equalizza l'immagine in base ai componenti rosso, verde e blu. La luminosità equalizza l'immagine in base alla luminosità di ciascun pixel. Stile Photoshop esegue l'equalizzazione ridistribuendo i valori di luminosità dei pixel in un'immagine in modo tale che questi rappresentino in modo più uniforme l'intera gamma dei livelli di luminosità.

Quantità da equalizzare Modo in cui ridistribuire i valori di luminosità. Al 100%, i valori dei pixel vengono distribuiti nel modo più uniforme possibile, percentuali più basse ridistribuiscono valori di pixel inferiori.

Effetto Correttore rapido colore

(Profondità di bit alta) L'effetto Correttore rapido colori regola il colore di una clip usando le impostazioni di tonalità e saturazione. Sono inoltre disponibili impostazioni per regolare i livelli di intensità delle ombre, dei mezzitoni e delle luci dell'immagine. Questo effetto è consigliato per apportare correzioni di colore semplici da visualizzare rapidamente in anteprima nel monitor Programma.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luminanza) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Bilanciamento bianco Assegna un bilanciamento del bianco a un'immagine utilizzando lo strumento Contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il bilanciamento del bianco.

Angolo e bilanciamento tonalità Controlla le regolazioni di tonalità e saturazione usando una ruota dei colori. Una casella circolare si sposta intorno al centro di una ruota e controlla la traslazione della tonalità (UV). Una maniglia perpendicolare alla casella controlla l'intensità del bilanciamento, che modifica il grado di finezza relativa del controllo. La parte esterna del selettore controlla la rotazione della tonalità.

Nel vettorscopio è possibile visualizzare le regolazioni dell'angolo e del bilanciamento tonalità.

Angolo tonalità Controlla la rotazione delle tonalità. L'impostazione predefinita è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

Intensità bilanciamento Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento.

Guadagno bilanciamento Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

Angolo bilanciamento Controlla la selezione del valore di tonalità desiderato.

Saturazione Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7.5 IRE (NTSC) o 0.3v (PAL). Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE (NTSC) o 1.0v (PAL). Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco Imposta i livelli per ombre più scure, mezzitoni di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, i mezzotondo di grigio e il bianco .

Livelli di input I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.

Livelli di output Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinite dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra 0 e 255. Questa ridistribuzione aumenta la gamma tonale dell'immagine, incrementando di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.

Input nero, Input grigio, Input bianco Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzotondo e del punto bianco per le luci, i mezzi toni o le ombre.

Output nero, output bianco Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzotondo o le ombre.

Consultare anche

"Applicazione degli effetti Correzione colore" a pagina 233

"Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione" a pagina 236

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 238

Effetto Mantieni colore

L'effetto Mantieni colore rimuove tutti i colori da una clip, ad eccezione di quelli simili al colore mantenuto. Ad esempio, potete attenuare i colori del filmato di una partita di pallacanestro, ad eccezione dell'arancione della palla.


Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (a destra)

Quantità da scolorare Quanto colore rimuovere. Il 100% fa in modo che le aree dell'immagine diverse dal colore selezionato appaiano come tonalità di grigio.

Tolleranza Flessibilità dell'operazione di corrispondenza colore. Lo 0% scolora tutti i pixel a eccezione di quelli esattamente corrispondenti al colore mantenuto. Il 100% non determina alcun cambiamento di colore.

Morbidezza bordi Morbidezze dei contorni dei colori. I valori elevati smussano la transizione dal colore al grigio.

Corrispondenza colori Determina se vengono confrontati i valori RGB o i valori HSB dei colori. Scegliete Utilizzo di RGB per ottenere una corrispondenza più precisa che di solito scolora una parte maggiore dell'immagine. Ad esempio, per mantenere il blu scuro, il blu chiaro e il blu medio, scegliete Utilizzo di HSB e scegliete qualsiasi tonalità di blu come colore mantenuto.

Effetto Correttore luminanza

(Profondità di bit alta) L'effetto Correttore luminanza consente di regolare la luminosità e il contrasto nelle luci, nei mezzitoni e nelle ombre di una clip. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito) o regolazioni dei valori tonali (Ultima), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera), oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzotondo e le luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni della soglia e della soglia con attenuazione (morbidezza). Fate clic sul triangolo per visualizzare i controlli Definizione gamma tonale. Trascinate un cursore quadrato per regolare i valori di soglia. Trascinate un cursore triangolare per regolare il valore di morbidezza (creazione di sfumature).

Nota: Scegliete Gamma tonale dal menù Output per visualizzare le diverse gamme tonali mentre regolate i cursori Definizione gamma tonale.

Gamma tonale Specifica se applicare le regolazioni di luminanza all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

Luminosità Regola il livello di nero in una clip. Usate questo controllo per visualizzare in nero il contenuto nero dell'immagine nella clip.

Contrasto Incide sul contrasto dell'immagine regolando il guadagno in base al valore di contrasto originale della clip.

Livello di contrasto Imposta il valore di contrasto originale della clip.

Gamma Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Questo controllo produce modifiche nel contrasto, in modo simile alla modifica della forma della curva nell'effetto Curva luminanza. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

Piedistallo Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

Guadagno Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luminai Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Consultare anche

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 238

Effetto Curva luminanza

(Profondità di bit alta) L'effetto Curva luminanza regola la luminosità e il contrasto di una clip usando una regolazione a curva. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luminanza) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Luminanza La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto della clip. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luminai Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Consultare anche

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 238

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 238

Effetto Correttore colori RGB

L'effetto Correttore colore RGB regola il colore in una clip applicando regolazioni alle gamme tonali definite per luci, mezzitoni e ombre. L'effetto consente di apportare regolazioni tonali singolarmente a ogni canale cromatico. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luminanza), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera) oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzitoni e le luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni di soglia e soglia con attenuazione:

- Soglia ombra Determina la gamma tonale dell'ombra.
- Morbidezza ombra Determina la gamma tonale dell'ombra con attenuazione.
- Soglia luce Determina la gamma tonale della luce.
- Morbidezza luce Determina la gamma tonale della luce con attenuazione.

Scegliete Gamma tonale dal menu a comparsa Output per visualizzare le luci, i mezzitoni e le ombre mentre regolate i controlli Definizione gamma tonale.

Gamma tonale Specifica se applicare le regolazioni colore all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

Gamma Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

Piedistallo Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

Guadagno Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

RGB Consente di regolare i valori dei mezzitoni, il contrasto e la luminosità per ciascun canale colore. Fate clic sul triangolo per espandere le opzioni per impostare gamma, piedistallo e guadagno di ogni canale.

• Gamma rosso, Gamma verde e Gamma blu Regolano i valori dei mezzitoni del canale rosso, verde o blu senza incidere sui livelli di bianco e nero.

• **Piedistallo rosso, Piedistallo verde e Piedistallo blu** Regola i valori tonali nel canale rosso, verde o blu aggiungendo uno scostamento fisso ai valori pixel del canale. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità complessiva del canale.

• Guadagno rosso, Guadagno verde e Guadagno blu Corregge i valori di luminosità del canale rosso, verde o blu moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luminai Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Consultare anche

"Applicazione degli effetti Correzione colore" a pagina 233

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 238

Effetto Curve RGB

(Profondità di bit alta) L'effetto Curve RGB regola il colore di una clip usando curve per ogni canale colore. Ciascuna curva consente di regolare fino a 16 punti diversi nell'intera gamma tonale di un'immagine. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel Monitor programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luminanza), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera) o rappresentazione a tre toni di ombre, mezzitoni e luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Principale La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto di tutti i canali. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico. **Rosso, Verde e Blu** La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto del canale rosso, verde e blu. Se la curva viene sollevata verso l'alto, il canale si schiarisce, se viene arcuata verso il basso, si scurisce. Le sezioni della curva con la maggiore inclinazione rappresentano parti del canale con il contrasto più elevato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luminai Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Consultare anche

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 238

"Regolare la luminanza utilizzando i livelli" a pagina 239

Effetto Correttore colori a tre vie

(Profondità di bit alta) L'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire delicate correzioni regolando la tonalità, la saturazione e la luminosità di una clip per creare ombre, mezzitoni e luci. L'effetto presenta un istogramma che mostra la luminanza dell'immagine. Potete ulteriormente perfezionare le regolazioni indicando l'intervallo di colore da correggere mediante i controlli Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel Monitor programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luminanza), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera) o rappresentazione a tre toni di ombre, mezzitoni e luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Bilanciamento del nero, Bilanciamento del grigio, Bilanciamento del bianco Assegna alla clip un bilanciamento del bianco, del grigio o del nero. Utilizzate i diversi strumenti Contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).

Scegliete Gamma tonale dal menu a comparsa Output per visualizzare le luci, i mezzitoni e le ombre mentre regolate i controlli Definizione gamma tonale.

Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

Gamma tonale Sceglie la gamma tonale regolata mediante i controlli Angolo tonalità, Intensità bilanciamento, Guadagno bilanciamento, Angolo bilanciamento e Livelli. Il valore predefinito è Luci. Le altre opzioni del menu a comparsa sono Principale, Ombre e Mezzitoni.

Nota: Potete ancora regolare le tre gamme tonali utilizzando i tre selettori di colore anche dopo aver eseguito una selezione dal menu a comparsa Gamma tonale.

Angolo e bilanciamento tonalità a tre vie Controlla le regolazioni di tonalità e saturazione mediante tre selettori colori per le ombre (selettore sinistro), i mezzitoni (selettore centrale) e le luci (selettore destro). Viene visualizzato un selettore master se si sceglie Principale dal menu a comparsa Gamma tonale. Una casella circolare si sposta al centro del selettore per il controllo della conversione della tonalità (UV). Una maniglia perpendicolare alla casella controlla l'intensità del bilanciamento, che modifica il grado di finezza relativa del controllo. La parte esterna del selettore controlla la rotazione della tonalità.



Selettori colori Angolo e bilanciamento tonalità a tre vie

Angolo tonalità luci/mezzitoni/ombre Controlla la rotazione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre. L'impostazione predefinite è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

Intensità bilanciamento luci/mezzitoni/ombre Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

Guadagno bilanciamento luci/mezzitoni/ombre Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

Angolo bilanciamento luci/mezzitoni/ombre Controlla la traduzione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre.

Saturazione luci/mezzitoni/ombre Corregge la saturazione del colore per luci, mezzitoni e ombre. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7.5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco Imposta i livelli per ombre più scure, mezzitoni di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, i mezzotondo di grigio e il bianco .

Livelli di input I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.

Livelli di input:	0,0	1,0	255,0	
	ä			

Cursore livelli di input

Livelli di output Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinite dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra 0 e 255. Questa ridistribuzione aumenta la gamma tonale dell'immagine, incrementando di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.

Livelli di output:	0,0	255,0
	-	

Cursore livelli di output

Input nero, Input grigio, Input bianco Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzotondo e del punto bianco per le luci, i mezzi toni o le ombre.

Output nero, output bianco Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzotondo o le ombre.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento Contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento Contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento Contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luminai Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Consultare anche

"Applicazione degli effetti Correzione colore" a pagina 233

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 238

Effetto Tinta

L'effetto Tinta altera le informazioni sui colori dell'immagine. Per ogni pixel il valore di luminanza indica una fusione tra due colori. Le opzioni Associa nero a e Associa bianco a indicano a quali colori sono associati i pixel chiari e quelli scuri. Ai pixel intermedi sono assegnati valori intermedi. L'opzione Quantità da tingere specifica l'intensità dell'effetto.

Effetto Limitatore video

L'effetto Limitatore video consente di limitare la luminanza e il colore di una clip, facendoli rientrare nei parametri definiti dall'utente. Questi parametri sono utili per mantenere il più possibile inalterato il video, pur facendo rientrare il relativo segnale entro i limiti di trasmissione televisiva.

Mostra visualizzazione divisa Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Asse di riduzione Consente di impostare i limiti definendo la gamma di luminanza (Luminanza), colore (Crominanza), colore e luminanza (Crominanza e luminanza) o il segnale video generale (Limite ottimale). I controlli Min e Max disponibili dipendono dall'opzione Asse di riduzione scelta.

Luminanza min Specifica il livello più scuro di un immagine.

Luminanza max Specifica il livello più chiaro di un immagine.

Crominanza min Specifica il livello di saturazione più basso per i colori di un'immagine.

Crominanza max Specifica il livello di saturazione più alto per i colori di un'immagine.

Segnale min Specifica il segnale video minimo, comprese luminosità e saturazione.

Segnale max Specifica il segnale video massimo, comprese luminosità e saturazione.

Metodo di riduzione Consente di comprimere gamme tonali specifiche per preservare i dettagli di gamme tonali importanti (Compressione luci, Compressione mezzitoni, Compressione ombre o Compressione luci e ombre) o comprimere tutte le gamme tonali (Comprimi tutto). L'opzione predefinita è Comprimi tutto.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).

Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

Consultare anche

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 238

Effetti di distorsione

Effetto Piega (solo Windows)

Distorce una clip creando l'effetto di un'onda che attraversa la clip sia in verticale che in orizzontale. Potete realizzare molti tipi di forme d'onda con dimensioni e velocità diverse.

Direzione Specifica la direzione dell'onda:

- Dentro Specifica che le onde si muovono verso il centro della clip.
- Fuori Indica che le onde iniziano al centro e si spostano verso il bordo della clip.

Onda Specifica la forma dell'onda. Potete scegliere tra onda sinusoidale, circolare, triangolare o quadrata.

Intensità Specifica l'altezza dell'onda.

Frequenza Specifica la frequenza dell'onda. Per generare un'onda solo in verticale o solo in orizzontale, spostate il cursore *Frequenza* completamente a sinistra per la direzione che non volete.

Larghezza Specifica la larghezza dell'onda.

Effetto Fissa angoli

Deforma un'immagine variando la posizione di ognuno dei quattro angoli. Usate questo effetto per allungare, accorciare, inclinare o distorcere un'immagine o per simulare un effetto di prospettiva o di movimento rispetto al bordo di una clip, come ad esempio una porta che si apre.

Nota: Potete manipolare direttamente le proprietà dell'effetto Fissa angoli nel monitor Programma quando fate clic sull'icona Trasformazione internationa accanto a tale effetto in Controllo effetti. Trascinate una delle quattro maniglie per regolare le proprietà.



Immagine originale (a sinistra), angolo spostato (al centro) e immagine finale (a destra)

Effetto Distorsione lente (solo Windows)

L'effetto Distorsione lente simula una lente deformante attraverso la quale viene vista la clip.

Curvatura Cambia la curvatura della lente. Specificate un valore negativo per rendere concava l'immagine, positivo per renderla convessa.

Distorsione in verticale e in orizzontale Spostate il punto focale della lente, rendendo l'immagine piegata e a macchie. Con impostazioni estreme, l'immagine si avvolge su se stessa.

Effetto prisma verticale e orizzontale Create un risultato simile alla distorsione in verticale e in orizzontale, ma usando valori estremi l'immagine non si avvolge su se stessa.

Colore di riempimento Indica il colore di sfondo.

Canale alfa di riempimento Lo sfondo diventa trasparente e le tracce sottostanti visibili. Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Imposta per accedere a questa opzione.

Effetto Ingrandisci

L'effetto Ingrandisci amplia un'immagine per intero o in parte. L'effetto prodotto è simile a quello di una lente di ingrandimento posta sopra un'area dell'immagine; in alternativa, potete utilizzarlo per ingrandire l'intera immagine oltre il 100% senza perdere la risoluzione.



Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

Forma Forma dell'area ingrandita.

Centro Punto centrale dell'area ingrandita.

Ingrandimento Percentuale in base alla quale ridimensionare l'area ingrandita.

Collega Modalità in cui le dimensioni e la sfumatura del bordo dell'area ingrandita sono interessate dall'impostazione Ingrandimento. Impostando Collega su qualsiasi valore diverso da Nessuno, l'opzione Ridimensiona livello viene disattivata.

• Nessuna Le dimensioni e la sfumatura del bordo dell'area ingrandita non dipendono dall'impostazione Ingrandimento.

• **Dimensioni a ingrandimento** Il raggio dell'area ingrandita è uguale al valore Ingrandimento (una percentuale) moltiplicato per il valore Dimensioni.

• Dimensioni e sfumatura a ingrandimento Il raggio dell'area ingrandita è uguale al valore Ingrandimento (una percentuale) moltiplicato per il valore Dimensioni. Lo spessore della sfumatura del bordo è uguale al valore Ingrandimento moltiplicato per il valore Sfuma.

Dimensioni Raggio, in pixel, dell'area ingrandita.

Sfuma Quantità di sfumatura, in pixel.

Opacità Opacità dell'area ingrandita, come percentuale dell'opacità della clip originale.

Ridimensionamento Tipo di ridimensionamento utilizzato per ingrandire l'immagine:

• **Standard** Questo metodo mantiene inalterata la nitidezza dell'immagine, ma produce un effetto pixel sui bordi se si impostano valori alti.

• **Tenue** Utilizza algoritmi basati su spline. Se ingrandite l'immagine oltre il 100%, l'effetto Tenue riduce l'effetto pixel del bordo e preserva la qualità dell'immagine. Risulta utile in caso di forti ingrandimenti.

• Dispersione Crea l'effetto di dispersione o rumore nell'immagine quando questa viene ingrandita.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare l'area ingrandita con la clip originale. L'opzione Nessuno mostra pixel trasparenti intorno all'area ingrandita.

Ridimensiona livello Se Ridimensiona livello è selezionato, l'area ingrandita può estendersi oltre i contorni della clip originale.

Effetto Specularità

Suddivide l'immagine lungo una linea e ne riflette un lato sull'altro.

Reflection Center (Centro di riflessione) Posizione della linea intorno alla quale si verifica la riflessione.

Reflection Angle (Angolo di riflessione) Angolo della linea intorno al quale si verifica la riflessione. Un angolo di 0° riflette il lato sinistro su quello destro. Un angolo di 90° riflette la parte superiore su quella inferiore.

Nota: Potete manipolare direttamente l'effetto Specularità nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione e trascinate la maniglia di regolazione.

Effetto Scostamento

L'effetto Scostamento esegue il panning dell'immagine in una clip. Le informazioni visive spinte oltre un lato dell'immagine vengono visualizzate sul lato opposto.

Sposta centro in Nuova posizione del punto centrale dell'immagine dell'originale.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto sfera

L'effetto Sfera distorce un livello distribuendo un'area dell'immagine su una sfera.

Effetto Trasformazione

Applica trasformazioni geometriche bidimensionali a una clip. Applicate l'effetto Trasformazione invece degli effetti fissi per eseguire il rendering delle impostazioni relative a punto di ancoraggio, posizione, scala e opacità prima degli effetti standard. Le proprietà Punto di ancoraggio, Posizione, Rotazione, Scala e Opacità funzionano in modo molto simile agli effetti fissi.

Skew (Inclinazione) Valore di inclinazione.

Skew Axis (Asse inclinazione) Asse intorno al quale si verifica l'inclinazione.

Nota: In Adobe After Effects, l'effetto Trasformazione include il controllo Angolo otturatore e l'opzione Usa angolo otturatore della composizione. Entrambi i controlli possono essere regolati solo in After Effects.

Effetto Spostamento turbolenza

L'effetto Spostamento turbolenza utilizza un disturbo frattale per creare distorsioni turbolente nell'immagine. Ad esempio, utilizzatelo per creare effetti di acqua corrente, di riflessi in una casa degli specchi e di bandiere al vento.



Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

Spostamento Tipo di turbolenza usata. Turbolenza più morbida, Rigonfiamento più morbido e Torsione più morbida eseguono le stesse operazioni delle opzioni Turbolenza, Rigonfiamento e Torsione, ma le opzioni più morbide creano deformazioni più uniformi che richiedono un tempo di rendering superiore. Spostamento verticale deforma l'immagine solo in senso verticale. Spostamento orizzontale deforma l'immagine solo in senso orizzontale. Spostamento orizzontale altera l'immagine sia in senso verticale che orizzontale.

Quantità Valori più elevati causano una distorsione maggiore.

Dimensioni Valori più elevati causano aree di distorsione più estese.

Scostamento (turbolenza) Determina la parte della forma frattale usata per creare la distorsione.

Complessità Determina il livello di dettaglio nella turbolenza. Valori più bassi causano distorsioni più uniformi.

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche della turbolenza nel tempo.

Nota: Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.

Opzioni evoluzione Opzioni evoluzione fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di turbolenza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

• Evoluzione ciclo Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.

• **Ciclo** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.

Nota: Poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del frattale, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.

• Random Seed (Numero casuale) Specifica un valore dal quale generare il disturbo frattale. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme della ruvidezza, usate il controllo Evoluzione.

Nota: Create nuove animazioni di turbolenza riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.

Fissa Specifica i bordi da fissare in modo che i pixel lungo tali bordi non vengano spostati.

Ridimensiona livello Consente all'immagine distorta di espandersi oltre i contorni della clip.

Effetto Spirale

L'effetto Spirale distorce un'immagine ruotando una clip attorno al suo centro. L'immagine viene distorta in modo più deciso al centro rispetto ai bordi, causando un effetto mulinello con impostazioni estreme.

Angolo Distanza alla quale far girare a spirale l'immagine. Gli angoli positivi fanno girare a spirale l'immagine in senso orario mentre i valori negativi la fanno girare in senso antiorario. Per ottenere un effetto mulinello, animate l'angolo.

Raggio spirale Distanza alla quale si estende la spirale, partendo dal centro. Questo valore è una percentuale della larghezza o dell'altezza della clip, a seconda di quale sia la maggiore. Ad esempio, un valore pari a 50 genera una spirale che si estende fino ai bordi della clip.

Effetto Alterazione onda

L'effetto Alterazione onda produce l'aspetto di un'onda che attraversa l'immagine. Potete creare tipi diversi di forme d'onda, ad esempio quadrate, circolari e sinusoidali. L'effetto Alterazione onda è animato automaticamente a velocità costante nell'intervallo di tempo senza fotogrammi. Per modificare la velocità, è necessario impostare i fotogrammi.

Tipo onda Forma dell'onda.

Wave Height (Altezza onda) Distanza in pixel tra le creste delle onde.

Wave Width (Larghezza onda) Dimensioni dell'onda, in pixel.

Direction (Direzione) Direzione in cui l'onda si sposta nell'immagine. Ad esempio, un valore pari a 225° fa spostare le onde in senso diagonale dalla parte superiore destra a quella inferiore sinistra.

Wave Speed (Velocità onda) Velocità (in cicli al secondo) alla quale si spostano le onde. Un valore negativo inverte la direzione dell'onda e un valore pari a 0 non produce alcun movimento. Per variare la velocità dell'onda nel tempo, impostate questo controllo su 0, quindi impostate i fotogrammi chiave per la proprietà Fase.

Fissa Bordi da fissare in modo che i pixel lungo tali bordi non vengano spostati.

Phase (Fase) Punto lungo la forma d'onda in cui inizia il ciclo dell'onda. Ad esempio, 0° fa iniziare l'onda nel punto medio della pendenza verso il basso, mentre 90° la fa iniziare nel punto più basso dell'avvallamento.

Anti-alias Imposta la quantità di anti-alias o arrotondamento dei bordi da applicare all'immagine. Nella maggioranza dei casi, impostazioni basse producono risultati soddisfacenti; impostazioni alte possono far aumentare sensibilmente il tempo di rendering.

Effetti GPU (solo Windows)

Effetto Punta arricciata (solo Windows)

Usate l'effetto Punta arricciata per simulare una pagina che viene girata lentamente. Durante il movimento della "pagina", viene mostrato il retro dell'immagine presente dalla parte opposta rispetto alla punta arricciata. L'immagine sul retro è una copia speculare dell'immagine che si trova davanti. Questo effetto è utile come transizione quando desiderate ottenere un effetto di alta qualità, in cui una pagina con texture viene strappata per mostrare il fotogramma sottostante. L'effetto Punta arricciata include gli stessi comandi dell'effetto Increspatura (circolare).

L'effetto Punta arricciata aggiunge i seguenti controlli non contenuti nell'effetto Increspatura (circolare):

Angolo punta arricciata Indica il punto in cui deve iniziare la punta arricciata sul bordo dell'immagine.

Fattore punta arricciata Specifica quanto deve estendersi all'interno dell'immagine la punta arricciata.

Consultare anche

"Effetto Increspatura (circolare) (solo Windows)" a pagina 296

Effetto Rifrazione (solo Windows)

Usate questo effetto per creare un'increspatura e per conferire un aspetto rifrangente all'immagine. Questo effetto simula la distorsione di un oggetto che si trova appena sotto il pelo dell'acqua in movimento o dietro un oggetto rifrangente come un vetro congelato.

Fattore di increspatura Specifica la dimensione dell'increspatura. Animando questa proprietà si crea l'effetto dell'acqua in movimento.

Indice di rifrazione Indica il rapporto della velocità della luce nel passaggio da un mezzo più rarefatto a uno più denso.

Rilievo Specifica il fattore di granulosità della superficie.

Profondità Indica lo spessore della superficie attraverso la quale viene visualizzata l'immagine. Ad esempio, nel caso della simulazione di un oggetto sott'acqua, questo valore consente di variare la profondità percepita dell'oggetto nell'acqua.

Effetto Increspatura (circolare) (solo Windows)

Usate l'effetto Increspatura (circolare) per creare un effetto simile alle onde concentriche sulla superficie dell'acqua.

Angolo superficie X e Y Specificate il grado di rotazione dell'asse cartesiano indicato.

Centro increspatura Specifica la posizione, in coordinate X e Y, del centro dell'increspatura. Potete anche modificare questo parametro direttamente nella finestra Monitor.

Fattore di increspatura Specifica la dimensione dell'increspatura.

Angolo luce chiave A e B Specificate la posizione angolare della sorgente luminosa in coordinate polari. L'angolo A si trova sull'asse Z, mentre l'angolo B sul piano XY.

Distanza luce Specifica la distanza tra la sorgente luminosa e il centro della superficie di increspatura.

Rilievo Specifica la quantità di perturbazioni presenti sulla superficie dell'increspatura. Questa opzione permette di aggiungere venature o protuberanze alla superficie, sulla base del valore scelto.

Superficie Indica la lucidità della superficie.

Disturbo Specifica la quantità di imperfezioni o la granulosità della superficie.

Effetti di generazione

Effetto Sfumatura a 4 colori

L'effetto Sfumatura a 4 colori genera una sfumatura a quattro colori. La sfumatura è definita da quattro punti effetto, le posizioni e i colori dei quali possono essere animati usando i controlli Posizioni e colori. La sfumatura in pratica è composta da quattro cerchi in tinta unita fusi insieme, ciascuno con un punto effetto al centro.

Fusione Valori più elevati creano transizioni più graduali tra i colori.

Variazione Entità della *variazione* (disturbo) nella sfumatura. La variazione, che riduce l'effetto a strisce, agisce solo sulle aree in cui tale effetto si potrebbe verificare.

Opacità Opacità della sfumatura, come frazione del valore Opacità della clip.

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione da usare quando si combina la sfumatura con la clip.

Effetto Pattern celle

L'effetto Pattern celle genera pattern celle basati sul disturbo delle celle. Usatelo per creare texture e pattern di sfondo fissi o in movimento. I pattern possono essere usati a loro volta come mascherini con texture, come mappe di transizione o come sorgente per le mappe di spostamento.



Immagine originale (a sinistra); l'effetto Pattern celle crea una mappa di spostamento (al centro) usata per l'effetto Mappa di spostamento (a destra).

Pattern cella Pattern celle da usare. *HQ* indica pattern di alta qualità che eseguono il rendering con una definizione maggiore rispetto ai corrispettivi non contrassegnati. Cristalli misti è disponibile solo come opzione di alta qualità.

Nota: L'opzione Placche statiche ha un aspetto identico a quello dell'opzione Placche. Tuttavia, quando evolvono, le placche fisse mantengono un valore di luminosità uniforme, mentre le placche spostano la luminosità del pattern celle.

Inverti Inverte il pattern celle. Le aree nere diventano bianche e le aree bianche diventano nere.

Contrasto/Nitidezza Specifica il contrasto del pattern celle quando usate il pattern celle Bolle, Cristalli, Cuscino, Cristalli misti o Tubolare. Il controllo specifica la luminosità per una qualsiasi delle opzioni Placche o Cristallizzazione.

Nota: Il contrasto viene interessato dall'opzione scelta nel menu Overflow.

Overflow Metodo usato dall'effetto per rimappare i valori non compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255. Overflow non è disponibile se si scelgono pattern celle basati sulla nitidezza.

• **Taglia** I valori superiori a 255 vengono mappati a 255. I valori inferiori a 0 vengono mappati a 0. Il valore di Contrasto controlla in che misura l'immagine supera l'intervallo 0-255; i valori più alti determinano un'immagine prevalentemente in bianco e nero, con una quantità inferiore di grigio. Pertanto, con impostazioni di contrasto più elevate, i dettagli delle celle sono meno definiti.

• **Attenuazione** Riassocia i valori di scala di grigio in modo che rientrino nell'intervallo 0–255. Il contrasto appare ridotto, le celle sono principalmente grigie con poche aree di nero o bianco puro.

• Valore max I valori superiori a 255 o inferiori a 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Un valore pari a 258 (255+3), ad esempio, viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3. Con questa impostazione, i valori di Contrasto superiori a 100 accrescono la complessità e il dettaglio.

Dispersione Casualità con cui viene disegnato il pattern. I valori più bassi determinano pattern celle più uniformi o simili a una griglia.

Dimensioni Dimensioni della cella. Le dimensioni predefinite sono pari a 60.

Scostamento Determina la parte del pattern celle usato.

Opzioni affiancamento Scegliete Attiva divisione in porzioni per creare un pattern costituito da porzioni ripetute. Celle orizzontali e Celle verticali determinano quante celle sia larga e quante celle sia alta ogni porzione.

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche del pattern nel tempo.

Nota: Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.

Opzioni evoluzione Fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di pattern celle in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

• Evoluzione ciclo Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.

• **Ciclo** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il pattern celle passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.

Nota: Poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del pattern celle, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.

• Random Seed (Numero casuale) Specifica un valore dal quale generare il pattern celle. Animando questa proprietà otterrete un lampeggiamento da un pattern celle all'altro nello stesso tipo di pattern celle. Per la transizione uniforme del pattern celle, usate il controllo Evoluzione.

Nota: Create nuove animazioni di pattern celle riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern celle senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.

Effetto Scacchiera

(Profondità di bit alta) L'effetto Scacchiera crea un pattern a scacchi di rettangoli, metà dei quali è trasparente.



Il colore corrispondente genera un risultato sofisticato (al centro); utilizzando il rosso con impostazioni elevate di Larghezza e impostazioni basse di Altezza (a destra), si ottiene un risultato a strisce.

Ancoraggio Punto di origine del pattern a scacchi. Spostando questo punto, il pattern si scosta.

Dimensioni da Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

• **Punto d'angolo** Le dimensioni di ogni rettangolo sono quelle del rettangolo con angoli opposti definiti dai punti Ancoraggio e Angolo.

• **Cursore larghezza** L'altezza e la larghezza di un rettangolo sono uguali al valore Larghezza, vale a dire che i rettangoli sono quadrati.

• **Cursori larghezza e altezza** L'altezza di un rettangolo è uguale al valore Altezza. La larghezza di un rettangolo è uguale al valore Larghezza.

Sfuma Spessore della sfumatura del bordo nel pattern a scacchi.

Colore Colore dei rettangoli non trasparenti.

Opacità Opacità dei rettangoli colorati.

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione da usare per comporre il pattern a scacchi sopra la clip originale. La modalità predefinita Nessuno esegue il rendering soltanto del pattern a scacchiera.

Effetto Cerchio

L'effetto Cerchio crea un cerchio o un anello in tinta unita personalizzabile.

Bordo Nessuno crea un disco in tinta unita. Tutte le altre opzioni creano anelli. Ogni opzione corrisponde a un diverso set di proprietà che determina il trattamento della forma e del bordo dell'anello:

- Raggio bordi La differenza tra la proprietà Raggio bordo e la proprietà Raggio consiste nello spessore dell'anello.
- Spessore La proprietà Spessore imposta lo spessore dell'anello.
- Spessore * raggio Il prodotto della proprietà Spessore e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello.

• **Spessore e sfumatura * raggio** Il prodotto della proprietà Spessore e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello. Il prodotto della proprietà Sfumatura e della proprietà Raggio è uguale alla sfumatura dell'anello.

Sfuma Spessore della sfumatura.

Inverti cerchio Inverte il mascherino.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare la forma e la clip originale. L'opzione predefinita Nessuno visualizza solo la forma, senza la clip originale.

Effetto fantasma (solo Windows)

L'effetto Ellisse disegna un'ellisse.



Immagine originale (a sinistra), con l'effetto applicato allo sfondo una volta (al centro) e più volte (a destra)

Effetto Riempimento contagocce

L'effetto Riempimento contagocce applica un colore campionato alla clip di origine. Questo effetto è utile per selezionare rapidamente un colore in tinta unita da un punto campione della clip originale o per selezionare un valore di colore da una clip e usando i metodi di fusione per applicare questo colore a una seconda clip.



Immagine originale (a sinistra) e con l'applicazione di diversi campionamenti di colore (al centro e a destra)

Punto campione Centro dell'area campionata.

Raggio campione Raggio dell'area campionata.

Colori pixel medi Valori di colore che vengono campionati:

- Ignora vuoti Campiona i valori di colore RGB medi, esclusi quelli dei pixel trasparenti.
- Tutti Campiona la media di tutti valori di colore RGB, compresi quelli dei pixel trasparenti.
- Tutti premoltiplicati Campiona la media di tutti valori di colore RGB, premoltiplicati con il canale alfa.

• Alfa incluso Campiona la media di tutti i valori di colore RGB e del valore del canale alfa. Come risultato anche il colore campionato contiene la trasparenza media dei pixel campionati.

Mantieni alfa originale Quando è selezionato, l'effetto mantiene il canale alfa della clip originale. Se scegliete Alfa incluso nel menu Colori pixel medi, il canale alfa dell'originale viene riprodotto sul colore campionato.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Griglia

Usate l'effetto Griglia per creare una griglia personalizzabile. Eseguite il rendering di questa griglia in un mascherino colorato o come maschera del canale alfa della clip di origine. Questo effetto è ideale per generare elementi grafici e mascherini all'interno dei quali poter applicare altri effetti.



Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

Ancoraggio Punto di origine del pattern a griglia. Spostando questo punto, il pattern si scosta.

Dimensioni da Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

• **Punto d'angolo** Le dimensioni di ogni rettangolo sono quelle del rettangolo con angoli opposti definiti dai punti Ancoraggio e Angolo.

• **Cursore larghezza** L'altezza e la larghezza di un rettangolo sono uguali al valore Larghezza, vale a dire che i rettangoli sono quadrati.

• **Cursori larghezza e altezza** L'altezza di un rettangolo è uguale al valore Altezza. La larghezza di un rettangolo è uguale al valore Larghezza.

Bordo Spessore delle linee della griglia. Se il valore è pari a 0, la griglia scompare.

Nota: L'anti-alias dei bordi della griglia potrebbe determinare la variazione dello spessore.

Sfuma Morbidezza della griglia.

Inverti griglia Inverte le aree trasparenti ed opache della griglia.

Colore Colore della griglia.

Opacità Opacità della griglia.

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione da usare per comporre la griglia sopra la clip originale. La modalità predefinita Nessuno esegue il rendering soltanto della griglia.

Effetto Riflesso lente

L'effetto Riflesso lente simula la rifrazione causata dal bagliore di una luce intensa sulla lente di un obiettivo.

Centro riflesso Indica la posizione del centro del bagliore.

Luminosità riflesso Specifica la percentuale di luminosità. I valori possono variare tra 10% e 300%.

Tipo lente Seleziona il tipo di lente da simulare.

Fondi con originale Specifica il grado in base al quale l'effetto verrà unito alla clip sorgente.

Effetto Fulmine

L'effetto Fulmine crea fulmini e altre immagini elettriche, incluso l'effetto della Scala di Giacobbe (usato nei film dell'orrore classici), tra due punti specifici di una clip. Questo effetto è animato automaticamente senza l'impostazione di fotogrammi chiave nell'intervallo di tempo della clip.

Punto iniziale, Punto finale Dove inizia e termina l'effetto.

Segments (Segmenti) Numero di segmenti da cui è composto il corpo principale del lampo di luce. I valori più elevati generano un maggiore dettaglio, ma una minore fluidità dell'animazione.

Ampiezza Dimensioni delle ondulazioni presenti nel fulmine come percentuale della larghezza della clip.

Livello dettaglio, Ampiezza dettaglio Grado di dettagli da aggiungere al fulmine e alle sue diramazioni. Per Livello dettaglio, i valori standard usati sono compresi tra 2 e 3. Per Ampiezza dettaglio, un valore standard usato è 0,3. I valori più alti per ciascun controllo sono ideali per le immagini fisse, ma tendono a oscurare le animazioni.

Branching (Diramazioni) Quantità di ramificazioni (diramazioni) da aggiungere alle estremità dei segmenti del fulmine. Il valore 0 non produce alcuna ramificazione; il valore 1,0 genera ramificazioni in ogni segmento.

Ramificazioni secondarie Quantità di diramazioni secondarie da aggiungere ai rami. Se si impostano valori elevati, i fulmini assumono l'aspetto di alberi luminosi.

Branch Angle (Angolo ramo) Angolo tra il ramo e il lampo di luce principale.

L ungh. segm. ramo Lunghezza di ciascun segmento di un ramo come frazione della lunghezza media dei segmenti del fulmine.

Branch Segments (Segm. per ramo) Numero massimo di segmenti in ciascun ramo. Per produrre rami lunghi, specificate valori più elevati sia per la lunghezza dei segmenti di ramificazione che per i segmenti di ramificazione.

Branch Width (Largh. ramo) Larghezza media di ogni ramo come frazione della larghezza del fulmine.

Velocità Velocità di ondulazione del fulmine.

Stability (Stabilità) Vicinanza del fulmine alla linea che congiunge il punto iniziale e il punto finale. I valori bassi mantengono il fulmine vicino alla linea; i valori alti creano oscillazioni significative. Usate il controllo di stabilità insieme all'opzione Forza tirante per simulare l'effetto Scala di Giacobbe, nel quale il fulmine torna indietro in un punto lungo la linea iniziale dopo essere stato proiettato nella direzione di Forza tirante. Un valore di stabilità troppo basso impedisce al fulmine di assumere la forma ad arco prima di scattare all'indietro; un valore troppo alto fa rimbalzare qua e là il lampo di luce.

Punto finale fisso Determina se il punto finale del fulmine deve rimanere in una posizione fissa. Se questo controllo non è selezionato, l'estremità del fulmine si ondula intorno al punto finale.

Larghezza, **Variazione larghezza** Larghezza del corpo principale del fulmine ed entità di variazione della larghezza dei diversi segmenti. Le variazioni di larghezza sono casuali. Un valore pari a 0 non dà luogo ad alcuna variazione di larghezza; un valore pari a 1 dà luogo alla massima variazione di larghezza.

Larghezza di base Larghezza del bagliore interno, sulla base di quanto specificato per l'opzione Colore interno. Questo valore è relativo alla larghezza totale del fulmine.

Colore esterno, Colore interno Quali colori usare per i bagliori esterno e interno del lampo di luce. Poiché l'effetto aggiunge questi colori prima degli altri colori esistenti nella composizione, in genere si ottengono risultati migliori con i colori primari. Spesso i colori brillanti appaiono molto più chiari (o addirittura bianchi) a seconda della luminosità dei colori sottostanti.

Forza tirante, Direzione forza tirante Intensità e direzione della forza che trascina il fulmine. Usate Forza tirante con il valore Stabilità per creare l'effetto Scala di Giacobbe.

Random Seed (Numero casuale) Valore di input per il generatore di disturbo casuale alla base dell'effetto Fulmine. Se il movimento casuale del fulmine interferisce con un'altra immagine o clip, immettere un nuovo valore per Numero casuale fino a individuare quello più appropriato.

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione da usare per comporre il fulmine sopra la clip originale.

Riesegui a ogni fotogramma Rigenera il fulmine a ogni fotogramma. Per fare in modo che il fulmine sia generato nello stesso modo e nello stesso fotogramma ogni volta che viene eseguito, non selezionate questa opzione. Se si seleziona questa opzione, il tempo di rendering aumenta.

Effetto Secchiello

L'effetto Secchiello è uno strumento di disegno non distruttivo che riempie un'area selezionata con un colore in tinta unita. Funziona in modo molto simile allo strumento Secchiello di vernice di Adobe Photoshop. Usate l'effetto Secchiello per colorare disegni con contorni tipo cartone animato o per sostituire le aree di colore in un'immagine.



I colori riempiono forme a spirale su tracce separate (a sinistra e al centro); effetto applicato al disco volante con il metodo di fusione Colore (a destra)

Punto riempimento L'effetto riempie un'area contenente il punto riempimento. L'area è determinata dall'analisi dei pixel vicini al punto di riempimento e dall'espansione dell'area di riempimento tramite l'aggiunta di pixel corrispondenti. La distanza della diffusione del colore di riempimento dipende dall'impostazione Tolleranza, oltre che dall'opzione scelta dal menu Selettore riempimento.

Selettore riempimento Valori sui quali operare:

- Colore e alfa Specifica che l'effetto riempie con il nuovo colore i canali RGB e alfa del punto di riempimento.
- Colore semplice Specifica che l'effetto riempie il canale RGB dell'area del punto di riempimento con il nuovo colore.

• **Trasparenza** Specifica che l'effetto riempie solo le aree trasparenti vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area trasparente.

• **Opacità** Specifica che l'effetto riempie solo le aree opache vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area opaca.

• **Canale alfa** Specifica che l'effetto riempie le aree opache o trasparenti dell'intera immagine, a seconda del valore del canale alfa nel punto in cui impostate il punto di riempimento.

Tolleranza Distanza dai valori di colore di Punto riempimento a cui possono trovarsi i valori di colore di un pixel, pur continuando a corrispondere. Valori maggiori espandono l'intervallo di pixel riempiti dall'effetto.

Soglia di visualizzazione Mostra i pixel corrispondenti, ovvero quelli compresi nel valore Tolleranza dei valori di colore del pixel Punto riempimento. Questa opzione risulta particolarmente utile per tracciare le perdite. Se è presente un piccolo spazio, il colore può scorrere e riempire le aree non destinate a essere riempite.

Tratto Modo in cui l'effetto tratta i bordi dell'area riempita:

• Anti-alias Applica l'anti-alias ai bordi dell'area riempita.

• Sfuma Crea un bordo sfumato per l'area riempita. I valori di Morbidezza sfumatura creano un bordo che scompare più gradualmente.

• **Estensione** Espande l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si estende oltre il bordo dell'area di riempimento.

• Abbondanza negativa Contrae l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si contrae dal bordo dell'area di riempimento.

• Tratto Limita il riempimento al solo bordo dell'area selezionata. Il valore Larghezza tratto indica la larghezza del tratto in pixel.

Colore Colore di riempimento.

Opacità Opacità dell'area riempita.

Metodo fusione Metodo di fusione da usare per comporre il risultato dell'effetto sopra la clip originale. Usare solo riempimento per visualizzare solo il riempimento.

Nota: Se applicate più istanze di Secchiello a una clip, assicuratevi di non impostarne più di una per usare la modalità di riempimento Solo riempimento. Se impostate più di un'istanza da usare come metodo di riempimento, viene visualizzata solo la prima applicazione dell'effetto.

Effetto Sfumatura

L'effetto Sfumatura crea una sfumatura di colore. Potete creare sfumature lineari o radiali e variare nel tempo la posizione e i colori della sfumatura. Usate le proprietà Inizio sfumatura e Fine sfumatura per specificare le posizioni iniziali e finali. Usate il controllo Dispersione sfumatura per disperdere i colori ed eliminare l'effetto a strisce.

Nota: Spesso le sfumature non hanno una buona resa se trasmesse in televisione; si produce infatti un effetto a strisce, dovuto al fatto che il segnale di crominanza delle trasmissioni televisive ha una risoluzione insufficiente per riprodurre le sfumature in modo fluido. Il controllo Dispersione sfumatura fa tremolare i colori della sfumatura, eliminando la visibilità dell'effetto a strisce.

Effetto Scrivi sopra

L'effetto Scrivi sopra anima i tratti di una clip. Ad esempio, potete simulare l'azione di scrivere a mano firme o testo in corsivo.



Effetto Scrivi sopra: Animazione, tratti

Posizione pennello Posizione del pennello. Animate questa proprietà per creare un tratto.

Lunghezza tratto (sec) Durata, in secondi, di ogni segno del pennello. Se questo valore è pari a 0, il segno del pennello ha durata illimitata. Per creare un movimento del tratto simile a quello di un serpente, usate un singolo valore costante diverso da zero. Per far espandere e contrarre il tratto, animate questo valore.

Spaziatura tratti (sec) Intervallo di tempo, in secondi, tra i segni del pennello. I valori più piccoli generano tratti pennello più uniformi, ma il tempo di rendering è superiore.

Proprietà tempo disegno e Proprietà tempo pennello Specifica se le proprietà disegno e le proprietà pennello vengono applicate a ogni segno del pennello o all'intero tratto. Scegliete Nessuno per applicare ogni volta i valori a tutti i segni di pennello nel tratto. Scegliete un nome di proprietà per far mantenere a ogni segno di pennello il valore per tale proprietà nel momento in cui il segno del pennello è stato disegnato. Ad esempio, se scegliete Colore, ogni segno di pennello mantiene il colore specificato dal valore Colore nel momento in cui il segno è stato disegnato.

Stile pennello Modo in cui il tratto del pennello interagisce con l'immagine originale:

- Su immagine originale Il tratto del pennello viene visualizzato sopra l'immagine originale.
- Su trasparente Il tratto del pennello viene visualizzato sopra la trasparenza. L'immagine originale non viene visualizzata.
- **Rivela immagine originale** L'immagine originale è rivelata dal tratto del pennello.

Consultare anche

"Informazioni sui fotogrammi chiave" a pagina 254

Effetti Controllo immagine

Effetto Bianco e nero

L'effetto Bianco e nero converte una clip a colori in scala di grigio; ovvero, i colori diventano sfumature di grigio. Impossibile animare questo effetto con i fotogrammi chiave.

Effetto Bilanciamento colore (RGB)

L'effetto Bilanciamento colore (RGB) modifica la quantità di rosso, verde e blu in una clip.

Effetto Corrispondenza colore (solo Windows)

Consente di far corrispondere i colori di una clip sorgente a quelli di un'altra clip mediante la regolazione di tonalità, saturazione e luminanza. I contagocce Campione eseguono il campionamento di ombre, luci e mezzitoni del campione o del colore che volete ottenere. I contagocce Destinazione eseguono il campionamento di ombre, luci e mezzitoni della clip che volete correggere.

Metodo Specifica il metodo con cui i colori vengono regolati: HSL, RGB e Curve.

Consultare anche

"Combinare i colori di due scene" a pagina 244

Effetto Passata colore (solo Windows)

L'effetto Passata colore converte in scala di grigio l'intera clip, tranne un unico colore specificato. Usate l'effetto Passata colore per evidenziare una porzione particolare della clip. Nella clip di una partita di pallacanestro ad esempio potete evidenziare la palla selezionando e preservandone il colore e mostrare tutto il resto della clip in scala di grigio. Notate tuttavia che con l'effetto Passata colore, potete isolare solo i colori e non oggetti specifici in una clip.

Consultare anche

"Isolare un colore mediante Passata colore" a pagina 247

Effetto Sostituisci colore (solo Windows)

Sostituisce con un nuovo colore tutte le occorrenze del colore selezionato, preservando tutti i livelli di grigio. Grazie a questo effetto potete cambiare il colore di un oggetto in un'immagine selezionandolo e quindi regolando i controlli in modo da creare un colore diverso.

Consultare anche

"Sostituire un colore" a pagina 245

Effetto Correzione gamma

L'effetto Correzione gamma schiarisce o scurisce una clip senza variare realmente ombre e luci. L'operazione viene effettuata modificando i livelli di luminosità dei mezzitoni (i livelli di grigio medio) e lasciando inalterate le aree scure e chiare. L'impostazione predefinita della gamma è 1,0. Nella finestra di dialogo Impostazioni dell'effetto, potete scegliere una gamma da 0,1 a 2,8.

Effetti di tipi di trasparenza

Effetto Regolazione alfa

Usate Regolazione alfa al posto dell'effetto Opacità per cambiare l'ordine di rendering predefinito degli effetti fissi. Variate la percentuale di opacità per creare livelli di trasparenza.

Le seguenti impostazioni dell'effetto Regolazione alfa consentono di interpretare il canale alfa della clip:

Ignora alfa Ignora il canale alfa della clip.

Inverti alfa Inverte le aree trasparenti ed opache della clip.

Effetto Schermo blu

L'effetto Schermo blu rende trasparenti tutti i pixel dell'immagine simili a una schermata blu standard.

Consultare anche

"Informazioni su Schermo blu" a pagina 337

Effetto Cromaticità

Fa scomparire tutti i pixel dell'immagine che sono simili al colore chiave specificato. Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.



Effetto Cromaticità

Ä. Immagine originale B. Colore blu escluso C. Immagine sulla seconda traccia D. Immagine composita finale

Consultare anche

"Informazioni sulla cromaticità" a pagina 336

Effetto Trasparenza colore

Questo effetto esclude dall'immagine tutti i pixel simili a un determinato colore del tipo di trasparenza Esso modifica solo il canale alfa di una clip.



Gli effetti schermo blu non standard (a sinistra) e di sfondo (al centro) sono combinati con l'effetto Trasparenza colore.

Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.

Consultare anche

"Applicazione della trasparenza colore" a pagina 335

Effetto Mascherino differenza

L'effetto Mascherino per differenza crea una trasparenza confrontando una clip sorgente a un'altra clip e quindi escludendo i pixel dell'immagine sorgente che corrispondono sia alla posizione che al colore dell'immagine per differenza. Questo effetto in genere viene usato per escludere uno sfondo statico dietro un oggetto in movimento, da inserire poi su uno sfondo diverso. Spesso la clip di differenza è semplicemente un fotogramma del filmato di sfondo (prima che l'oggetto in movimento entri sulla scena). Per questo motivo, l'effetto Mascherino per differenza è indicato per le scene riprese con una telecamera fissa e uno sfondo immobile.



Effetto Mascherino differenza A. Immagine originale B. Immagine di sfondo C. Immagine sulla seconda traccia D. Immagine composita finale

Consultare anche

"Sostituire uno sfondo statico con Mascherino differenza" a pagina 339

Mascherino a 8 punti, Mascherino a 4 punti e Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati, effetti

(Profondità di bit alta) Gli effetti mascherino per elementi indesiderati semplificano l'eliminazione degli elementi estranei alla ripresa, in modo da poter applicare e regolare un effetto in modo efficace. Per una trasparenza più dettagliata, i mascherini vengono applicati con 4, 8 o 16 punti di regolazione. Dopo aver applicato l'effetto, fate clic sull'icona Trasformazione in accanto al nome dell'effetto in Controllo effetti. Vengono visualizzate le maniglie del mascherino nel monitor Programma. Per regolare il mascherino, trascinate il mascherino nel monitor Programma o trascinate i controlli nel pannello Controllo effetti.

Consultare anche

"Nascondere oggetti con mascherini per elementi indesiderati" a pagina 341

Effetto Mascherino immagine

Esclude le aree dell'immagine di una clip sulla base dei valori di luminanza di un fermo immagine che funge da mascherino. Le aree trasparenti mostrano le immagini generate dalle clip nelle tracce sottostanti. Non è necessario che la clip si trovi nella sequenza. Potete usare come mascherino un fermo immagine di qualunque clip del progetto. Per usare come mascherino un'immagine in movimento, applicate l'effetto Mascherino traccia.

Consultare anche

"Definizione di aree trasparenti con mascherino immagine" a pagina 338

"Applicazione di un tipo di trasparenza a una clip" a pagina 334

Effetto Luminanza

(Profondità di bit alta) L'effetto Luminanza rende trasparenti tutte le aree di un livello con una determinata luminanza o luminosità.

Usate questo effetto se l'oggetto da cui volete creare un mascherino ha valore di luminanza molto diverso da quello dello sfondo. Se ad esempio volete creare un mascherino per le note musicali su uno sfondo bianco, potete escludere i valori più chiari. Le note musicali nere diventano le uniche aree opache.





Lo sfondo bianco dell'originale (in alto e al centro) viene rimosso mediante Trasparenza luminanza e composto sopra il livello sottostante (a destra).

Consultare anche

"Informazioni sulla Luminanza" a pagina 338

Effetto Non rosso

L'effetto Non rosso rende trasparenti i pixel non rossi (blu o verdi) della clip.

Consultare anche

"Informazioni sulla trasparenza Non rosso" a pagina 337

Effetto Differenza RGB

L'effetto Differenza RGB crea trasparenze eliminando i pixel di un colore o di una gamma di colori specificati. Selezionate un colore facendo clic sul campione di colore o trascinando il contagocce su un colore nella finestra Monitor.

Consultare anche

"Informazioni sulla differenza RGB" a pagina 336

Effetto Rimuovi mascherino

L'effetto Rimuovi mascherino elimina le sbavature di colore dalle clip che sono state precedentemente moltiplicate per un colore. L'effetto è utile per unire i canali alfa alle texture di riempimento disponibili in file separati. Se importate un filmato con un canale alfa premoltiplicato o se create canali alfa con After Effects, può essere opportuno rimuovere gli aloni presenti nelle immagini. Gli aloni sono causati da un forte contrasto tra il colore dell'immagine e il colore dello sfondo o mascherino. Rimuovendo o cambiando il colore del mascherino, potete eliminare gli aloni.

Usate l'opzione Colore sfondo per specificare il nuovo colore di sfondo quando desiderate cambiare il colore del mascherino.

Effetto Mascherino traccia

(Profondità di bit alta) L'effetto Mascherino traccia crea in una clip aree trasparenti che corrispondono ai livelli di luminanza di un'altra clip. Le aree trasparenti mostrano l'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti. Per escludere la clip del mascherino dal risultato finale, selezionate la clip e scegliete Clip > Abilita.

Consultare anche

"Spostare o modificare l'area trasparente con Mascherino traccia" a pagina 340

"Composizione delle clip" a pagina 330

Disturbo e granulosità, effetti

Effetto Polvere e grana

L'effetto Polvere e grana riduce il disturbo e i difetti modificando i pixel diversi entro un raggio specificato in modo che risultino più simili ai pixel vicini. Per ottenere un bilanciamento tra la nitidezza dell'immagine e l'occultamento dei difetti, provate varie combinazioni di impostazioni di raggio e soglia.



Immagine originale con graffi (a sinistra), visualizzazione ingrandita dei graffi (al centro) e graffi rimossi con perdita di chiarezza (a destra)

Raggio Distanza fino alla quale l'effetto cerca le differenze tra i pixel. Valori elevati rendono l'immagine sfocata. Fermatevi al valore più basso che consente di eliminare i difetti.

Soglia Misura in cui i pixel possono essere diversi da quelli vicini senza essere modificati dall'effetto. Fermatevi al valore più elevato che consente di eliminare i difetti.

Effetto Disturbo

Cambia casualmente i valori dei pixel dell'immagine.

Quantità di disturbo Quantità di disturbo da aggiungere.

Noise Type (Tipo disturbo) Usa disturbo colore aggiunge valori casuali ai singoli canali rosso, verde e blu. In caso contrario, viene aggiunto lo stesso valore casuale a tutti i canali per ogni pixel.

Clipping (Taglia) Ritaglia i valori dei canali di colore. Deselezionando questa opzione, il disturbo diventa più evidente.

Effetto Disturbo alfa

L'effetto Disturbo alfa aggiunge il disturbo al canale alfa.

Noise (Disturbo) Tipo di disturbo. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato mentre Animazione quadrata crea un disturbo animato a contrasto elevato.

Quantità Intensità del disturbo.

Alfa originale Come applicare il disturbo al canale alfa:

- Aggiungi Genera quantità uguali di disturbo nelle aree trasparenti e opache della clip.
- Blocca Genera un disturbo solo nelle aree opache.

• **Scala** Aumenta la quantità di disturbo proporzionalmente al livello di opacità e non genera alcun disturbo nelle aree trasparenti al 100%.

• Bordi Genera un disturbo soltanto nelle aree parzialmente trasparenti, quali il bordo del canale alfa.

Overflow Metodo utilizzato dall'effetto per rimappare i valori non compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255:

- Taglia I valori superiori a 255 vengono mappati a 255. I valori inferiori a 0 vengono mappati a 0.
- **Valore max** I valori al di sopra di 255 o al di sotto di 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 (255+3) viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3.

• **Reimposta** I valori superiori a 255 e inferiori a 0 vengono distribuiti nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 viene distribuito su 2, un valore pari a 256 viene distribuito su 0 e un valore pari a -3 viene distribuito su 253.

Random Seed (Numero casuale) Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Questo controllo è attivo soltanto se scegliete Casuale uniforme o Casuale quadrato.

Per generare un disturbo lampeggiante, animate il controllo Numero casuale. Per creare un disturbo animato in modo uniforme, animate il valore Fase disturbo.

Fase disturbo Specifica l'ubicazione del disturbo. Questo controllo è attivo solo se scegliete Animazione casuale o Animazione quadrata.

Opzioni disturbo (animazione) Modalità di animazione del disturbo.

• Disturbo ciclo Genera un ciclo di disturbo che viene riprodotto una volta nella quantità di tempo specificata.

• **Ciclo** Specifica il numero di rivoluzioni di Fase disturbo che il disturbo passa in rassegna prima che si ripeta (disponibile solo quando è selezionato Disturbo ciclo).

Modificate la temporizzazione dei fotogrammi chiave Fase disturbo per regolare la velocità dei cicli Fase disturbo.

Consultare anche

"Informazioni sui fotogrammi chiave" a pagina 254

Effetti Disturbo HLS e Effetti Disturbo HLS automatico

L'effetto Disturbo HLS genera un disturbo statico nelle clip che usano metraggio sorgente fisso o in movimento. L'effetto Disturbo HLS automatico crea automaticamente un disturbo animato. Entrambi gli effetti offrono vari tipi di disturbo, i quali possono essere aggiunti alla tonalità, alla saturazione o alla luminosità di una clip. I controlli relativi a questi effetti sono identici ad eccezione del controllo finale, il quale determina l'animazione del disturbo.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Noise (Disturbo) Tipo di disturbo. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato, mentre Animazione quadrata crea un disturbo animato a contrasto elevato. Granulosità genera un disturbo simile alla granulosità analogo alla granulosità delle pellicole.

Tonalità Quantità di disturbo aggiunto ai valori di tonalità.

Lightness (Luminosità) Quantità di disturbo aggiunto ai valori di luminosità.

Saturazione Quantità di disturbo aggiunto ai valori di saturazione.

Dimensioni granulosità Questo controllo è attivo solo per il tipo di disturbo Granulosità.

Fase disturbo (solo Disturbo HLS) Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Quando impostate i fotogrammi chiave per Fase disturbo, l'effetto passa in rassegna le fasi per creare un disturbo animato. Con differenze di valori maggiori tra i fotogrammi chiave aumenta maggiormente la velocità dell'animazione del disturbo.

Velocità animazione disturbo (solo Disturbo HLS automatico) Velocità dell'animazione del disturbo. Animate questa proprietà per accelerare o decelerare l'animazione del disturbo.

Consultare anche

"Informazioni sui fotogrammi chiave" a pagina 254

Effetti di prospettiva

Effetto 3D di base (solo Windows)

L'effetto 3D di base manipola una clip nello spazio 3D. Potete ruotare l'immagine attorno agli assi orizzontale e verticale e avvicinarla o allontanarla rispetto a voi. Potete inoltre creare una luce speculare e realizzare l'effetto di una luce che si riflette su una superficie ruotata. La sorgente luminosa della luce speculare si trova sempre sopra, dietro e a sinistra rispetto all'osservatore. Poiché la luce arriva dall'alto, l'immagine deve essere inclinata all'indietro perché questo effetto sia visibile. Le luci speculari possono aumentare il realismo dell'aspetto 3D.



Effetto 3D di base: Rotazione (a sinistra), Rotazione e Inclinazione (al centro) e Rotazione, Inclinazione e Distanza (a destra)

Swivel (Rotazione) Controlla la rotazione orizzontale (attorno all'asse verticale). Potete ruotare di oltre 90° per visualizzare la parte posteriore dell'immagine, ossia l'immagine speculare della parte anteriore.

Tilt (Inclinazione) Controlla la rotazione dell'asse verticale (attorno all'asse orizzontale).

Distanza da immagine Specifica la distanza dell'immagine dall'osservatore. Maggiore è la distanza, più l'immagine si allontana.

Specular Highlight (Luce speculare) Aggiunge un riflesso luminoso alla superficie dell'immagine ruotata, come in presenza di una luce proveniente dall'alto. Se è selezionata l'opzione Disegna reticolo anteprima, la luce speculare è indicata da un segno più (+) rosso se non è visibile sulla clip (il centro della luce non interseca la clip) e da un segno più (+) verde se è visibile. È necessario eseguire il rendering dell'anteprima perché l'effetto Luce speculare diventi visibile nel monitor Programma.

Preview (Anteprima) Traccia il profilo strutturale dell'immagine 3D. Sul profilo strutturale viene rapidamente eseguito il rendering. Per verificare i risultati finali, deselezionate Disegna reticolo anteprima al termine dell'elaborazione dell'immagine strutturale.

Effetto Alfa rilievo

L'effetto Alfa rilievo aggiunge un bordo smussato e illumina i contorni del canale alfa dell'immagine, conferendo spesso agli elementi 2D un aspetto 3D. Se nella clip non è presente un canale alfa o se la clip è completamente opaca, l'effetto sarà applicato ai bordi della clip. Il bordo creato da questo effetto è leggermente meno accentuato di quello creato dall'effetto Bordi in rilievo. Questo effetto è indicato il per testo contenente un canale alfa.

Effetto Bordi in rilievo

Conferisce ai bordi dell'immagine un aspetto 3D netto e illuminato. Le posizioni dei bordi sono determinate dal canale alfa dell'immagine sorgente. A differenza dell'effetto Alfa rilievo, i bordi creati da questo effetto sono sempre rettangolari; le immagini con canali alfa non rettangolari non producono pertanto l'effetto desiderato. Tutti i bordi hanno lo stesso spessore.

Effetto Ombra esterna

L'effetto Ombra esterna aggiunge un'ombra dietro la clip. La forma dell'ombra esterna è determinato dal canale alfa della clip.

Quando aggiungete un'ombra esterna a una clip, dietro a esso viene visualizzata una struttura con bordi sfumati del canale alfa della clip, come se un'ombra venisse proiettata sullo sfondo o sugli oggetti sottostanti.

Diversamente da molti altri effetti, Ombra esterna vi consente di creare un'ombra oltre i limiti della clip (le dimensioni dell'origine della clip).



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Selezionate Solo ombra per eseguire il rendering dell'ombra senza l'immagine.

Nota: L'effetto Ombra esterna produce risultati migliori se è l'ultimo effetto ad essere sottoposto a rendering; applicatelo quindi dopo tutti gli altri effetti. Per creare un'ombra più realistica nelle clip animate, prima dell'effetto Ombra esterna applicate e animate l'effetto Movimento o 3D di base invece di usare l'effetto fisso Movimento. Gli effetti fissi infatti vengono animati dopo gli effetti standard.

Effetto Ombra radiale

L'effetto Ombra radiale crea un'ombra da una sorgente luminosa puntiforme sulla clip a cui viene applicata, anzichè da una sorgente luminosa infinita (come accade per l'effetto Ombra esterna). L'ombra viene proiettata dal canale alfa della clip di origine, lasciando che il colore della clip influenzi il colore dell'ombra mano a mano che la luce passa attraverso le aree semitrasparenti.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Colore ombra Colore dell'ombra.

Nota: Se scegliete Bordo vetro dal menu del controllo Rendering, i colori del livello potrebbero ignorare l'opzione Colore ombra. Per ulteriori informazioni, consultate i controlli Rendering e Influenza colore.

Opacità Opacità dell'ombra.

Sorgente luminosa Ubicazione della sorgente luminosa puntuale.

Copiate e incollate i fotogrammi chiave della posizione dal punto di controllo di un altro effetto (ad esempio, Riflesso lente) per creare rapidamente un'ombra corrispondente alla sorgente luminosa di un altro effetto.

Distanza proiezione Distanza dalla clip alla superficie su cui cade l'ombra. L'ombra appare più grande man mano che questo valore aumenta.

Morbidezza Morbidezza dei bordi dell'ombra.

Render (Rendering) Tipo di ombra:

• **Regolare** Crea un'ombra in base ai valori di Colore ombra e Opacità, a prescindere dai pixel semitrasparenti presenti nella clip. Se scegliete Regolare, il controllo Influenza colore è disattivato.

• Bordo vetro Crea un'ombra colorata basata sul colore e l'opacità della clip. Se la clip contiene pixel semitrasparenti, l'ombra usa sia il colore che la trasparenza della clip creando l'effetto, ad esempio, del sole che brilla attraverso un vetro colorato.

Più i pixel della clip sono trasparenti, più il colore dell'ombra corrisponde ai colori della clip. Se la clip non contiene pixel semitrasparenti, il risultato dell'effetto Bordo vetro è poco evidente.

Nota: Se scegliete Bordo vetro, i bordi con anti-alias generano colori in un bordo ombreggiato, anche se la clip è completamente opaca. I colori della clip splendono attraverso questi bordi con anti-alias e Colore ombra riempie il centro dell'ombra.

Influenza colore Frazione dei valori dei colori della clip che appaiono nell'ombra. Al 100%, l'ombra assume il colore dei pixel semitrasparenti eventualmente presenti nella clip. Se la clip non contiene pixel semitrasparenti, Influenza colore ha un effetto ridotto, mentre il valore Colore ombra determina il colore dell'ombra. Diminuendo il valore di Influenza colore, i colori della clip nell'ombra vengono mescolati con il colore dell'ombra. Aumentando Influenza colore, l'influenza di Colore ombra viene ridotta.

Solo ombra Selezionate per eseguire il rendering solo dell'ombra.

Ridimensiona livello Selezionate per consentire all'ombra di estendersi oltre i contorni originali della clip.

Effetti di stilizzazione

Effetto Bagliore alfa

L'effetto Bagliore alfa aggiunge colore ai bordi di un canale alfa mascherato. Potete fare in modo che un singolo colore sfumi o si trasformi in un altro colore quando si allontana dal bordo.

Cursore del bagliore Controlla la distanza con cui un colore può estendersi rispetto al bordo del canale alfa. Maggiore è l'impostazione, più ampio è il bagliore generato (ciò può rallentare di molto l'elaborazione prima della riproduzione o dell'esportazione).

Cursore di luminosità Controlla l'opacità iniziale del bagliore.

Colore iniziale Mostra il colore corrente del bagliore. Fate clic sul campione colori per scegliere un colore diverso.

Colore finale Consente di aggiungere un altro colore sul bordo esterno del bagliore.

Dissolvenza Specifica se i colori devono sfumare o rimanere inalterati.

Effetto Tratti pennello

L'effetto Tratti pennello applica l'aspetto di un disegno poco preciso a un'immagine. Potete inoltre usare questo effetto per ottenere uno stile divisionista attraverso l'impostazione della lunghezza dei tratti pennello su 0 e l'aumento della densità dei tratti. Sebbene sia possibile specificare la direzione dei tratti, questi vengono distribuiti casualmente in minima misura per produrre un risultato più naturale. Questo effetto altera il canale alfa e i canali dei colori; se avete escluso una parte dell'immagine con una maschera, i tratti del pennello coprono anche i bordi della maschera.



Immagine originale (a sinistra), con l'effetto applicato (al centro) e con Dimensione pennello e Lunghezza modificati (a destra)

Angolo tratto Direzione in cui vengono applicati i tratti. L'immagine viene spostata effettivamente in tale direzione, con un possibile taglio dei contorni della clip.

Dimensione pennello Specifica le dimensioni del pennello, in pixel.

Lunghezza tratto Lunghezza massima in pixel di ciascun tratto.

Densità tratto Densità più elevate determinano tratti di pennello sovrapposti.

Casualità tratto Crea tratti non uniformi. Una casualità elevata determina una maggiore variazione dei tratti rispetto alle impostazioni di pennello e tratto specificate.

Superficie disegno Specifica la posizione in cui vengono applicati i tratti di pennello:

- Disegna su immagine originale Applica i tratti sopra la clip non modificata. Questa è l'impostazione predefinita.
- Disegna su trasparente Determina la visualizzazione dei soli tratti, rendendo trasparente la clip tra i tratti.
- Disegna su bianco/Disegna su nero Applica i tratti sopra uno sfondo bianco o nero.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Rilievo colore

L'effetto Rilievo colore è analogo all'effetto Rilievo, senza l'eliminazione dei colori originali dell'immagine.

Effetto Rilievo

L'effetto Rilievo rende più nitidi i bordi degli oggetti nell'immagine ed elimina i colori. L'effetto può illuminare i bordi secondo un angolo specificato.

Direction (Direzione) Direzione da cui proviene la sorgente di luce.

Relief (Rilievo) Altezza apparente in pixel del rilievo. Questa impostazione controlla lo spessore massimo effettivo dei bordi evidenziati.

Contrast (Contrasto) Determina la nitidezza dell'immagine.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Trova bordi

L'effetto Trova bordi identifica le aree dell'immagine con transizioni significative mettendo in risalto i bordi. I bordi possono apparire come linee scure su uno sfondo bianco o come linee colorate su uno sfondo nero. Se applicate questo effetto, le immagini assumono l'aspetto di schizzi pittorici o di negativi fotografici dell'originale.

Inverti Inverte l'immagine dopo avere individuato i bordi. Quando questa opzione non è selezionata, i bordi appaiono come linee scure su uno sfondo bianco. Quando è selezionata, i bordi appaiono come linee chiare su uno sfondo nero.

Effetto Mosaico

L'effetto Mosaico riempie una clip con rettangoli in tinta unita, conferendo un effetto pixel all'immagine originale. Questo effetto è utile per simulare visualizzazioni a bassa risoluzione e per rendere irriconoscibile un viso. Inoltre, questo effetto può essere animato e usato in una transizione.

Blocchi orizzontali/verticali Numero di blocchi in ogni riga e colonna.

Sharp Colors (Colori netti) Conferisce a ciascuna porzione il colore del pixel del centro dell'area corrispondente nell'immagine originale. In caso contrario, a ogni porzione viene conferito il colore medio dell'area corrispondente nell'immagine originale.

Effetto Replica

L'effetto Replica suddivide lo schermo in sezioni e visualizza l'intera immagine in ogni sezione. Trascinate il cursore per impostare il numero di sezioni (per colonna e riga).

Effetto Bordi ruvidi

L'effetto Bordi ruvidi rende frastagliati i bordi del canale alfa di una cip mediante appositi calcoli. Conferisce al testo o alla grafica rasterizzata un aspetto di ruvidità naturale, paragonabile a quello del metallo corroso o di un testo dattiloscritto.



Immagine originale (a sinistra) e con Tipo bordo impostato su Bordi ruvidi (al centro) e Colore deteriorato (a destra)

Tipo bordo Tipo di irruvidimento da usare.

Colore bordo Colore da applicare al bordo per il color ruggine o il colore ruvido oppure al riempimento per la fotocopia a colori.

Bordo Distanza, in pixel, fino alla quale l'effetto si estende verso l'interno dal bordo del canale alfa.

Nitidezza bordo I valori bassi determinano bordi più attenuati. I valori alti determinano bordi più precisi.

Influenza frattale Entità dell'irruvidimento.

Scala Scala del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

Dilata larghezza o altezza Larghezza o altezza del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

Scostamento (turbolenza) Determina la parte della forma frattale usata per creare la distorsione.

Complessità Determina il livello di dettaglio nella ruvidezza.

Nota: Aumentando i valori di Complessità si ottengono tempi di rendering più lunghi. Riducete il valore di Scala, anzichè aumentare quello di Complessità, per ottenere risultati analoghi.

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche della ruvidezza nel tempo.

Nota: Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.

Opzioni evoluzione Fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering degli elementi di ruvidezza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

• Evoluzione ciclo Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.

• **Ciclo** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.

Nota: Poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del frattale, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.

• Random Seed (Numero casuale) Specifica un valore dal quale generare il disturbo frattale. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme del disturbo frattale, usate il controllo Evoluzione.

Nota: Create nuove animazioni di ruvidezza riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.

Effetto Solarizza

L'effetto Solarizza crea una fusione tra l'immagine negativa e quella positiva producendo l'effetto di un'immagine con un alone. Questo effetto è analogo all'esposizione breve alla luce di una pellicola durante lo sviluppo.

Effetto Luce stroboscopio

L'effetto Luce stroboscopio esegue un'operazione aritmetica su una clip o rende trasparente la clip a intervalli periodici o casuali. Ad esempio, ogni cinque secondi la clip potrebbe diventare completamente trasparente per un decimo di secondo oppure i colori di una clip potrebbero invertirsi a intervalli casuali.

Colore stroboscopio Colore della luce stroboscopica.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Durata stroboscopio (sec) Durata, in secondi, di ogni stroboscopio.

Periodo stroboscopio (sec) Tempo, in secondi, tra gli inizi di stroboscopi successivi.

Probabilità stroboscopio casuale Probabilità che l'operazione di stroboscopio venga applicata a un determinato fotogramma.

Strobe (Stroboscopio) Scegliete Rende trasparente il livello per ogni stroboscopio per rendere trasparente la clip. Scegliete Solo su colori per usare l'operazione specificata da Operatore stroboscopio.

Strobe Operator (Operatore) Operazione da usare per ogni stroboscopio.

Effetto texture (solo Windows)

L'effetto Texture simula l'applicazione a clip della texture di un'altra clip. Potete ad esempio applicare all'immagine di un albero una texture di mattoni e controllare la profondità della texture e la sorgente di luce apparente.

Texture Layer (Livello texture) Sorgente della texture.

Direzione luce Angolo con cui la luce colpisce la texture.

Contrasto texture Intensità del risultato.

Texture Placement (Posizionamento texture) Come il livello texture viene applicato alla clip:

- Affianca texture Applica la texture ripetutamente.
- **Centra texture** Posiziona la texture nel mezzo.
- Allunga e adatta texture Allunga la texture fino alle dimensioni della clip.

Effetti Tempo

Effetto Eco

L'effetto Eco combina i fotogrammi di varie posizioni temporali di una clip. L'effetto Eco può essere usato in molti modi, come semplice eco visiva o per creare effetti come striature e macchie. I risultati di questo effetto sono visibili solo se la clip contiene del movimento. Per impostazione predefinita, tutti gli effetti applicati in precedenza vengono ignorati quando usate l'effetto Eco.



Immagine originale (a sinistra) e con bassi valori di eco (al centro) e con un numero superiore di eco (a destra)

Tempo eco (secondi) Intervallo temporale, in secondi, tra gli echi. I valori negativi creano echi dai fotogrammi precedenti; i valori positivi creano echi dai fotogrammi successivi.

Number of Echoes (Numero di echi) Numero di echi. Se, ad esempio, il valore è pari a 2, il risultato è una combinazione di tre fotogrammi: il tempo corrente, il tempo corrente + il tempo eco e il tempo corrente + (2xtempo eco).

Starting Intensity (Intensità iniziale) Opacità della prima immagine nella sequenza di echi.

Decay (Degrado) Rapporto tra l'opacità di un eco e quella dell'eco precedente nella sequenza di echi. Se, ad esempio, Decadimento è pari a 0,5, l'opacità del primo eco è pari alla metà dell'intensità iniziale, mentre quella del secondo eco è pari alla metà di questa o a un quarto dell'intensità iniziale.

Echo Operator (Operatore eco) Operazione di fusione usata per combinare gli eco.

• **Aggiungi** Combina gli echi aggiungendo i rispettivi valori in pixel. Se l'intensità iniziale è troppo elevata, questa modalità può sovraccaricarsi rapidamente e generare striature bianche.

- Massima Combina gli echi prendendo i valori massimi dei pixel da tutti gli echi.
- Minimo Combina gli echi prendendo i valori minimi dei pixel da tutti gli echi.

• Scolora Simula la combinazione degli echi sovrapponendoli otticamente. Questa impostazione è simile all'aggiunta, ma non si sovraccarica con la stessa rapidità.

- Composizione da dietro Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da dietro in avanti.
- Composizione da davanti Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da avanti a dietro.
- Fusione Medie degli echi.

Effetto Tempo di posterizzazione

Blocca una clip su una frequenza fotogrammi specifica. Oltre a poter essere usato come effetto speciale a sé stante, questo effetto si presta anche a un uso più sofisticato. Ad esempio, un filmato a 60 campi può essere bloccato su una frequenza di 24 fps (e quindi sottoposto a rendering con una frequenza di 60 campi al secondo) per creare un effetto simile alla pellicola cinematografica. Nei dispositivi hardware questo effetto è talvolta chiamato Effetto stroboscopio.

L'animazione del valore del cursore di frequenza fotogrammi può produrre risultati imprevedibili. Per questo motivo, il solo metodo di interpolazione consentito per la frequenza di fotogrammi è Sospesa.

Effetto Alterazione tempo



Effetto Alterazione tempo

L'effetto Time Warp fornisce un controllo preciso su un'ampia gamma di parametri quando si modifica la velocità di riproduzione di un livello, compresi i metodi di interpolazione, l'effetto movimento e il ritaglio dell'origine per eliminare gli artefatti indesiderati. Poiché l'effetto Time Warp influisce solo sul video, in genere è preferibile scollegare il video dall'audio prima di applicarlo a una clip. Riducendo la velocità di una clip con Time Warp, non se ne prolunga la durata ma se ne imposta la fine a un fotogramma precedente. Potete comunque ritagliare la clip, mantenendo l'effetto Time Warp, per tutta la durata della clip stessa. Durante il taglio, tuttavia, sui monitor verranno visualizzati i punti di attacco e stacco della clip non interessati dall'effetto Time Warp. Il punto finale visualizzato nel monitor Programma durante il ritaglio, ad esempio, non coincide con il punto finale della clip visualizzato nell'anteprima quando viene applicato l'effetto. Inoltre, quando si taglia oltre l'ultimo fotogramma del file multimediale disponibile, sulla clip nella timeline non verranno visualizzate le barre di avvertenza. Tagliare con precisione una clip con l'effetto Time Warp può rivelarsi complicato.

Opzioni metodo

Queste opzioni determinano la modalità di generazione dei fotogrammi interpolati:

Fotogrammi interi Duplica l'ultimo fotogramma visualizzato.

Mix fotogrammi Crea un nuovo fotogramma fondendo i fotogrammi esistenti.

Movimento pixel Crea un nuovo fotogramma analizzando il movimento dei pixel nei fotogrammi vicini e creando vettori di movimento.

Controlli di Regola tempo in base a

Scegliete Velocità per specificare una regolazione di tempo come percentuale. Scegliete Fotogramma sorgente per specificare una regolazione di tempo identificando quale fotogramma sorgente riprodurre e in quale momento. Se scegliete Fotogramma sorgente per Regola tempo in base a, dovete animare la proprietà Fotogramma sorgente per eseguire qualsiasi operazione diversa dal fermo fotogramma.

Controlli di ottimizzazione per l'interpolazione Movimento pixel

Dettagli vettoriali Determina quanti vettori di movimento vengono usati durante l'interpolazione. Maggiore è il numero di vettori usati, maggiore è il tempo di rendering. Un valore pari a 100 genera un vettore per pixel. Se un livello ha un rapido movimento, potrebbe avere un aspetto migliore con un'impostazione di Dettagli vettoriali più bassa.

Arrotondamento Questi controlli hanno effetto sulla nitidezza dell'immagine:

• **Crea da un'immagine** Generare l'output finale dal fotogramma singolo più vicino, invece che dai due fotogrammi più vicini. Questa impostazione consente di ottenere un'immagine più nitida, ma un movimento più a scatti.

• Correggi modifiche luminanza Equalizza la luminanza tra i fotogrammi prima di calcolare il movimento.

• Filtro Qualità del filtro usato per creare l'immagine interpolata. Estremo fa aumentare notevolmente il tempo di rendering. L'opzione Filtro agisce solo sulla nitidezza dell'immagine finale. Usate la modalità Normale finché non siete pronti per il rendering finale.

Soglia di errore Determina la precisione dei pixel che corrispondono da un fotogramma a quello successivo. Un valore più elevato determina un numero inferiore di vettori di movimento e una maggiore fusione.

Nota: Se notate "strappi" ai bordi di un"immagine, provate ad aumentare il valore di Soglia di errore per ottenere una maggiore fusione. Se l'immagine presenta una grana accentuata, provate a diminuire il valore di Soglia di errore in modo tale che il movimento a basso livello della grana venga ignorato.

Dimensioni blocco Regola le dimensioni dei blocchi usati per calcolare i vettori.

Rilevanza Controlla la rilevanza dei canali rosso, verde e blu nei calcoli usati per analizzare l'immagine. Ad esempio, l'impostazione su zero di Rilevanza rosso e Rilevanza verde significa che solo il canale blu verrà analizzato per verificare le caratteristiche del movimento.

Controlli di Effetto movimento

Angolo otturatore Determina l'intensità dell'effetto movimento. L'angolo dell'otturatore viene misurato in gradi, in modo da simulare l'esposizione causata da un otturatore ruotante. Il tempo di esposizione simulata viene determinato suddividendo l'angolo dell'otturatore per la frequenza di fotogrammi moltiplicata per 360°. Un angolo di otturatore di 90, ad esempio, causa un'esposizione di 1/96 di secondo per fotogramma: 90/(360x24fps).

Campioni otturatore Controlla la qualità dell'effetto movimento. Un valore più elevato determina un effetto movimento più graduale.

Controlli di mascherino, alterazione e ritaglio

Livello mascherino Livello da usare come mascherino per definire le aree di primo piano e di secondo piano di un'immagine. Le aree bianche del mascherino rappresentano il primo piano, mentre quelle nere rappresentano lo sfondo e il grigio si attenua tra il primo piano e lo sfondo.

Canale mascherino Canale da usare come mascherino.

Livello alterazione Consente di alterare il livello a cui è applicato l'effetto applicando i vettori di movimento dal livello scelto.

Mostra Controlla la parte del livello per la quale modificare il tempo.

Ritagli sorgente Se l'immagine contiene pixel indesiderati o artefatti nei bordi, usate i controlli di Ritagli sorgente per specificare i contorni dell'immagine. I pixel dei contorni vengono ripetuti per riempire l'area oltre i contorni fino ai bordi del livello.

Nota: L'effetto Time Warp di After Effects è molto simile all'effetto Time Warp in Adobe Premiere Pro.

Trasformazione, effetti

Effetto Inquadratura (solo Windows)

L'effetto Inquadratura deforma la clip simulando una telecamera che la inquadra da diverse angolazioni. Potete distorcere la forma della clip controllando la posizione della telecamera.

Latitudine Sposta la telecamera verticalmente. La clip sembra capovolgersi in verticale.

Longitudine Sposta la telecamera orizzontalmente. La clip sembra capovolgersi in orizzontale.

Rullino Ruota la telecamera, simulando la rotazione della clip.

Lunghezza focale Cambia la lunghezza focale della lente della telecamera. Lunghezze ridotte forniscono visuali più ampie mentre lunghezze focali più elevate creano viste più ristrette e ravvicinate.

Distanza Imposta la distanza tra la telecamera e il centro della clip.

Zoom Ingrandisce o riduce la vista della clip.

Colore di riempimento Indica il colore di sfondo.

Canale alfa di riempimento Rende trasparente lo sfondo (utile se la clip con l'effetto appare in sovrimpressione). Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Imposta per accedere a questa opzione.

Effetto Ritaglia

Elimina le righe di pixel ai bordi di una clip e riporta automaticamente la clip ritagliata alle sue dimensioni originali. Usate i controlli a cursore per ritagliare ciascun bordo della clip separatamente. Potete ritagliare in base ai pixel o in base a una percentuale dell'immagine.

Nota: Potete manipolare direttamente l'effetto Ritaglia nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione accanto a Ritaglia nel pannello Controllo effetti. Trascinate una delle maniglie degli angoli.

Effetto Sfumatura bordo

L'effetto Sfumatura bordo consente di vignettare il video in una clip creando un bordo nero sfumato ai quattro lati. La larghezza del bordo è controllata immettendo un valore Quantità. Potete inoltre fare clic sul pulsante Imposta ... e spostare il cursore nella finestra di dialogo delle impostazioni di Sfumatura bordo.

Effetto Rifletti in orizzontale

(Profondità di bit alta) L'effetto Rifletti in orizzontale capovolge tutti i fotogrammi di una clip da sinistra a destra; la clip tuttavia continua a essere riprodotta in avanti.

Effetto Fermo orizzontale (solo Windows)

L'effetto Fermo orizzontale inclina i fotogrammi da sinistra verso destra; l'effetto è simile all'impostazione del blocco orizzontale in un televisore. Trascinate il cursore per controllare l'inclinazione della clip.

Effetto Rullino (solo Windows)

L'effetto Rullino fa rotolare una clip a sinistra/destra o su/giù, come se l'immagine si trovasse sopra un cilindro.

Effetto Rifletti in verticale

L'effetto Rifletti in verticale capovolge una clip dall'alto in basso. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetto Fermo verticale (solo Windows)

L'effetto Fermo verticale fa scorrere la clip verso l'alto; questo effetto corrisponde all'impostazione del blocco verticale in un televisore. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetti Transizione

Effetto Dissolvenza in blocchi

L'effetto Dissolvenza in blocchi fa scomparire una clip in blocchi casuali. La larghezza e l'altezza dei blocchi espresse in pixel possono essere impostate in maniera indipendente.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Effetto Comparsa graduale

(Profondità di bit alta) L'effetto Comparsa graduale rende trasparenti i pixel nella clip in base ai valori di luminanza dei corrispondenti pixel in un'altra traccia video, denominata *livello sfumatura*. I pixel scuri nel livello sfumatura rendono trasparenti i corrispondenti pixel a un valore di Completamento transizione inferiore. Ad esempio, un livello sfumatura in scala di grigio semplice che passa dal nero sulla sinistra al bianco sulla destra rivela la clip sottostante da sinistra a destra quando Completamento transizione aumenta.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Il livello sfumatura può essere un'immagine fissa o un'immagine in movimento. Il livello sfumatura deve trovarsi nella stessa sequenza della clip a cui applicate Comparsa graduale.

Potete creare i livelli sfumatura in molti modi, ad esempio usando l'effetto Sfumatura o creandoli in Photoshop o Illustrator.

Morbidezza transizione Grado a cui la transizione è graduale per ogni pixel. Quando questo valore è pari allo 0%, i pixel nella clip a cui l'effetto è applicato sono completamente opachi o completamente trasparenti. Quando questo valore è superiore allo 0%, i pixel sono semitrasparenti alle fasi intermedie della transizione.

Posizione sfumatura Modalità di mapping dei pixel del livello sfumatura ai pixel della clip a cui l'effetto è applicato:

• Affianca sfumatura Usa più copie affiancate del livello sfumatura.
• Centra sfumatura Usa una sola istanza del livello sfumatura nel centro della clip.

• Allunga e adatta sfumatura Ridimensiona il livello sfumatura in senso orizzontale e verticale in modo da adattarlo all'intera area della clip.

Inverti sfumatura Inverte l'influenza del livello sfumatura. I pixel più chiari nel livello sfumatura creano la trasparenza a un valore di Completamento transizione inferiore rispetto ai pixel più scuri.

Effetto Comparsa lineare

L'effetto Comparsa lineare esegue una transizione lineare semplice di una clip in una direzione specificata.

Angolo comparsa Direzione di spostamento di una transizione lineare. Ad esempio, a 90° la transizione si sposta da sinistra a destra.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Effetto Comparsa radiale (solo Windows)

(Profondità di bit alta) L'effetto Comparsa radiale mostra una clip sottostante usando una transizione circolare intorno a un punto specificato.

Angolo iniziale Angolo a cui inizia la transizione. Con un angolo iniziale di 0°, la transizione avviene dalla parte superiore.

Comparsa Specifica se la transizione deve spostarsi in senso orario o in senso antiorario, oppure se i due sensi devono essere alternati.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Effetto Veneziane (solo Windows)

(Profondità di bit alta) L'effetto Veneziane mostra una clip sottostante usando strisce aventi direzione e larghezza specificate.



Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Effetti di utilità

Effetto Convertitore Cineon

Questo effetto fornisce un elevato grado di controllo sulle conversioni di colore dei fotogrammi Cineon. Per usare questo effetto, importate un file Cineon e aggiungete la clip a una sequenza. Potete quindi applicare l'effetto Convertitore Cineon alla clip e regolare con precisione i colori mentre visualizzate in modo interattivo i risultati nel monitor Programma. Impostate i fotogrammi chiave per regolare le modifiche di tono nel tempo. Utilizzate l'interpolazione dei fotogrammi chiave per abbinare con precisione le variazioni più irregolari di luce oppure mantenete il file nello stato predefinito e usate il convertitore.

I 10 bit di dati disponibili in ogni canale Cineon per ciascun pixel facilitano il potenziamento di un'importante gamma di tonalità senza pregiudicare il bilanciamento tonale complessivo. Specificando con attenzione la gamma, potete creare una versione dell'immagine fedele all'originale.

Tipo conversione Modo in cui viene convertito il file Cineon:

• Da logaritmico a lineare Converte una clip logaritmica non Cineon a 8 bit in una clip Cineon.

• **Da lineare a logaritmico** Converte una clip contenente un proxy lineare a 8 bit di un file Cineon in una clip logaritmica a 8 bit in modo che le caratteristiche visualizzate siano corrispondenti al file Cineon originale.

• **Da logaritmico a logaritmico** Rileva un file Cineon logaritmico a 8 bpc o 10 bpc quando si vuole trasformarlo in un proxy logaritmico a 8 bpc.

Punto nero 10 bit Punto nero (densità minima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bpc.

Punto nero interno Specifica il punto nero usato per la clip in Adobe Premiere Pro.

Punto bianco 10 bit Punto bianco (densità massima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bpc.

Punto bianco interno Specifica il punto bianco usato per la clip in Adobe Premiere Pro.

Gamma Aumentate o diminuite Gamma per schiarire o scurire rispettivamente i mezzi toni.

Attenuazione luce Valore di attenuazione usato per correggere le luci più vivide. Se la regolazione delle aree luminose rende troppo scuro il resto dell'immagine, usate Attenuazione luce per smorzare la luminosità di queste aree. Se le luci sembrano macchie bianche, aumentate Attenuazione luce sino a rendere visibili i dettagli. Un'immagine fortemente contrastata può richiedere un valore di attenuazione elevato.

Effetti video

Effetto Codice di tempo

L'effetto Codice di tempo sovrappone il codice di tempo visualizzato sul video per individuare le scene e collaborare più facilmente con i membri di un team e i clienti. Il codice di tempo indica se la clip è progressiva o interlacciata. Se la clip è costituita da un video interlacciato, il simbolo indica se il fotogramma è il campo superiore o inferiore. Le impostazioni dell'effetto Codice di tempo consentono di controllare la posizione, le dimensioni e l'opacità della visualizzazione, nonché le opzioni di formato e sorgente.

Posizione Regola la posizione orizzontale e verticale del codice di tempo.

Dimensioni Specifica le dimensioni del testo.

Opacità Specifica l'opacità del testo.

Simbolo di campo Rende il simbolo interlacciato visibile o invisibile sulla destra del codice di tempo.

Formato Specifica se il codice di tempo deve essere visualizzato in formato SMPTE, in numeri di fotogrammi o in piedi e fotogrammi di pellicola da 356 mm o 16 mm.

Origine codice di tempo Sceglie la sorgente del codice di tempo:

- Taglia Visualizza il codice di tempo partendo da 0 dall'inizio della clip.
- Media Visualizza il codice di tempo del file multimediale.

• **Genera** Avvia il codice di tempo in base a quanto previsto dall'ora iniziale nell'opzione di scostamento ed esegue il conteggio in base all'opzione Visualizza ora.

Visualizza ora Imposta la base temporale utilizzata dall'effetto Codice di tempo. Per impostazione predefinita, questa opzione è impostata nella base temporale del progetto quando l'opzione Origine codice di tempo è impostata su Taglia.

Scostamento Aggiunge o sottrae fino a 50 fotogrammi dal codice di tempo visualizzato.

Testo etichetta Visualizza un'etichetta di tre caratteri sulla destra del codice di tempo. Scegliere tra Nessuno, Automatico e da Fotocamera 1 a Fotocamera 9.

Effetti audio

Informazioni sugli effetti audio di Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro include i plug-in audio VST (Virtual Studio Technology), progettati per alterare e potenziare le proprietà delle clip audio. Quasi tutti gli effetti audio sono disponibili nelle varie versioni per clip mono, stereo e 5.1 e possono essere applicati sia alle clip che alle tracce, se non altrimenti specificato. Se avete installato Adobe Soundbooth, Adobe Premiere Pro individua, riconosce e usa automaticamente anche gli effetti VST di tale programma.

Nota: Ogni effetto audio presenta un'opzione di esclusione che consente di attivare o disattivare l'effetto secondo quanto specificato nei fotogrammi chiave impostati.

Effetto Bilanciamento

L'effetto Bilanciamento consente di controllare il volume relativo dei canali sinistro e destro. I valori positivi aumentano il livello del canale destro, quelli negativi, del canale sinistro. Si applica solo alle clip stereo. Questo effetto è disponibile solo per le clip stereo.

Effetto Filtro passa-banda

L'effetto Filtro passa-banda rimuove le frequenze esterne all'intervallo specificato, detto anche banda di frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

Q Indica l'ampiezza della banda di frequenze da conservare. Le impostazioni basse generano una banda di frequenze ampia mentre le impostazioni elevate generano una banda di frequenze ristretta.

Effetto Bassi

L'effetto Bassi consente di aumentare o ridurre le frequenze basse (minori o uguali a 200 Hz). Incrementa specifica di quanti decibel occorre incrementare le basse frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Volume canale

L'effetto Volume canale consente di controllare in modo indipendente il volume di ogni canale in una clip o traccia stereo o 5.1. Il livello di ogni canale è misurato in decibel.

Effetto Coro

L'effetto Coro simula diverse voci sovrapposte o il suono di strumenti suonati contemporaneamente mediante l'aggiunta di più ritardi di breve durata con una piccola quantità di feedback. Ne deriva un suono particolarmente ricco. Potete usare l'effetto Coro per potenziare una traccia vocale o aggiungere spaziosità stereo a un audio mono. Potete usarlo anche per creare effetti speciali surreali.

Adobe Premiere Pro realizza gli effetti coro mediante un metodo di simulazione diretta, in cui ogni voce (o livello) viene resa distinta dall'originale variandone leggermente temporizzazione, intonazione e vibrato. L'impostazione Feedback aggiunge ulteriori dettagli al risultato.

igwedge Per ottenere risultati ottimali con file mono, convertiteli in stereo prima di applicare l'effetto Coro.

Bypass Opzione che specifica se applicare o ignorare l'effetto Coro.

Configurazione personalizzata Apre un pannello di controllo stile mixer che controlla i Singoli parametri mediante manopole.

Singoli parametri •Tipo OBF Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: Sinusoidale, rettangolare o triangolare.

• **Frequenza** Determina la frequenza massima alla quale si verificano modifiche nell'ampiezza. Nel caso di valori molto bassi, la voce risultante presenta una sonorità variabile simile a quella di un cantante che non riesca a mantenere costante il flusso di aria emesso. Nel caso di impostazioni molto alte, il risultato può essere tremolante e innaturale.

Impostazioni molto elevate possono produrre effetti speciali interessanti (come nel predefinito Another Dimension).

• **Profondità** Determina la variazione massima dell'ampiezza. Ad esempio, potete modificare l'ampiezza di una voce del coro in modo che sia più forte o più debole di 5 dB rispetto all'originale. Utilizzando impostazioni molto basse (inferiori a 1 dB) la profondità può essere impercettibile, a meno che il parametro Frequenza modulazione sia impostato su valori molto alti. Utilizzando invece impostazioni molto alte il suono può essere riprodotto in modo intermittente, creando una sorta di cinguettio sgradevole. I vibrati naturali si verificano tra 2 e 5 dB circa. Osservate che questa impostazione corrisponde al valore massimo e che il volume del vibrato potrebbe non diminuire come previsto dall'impostazione. Questa imitazione è intenzionale, poiché produce un suono più naturale.

• **Mix** Determina il rapporto del segnale audio non elaborato e degli effetti. Un'impostazione pari al 100% corrisponde a un rapporto di 1/1 mentre l'impostazione 0 prevede che il segnale effetto venga ignorato.

• Ritorno Riaggiunge una percentuale di voci elaborata all'input dell'effetto. Feedback può aggiungere alle forme d'onda l'effetto di un'eco aggiuntiva o di un riverbero. Un feedback limitato (inferiore al 10%) può conferire ulteriore ricchezza, a seconda delle impostazioni del ritardo e del vibrato. Le impostazioni più alte generano un feedback più tradizionale, un fischio forte che può raggiungere un volume talmente elevato da tagliare il segnale. Talvolta, il taglio del segnale è un effetto desiderato, come nel predefinito Dischi volanti che genera suoni simili a quelli prodotti da ipotetici UFO che sfrecciano attorno alla testa dell'ascoltatore.

• **Ritardo** Specifica la quantità massima di ritardo consentita. Un aspetto importante dell'uso dell'effetto coro riguarda l'introduzione di brevi ritardi (spesso compresi tra 15 e 35 millisecondi) la cui durata varia nel tempo. Se il valore impostato è molto piccolo, tutte le voci si fondono nell'originale e può verificarsi un effetto di flanging innaturale. Se il valore impostato è troppo alto può prodursi un effetto simile a un cinguettio, come se un lettore di audiocassette "mangiasse" il nastro.

Effetto Riduzione sibilanti

L'effetto Riduzione sibilanti rimuove i suoni sibilanti ad alta frequenza, i quali spesso vengono creati quando una voce maschile o femminile pronuncia le lettere "s" e "t". Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Guadagno Specifica l'entità della riduzione da applicare ai suoni sibilanti. Il fattore di riduzione è espresso in decibel.

Maschile e Femminile Indica se la voce è maschile o femminile. Questa opzione consente all'effetto di adattarsi alla differenza tonale che distingue i due sessi.

Effetto Riduzione ronzii

L'effetto Riduzione ronzii rimuove dall'audio i ronzii indesiderati con una frequenza di 50/60 Hz. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Riduzione Indica il fattore di riduzione da applicare al ronzio. I valori elevati potrebbero tagliare anche informazioni audio necessarie alla riproduzione delle tonalità basse.

Frequenza Specifica la frequenza centrale del ronzio. In genere, corrisponde a 50 Hz in Europa e in Giappone, a 60 Hz negli USA e in Canada. Spesso la frequenza del ronzio non è un valore costante, ma variabile di +/-5 Hz. Fate clic su 50 Hz o 60 Hz per impostare la rispettiva frequenza.

Filtro Specifica il numero di filtri da usare per rimuovere il ronzio. Oltre alle frequenze fondamentali di 50 e 60 Hz, un ronzio potrebbe anche contenere armoniche con frequenze che sono multipli della frequenza fondamentale (100/110 Hz, 150/160 Hz e così via). A valori più elevati corrisponde un uso più intensivo della CPU. L'impostazione di questo valore determina il numero di frequenze armoniche da filtrare. Ad esempio, se scegliete 60 Hz come valore della frequenza e 4 come valore del filtro, l'effetto Riduzione ronzii filtra la frequenza di 60 Hz insieme a tre armoniche (120 Hz, 240 Hz e 480 Hz), per un totale di 4 frequenze filtrate. A valori più elevati corrisponde un maggior dispendio di risorse per il processore.

Effetto Ritardo

L'effetto Ritardo aggiunge al sonoro della clip audio un'eco, riprodotta dopo l'intervallo di tempo indicato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo Indica l'intervallo di tempo prima dell'inizio dell'eco. Il valore massimo è 2 secondi.

Ritorno Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più eco a calare.

Mix Controlla la portata dell'eco.

Effetto Riduzione disturbo

L'effetto Riduzione disturbo rileva automaticamente il rumore del nastro e lo rimuove. Usate questo effetto per rimuovere i disturbi dalle registrazioni effettuate con dispositivi analogici, come i registratori magnetici a nastro. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Soglia del rumore Specifica il livello (in decibel) del rumore di fondo durante la riproduzione della clip.

Fissa Blocca la misurazione del rumore di fondo sul valore corrente. Usate questo controllo per definire il rumore di fondo di una clip.

Riduzione Specifica il livello di rumore da rimuovere entro l'intervallo compreso tra -20 e 0 dB.

Scostamento Imposta un valore di scostamento tra il rumore di fondo rilevato automaticamente e il valore definito dall'utente. Questo valore può variare tra -10 e +10 dB. Lo scostamento consente un ulteriore controllo quando l'impostazione automatica non è sufficiente.

Effetto Dinamica

L'effetto Dinamica fornisce una serie di controlli che possono essere combinati o usati in modo indipendente per regolare l'audio. Potete usare i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Controllo gate automatico Taglia un segnale quando il livello scende sotto la soglia specificata. Usate questo controllo per rimuovere segnali di fondo indesiderati dalle registrazioni, come i rumori di sottofondo in un doppiaggio. Impostate il gate in modo da interrompere la registrazione ogni volta che il narratore smette di parlare, rimuovendo in questo modo tutti gli altri suoni. I colori del display LED indicano la modalità del gate: aperto (verde), attacco o rilascio (giallo) e chiuso (rosso). Per il gate sono disponibili i seguenti controlli:

• **Soglia** Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare perché il gate si apra. Se il livello del segnale scende sotto questo valore, il gate si chiude e il segnale in ingresso diventa muto.

• Attacco Specifica il tempo impiegato dal gate per aprirsi quando il livello del segnale supera la soglia.

• **Rilascio** Imposta il tempo (tra 50 e 500 millisecondi) impiegato dal gate per chiudersi dopo che il livello del segnale è sceso sotto la soglia.

• Blocco Specifica il tempo (tra 0,1 e 1000 millisecondi) in cui il gate deve rimanere aperto dopo che il livello è sceso sotto la soglia.

Compressore Equilibra la gamma dinamica e crea un livello uniforme per tutta la durata della clip, aumentando il livello dei suoni lievi e riducendo quello dei suoni forti. Per il compressore sono disponibili i seguenti controlli:

• **Soglia** Imposta il livello (tra -60 e 0 dB) che il segnale deve superare perché sia attivata la compressione. I livelli che sono sotto la soglia restano inalterati.

• **Rapporto** Imposta il rapporto in base al quale viene applicata la compressione. Il valore massimo è 8:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1 e il livello in ingresso cresce di 5 dB, l'output cresce solo di 1 dB.

• Attacco Imposta il tempo (tra 0,1 e 100 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

• **Rilascio** Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) impiegato dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

• Automatica Calcola il tempo di rilascio in base al segnale in ingresso.

• **MakeUp** Regola il livello in output del compressore (tra -6 e 0 dB) allo scopo di compensare le perdite di guadagno dovute alla compressione.

Expander Riduce tutti i segnali sotto la soglia specificata sulla base del rapporto impostato. L'effetto è simile a quello del controllo gate, anche se consente regolazioni più accurate. Per Expander sono disponibili i seguenti controlli:

• Soglia Specifica il livello in cui il segnale deve rientrare perché l'expander venga attivato. I livelli che sono oltre la soglia restano inalterati.

• **Rapporto** Imposta la frequenza a cui i segnali vengono espansi. Il valore massimo è 5:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1, una crescita del livello di 1 dB viene espansa di 5 dB. Ne risulta una riduzione molto più rapida del segnale.

Limiter Riduce la necessità di tagli nelle clip audio contenenti picchi nei segnali. Ad esempio, escludendo i picchi che superano 0 dB in un file audio, il livello sonoro globale non deve essere ridotto sotto 0 dB per evitare i tagli. Per il limiter sono disponibili i seguenti controlli:

• Soglia Specifica il livello massimo del segnale, tra -12 e 0 dB. Tutti i segnali che superano la soglia sono ridotti allo stesso livello della soglia.

• **Rilascio** Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) richiesto dal guadagno per tornare al livello normale dopo un taglio.

SoftClip Riduce i tagli in modo simile al limiter ma senza usare limiti forzati. Questo controllo aggiunge un margine ad alcuni segnali in modo che possono così essere meglio definiti durante un mixaggio globale.

Effetto EQ

L'effetto EQ agisce come un equalizzatore parametrico, controlla frequenza, larghezza di banda e livello tramite bande multiple. Questo effetto include tre bande medie completamente parametriche, una banda per gli alti e una banda per i bassi. Per impostazione predefinita le bande per alti e bassi sono filtri di tipo shelving. Il guadagno è invece costante per tutte le frequenze. Il controllo Taglia alterna le bande di alti e bassi tra le modalità shelving e cutoff. Il guadagno è fisso a 12 dB per ottava ed è disattivato nella modalità cutoff.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. In Configurazione personalizzata potete controllare i parametri delle bande filtro nella finestra Frequenza trascinandone le maniglie. Ogni banda ha un controllo per la frequenza e uno per il guadagno. Le bande medie hanno due controlli aggiuntivi per regolare il fattore Q. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Frequenza Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra 20 e 2000 Hz).

Guadagno Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra -20 e 20 dB).

Taglia Alterna la funzione del filtro tra shelving e cutoff.

Q Specifica l'ampiezza di banda di ogni filtro (tra 0,05 e 5,0 ottave).

Output Specifica il valore di guadagno che deve compensare gli aumenti o le riduzioni delle bande di frequenza nel guadagno di output dell'equalizzatore.

Riempi a sinistra e Riempi a destra, effetti

L'effetto Riempi a sinistra duplica le informazioni del canale sinistro della clip audio e le sposta nel canale destro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale destro della clip. L'effetto Riempi a destra duplica le informazioni del canale destro e le sposta nel canale sinistro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale sinistro della clip. Si applica solo alle clip stereo.

Effetto Flanger

Il *flanging* è un effetto audio derivante dall'applicazione al segnale originale di un breve ritardo variabile in proporzioni pressappoco uguali. Veniva ottenuto in origine attraverso l'invio di un segnale audio identico a due registratori su nastro a bobine e l'uso della funzione di flanging su una bobina in modo da rallentarla. Unendo le due registrazioni risultanti si otteneva un effetto sfasato di ritardo tipico della musica psichedelica degli anni '60 e '70. L'effetto Flanger consente di ottenere un risultato simile ritardando e sfasando leggermente un segnale a intervalli specifici o casuali.

Tipo OBF Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: Sinusoidale, rettangolare o triangolare).

Frequenza Specifica la velocità dell'oscillatore a bassa frequenza.

Profondità Determina il livello di guadagno della forma d'onda di modulazione, controllando in tal modo la profondità dell'effetto.

Mix Regola il mix del segnale originale (Sorgente) e del segnale a cui è stato applicato il flanging (Elaborato). Per ottenere la cancellazione e il rinforzo tipici dell'effetto flanging dovete utilizzare una parte di entrambi i segnali. Se il parametro Originale è impostato su 100% non avviene alcun flanging. Se il parametro Ritardato è impostato su 100% il risultato è un suono tremolante, simile a quello prodotto da un lettore di cassette guasto.

Ritorno Determina la percentuale del segnale a cui è stato applicato il flanging che viene immessa nuovamente nel flanger. In assenza di feedback, l'effetto utilizza solo il segnale originale. Aggiungendo il feedback, l'effetto usa una percentuale del segnale modificato proveniente da un punto precedente al punto di riproduzione corrente.

Ritardo Imposta il punto in millisecondi, dopo il segnale originale, dove inizia il flanging. L'effetto flanging viene ottenuto passando ciclicamente nel tempo dall'impostazione iniziale del ritardo a quella finale.

Effetti Filtro passa-alto e Filtro passa-basso

Il filtro passa-alto rimuove le frequenze sotto la frequenza limite specificata. Il filtro passa-basso elimina le frequenze sopra la frequenza limite specificata. Gli effetti Filtro passa-alto e Filtro passa-basso sono disponibili per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto audio Inverti

L'effetto audio Inverti inverte la fase di tutti i canali. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Compressore multibanda

Questo effetto è un compressore a tre bande dotato di controlli per ciascuna banda. Usatelo invece del compressore dell'effetto Dinamica quando occorre un compressore sonoro più delicato.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Configurazione personalizzata mostra le tre bande (bassi, medi, alti) nella finestra Frequenza. Per regolare il guadagno di ogni banda, regolate le maniglie del guadagno di makeup e dell'intervallo delle frequenze. Le maniglie nella parte centrale determinano la frequenza di crossover delle bande. Trascinate le maniglie per regolare la frequenza corrispondente. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Solo Riproduce solo la banda attiva.

MakeUp Regola i livelli, in decibel.

Seleziona banda Seleziona una banda. Nel controllo grafico fate clic su una banda per selezionarla.

Frequenza crossover Aumenta l'intervallo delle frequenze per la banda selezionata.

Output Specifica la regolazione del guadagno di output per compensare la riduzione o l'aumento di guadagno dovuto alla compressione. Ciò consente di mantenere la combinazione delle singole impostazioni di guadagno.

Per ogni banda usate i seguenti controlli:

Soglia 1-3 Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare affinché venga attivata la compressione.

Rapporto 1-3 Specifica il rapporto di compressione. Il valore massimo è 8:1.

Attacco 1-3 Specifica il tempo (compreso tra 0,1 e 100 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

Rilascio 1-3 Specifica il tempo richiesto dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

MakeUp 1-3 Regola il livello di output del compressore (compreso tra -6 e +12 dB) per compensare le perdite di guadagno dovute alla compressione.

Effetto Ritardo multitap

L'effetto Ritardo multitap può aggiungere fino a quattro echi all'audio originale della clip. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo 1-4 Specifica l'intervallo di tempo che intercorre tra la riproduzione dell'audio originale e la relativa eco. Il valore massimo è 2 secondi.

Feedback 1-4 Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più echi a calare.

Livello 1-4 Controlla il volume di ogni eco.

Mix Controlla la portata dell'eco ritardata e dell'eco non ritardata.

Effetto Arresta-banda

Il filtro arresta-banda rimuove le frequenze vicine al centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Specifica la frequenza da rimuovere. Per eliminare il ronzio della rete elettrica, specificate un valore corrispondente alla frequenza della rete elettrica usata nel luogo in cui è stata registrata la clip. In Nord America e in Giappone, ad esempio, specificate 60 Hz, mentre in molte altre nazioni dovete specificare 50 Hz.

Q Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia.

Effetto Equalizzatore parametrico

L'effetto Equalizzatore parametrico aumenta o riduce le frequenze prossime alla frequenza del centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

Q Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia. Il fattore per il quale vengono moltiplicate le frequenze è espresso in decibel nel parametro Incrementa. Il controllo Incrementa indica di quanto regolare l'ampiezza espressa in decibel.

Incrementa Specifica il valore di cui aumentare o ridurre l'intervallo di frequenze (compreso tra -20 e +20 dB).

Effetto Variazione tonalità

Regola l'altezza del segnale in ingresso. Usate questo effetto per dare profondità alle voci acute e viceversa. Potete usare le varie proprietà usando i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificando i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Pitch Specifica la variazione tonale per incrementi di semitoni. L'intervallo regolabile è compreso tra -12 e +12 semitoni.

Ottimizzazione Consente di eseguire la regolazione fine della griglia dei semitoni del parametro relativo all'intonazione.

Preserva formanti Impedisce la modifica delle formanti nella clip audio. Usate questo controllo, ad esempio, quando aumentate il tono di una voce acuta per evitare di creare l'effetto "cartoni animati".

Effetto Riverbero

Aggiunge atmosfera e calore alla clip audio simulando l'effetto del suono riprodotto all'interno di una stanza. Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo iniziale Indica l'intervallo di tempo tra il segnale e il riverbero. Questa impostazione è correlata alla distanza percorsa dal suono in un ambiente reale per rimbalzare sulle pareti e tornare indietro all'ascoltatore.

Assorbimento Indica il valore percentuale del suono assorbito.

Dimensioni Indica le dimensioni del locale come valore percentuale.

Densità Specifica la densità della "coda" del riverbero. Il valore Dimensione determina l'intervallo in cui potete impostare Densità.

Assorbimento basso Specifica un fattore di attenuazione per le frequenze basse (in decibel). L'attenuazione delle frequenze basse evita che il riverbero risulti rimbombante o confuso.

Assorbimento alto Specifica il fattore di attenuazione delle frequenze alte (in decibel). Impostazioni basse rendono il suono del riverbero più attutito.

Mix Controlla la portata del riverbero.

Effetto Riduzione rumore spettrale

L'algoritmo di Riduzione rumore spettrale usa tre banchi di filtro elimina banda per rimuovere i disturbi di tono dai segnali audio. Può essere d'aiuto per eliminare i disturbi del filmato originale, come brusii e fischi.

Freq (1-3) Determina la frequenza centrale di ciascuno dei filtri elimina banda.

Rosso (1-3) Imposta il livello del guadagno di input in base al quale il colore rosso è visualizzato nel controllo per una determinata traccia.

On (1-3) Attiva il corrispondente banco di filtri.

LivelloMax Determina la riduzione del guadagno di ciascuno dei filtri elimina banda, controllando in tal modo la quantità di disturbo rimosso dal segnale.

ModalitàCursore Attiva la regolazione della frequenza del filtro in base al cursore.

Effetto Scambia canali

Esegue lo scambio della disposizione delle informazioni tra i canali destro e sinistro. Si applica solo alle clip stereo.

Effetto Alti

Consente di aumentare o ridurre le alte frequenze (maggiori o uguali a 4000 Hz). Il controllo Incrementa indica il fattore di aumento o riduzione (in decibel). Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Volume

Utilizzate l'effetto Volume anzichè l'effetto Volume fisso se desiderate eseguirne il rendering prima di altri effetti Standard. L'effetto Volume crea un inviluppo su una clip per consentirvi di aumentare il livello audio senza clipping. I tagli hanno luogo quando il segnale eccede la gamma dinamica accettabile per il dispositivo hardware in uso e spesso danno luogo alla distorsione dell'audio. I valori positivi indicano l'aumento del volume; mentre i valori negativi indicano una riduzione. L'effetto Volume è disponibile per le clip solo nelle tracce 5.1, stereo o mono.

Capitolo 14: Composizione

Per *composizione* si intende il processo con cui si crea un'immagine composta sovrapponendo una o più clip a un'altra. In Adobe Premiere Pro sono incorporati numerosi strumenti di composizione.

Comporre video

Informazioni sulla composizione

Potete comporre le immagini in vari modi: applicando trasparenze, usando i canali alfa (nelle clip che ne sono provviste) o l'effetto opacità oppure semplicemente ridimensionando un'immagine per rivelare le immagini sottostanti. A eccezione del ridimensionamento, tutti questi metodi richiedono che parte della clip sia trasparente.

Adobe After Effects, un altro programma facente parte di Adobe Creative Suite Production Premium, offre una gamma molto estesa di strumenti per la composizione. Potete facilmente importare le composizioni realizzate con After Effects in Adobe Premiere Pro.

Quando una clip è parzialmente trasparente, le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel relativo *canale alfa*. Per modificare il canale alfa potete applicare qualsiasi combinazione di *opacità, maschere, mascherini* e *tipo di trasparenza*, nascondendo così integralmente o parzialmente le aree di una clip.



Canali dei colori separati (a sinistra), canale alfa (al centro) e tutti i canali di colore visualizzati contemporaneamente (a destra)

Composizione delle clip

Ogni traccia video nel pannello Timeline contiene un canale alfa in cui vengono memorizzate le informazioni sulla trasparenza. Tutti i fotogrammi della traccia video sono completamente trasparenti, a eccezione dei punti in cui avete aggiunto oggetti opachi quali video, immagini fisse o titoli. Per rendere trasparenti integralmente o parzialmente le aree con contenuto opaco, potete regolare i valori del canale alfa della clip o applicare un mascherino o un tipo di trasparenza alla clip. Le clip nelle tracce superiori coprono quelle nelle tracce inferiori, a eccezione dei punti in cui i canali alfa indicano la trasparenza. Adobe Premiere Pro compone le clip partendo dalla traccia più in basso. Il fotogramma video finale è composto dalle clip su tutte le tracce visibili. Le aree in cui tutte le tracce sono vuote o trasparenti sono visualizzate in nero. Se necessario, usate il comando File > Interpreta metraggio per cambiare il modo in cui Adobe Premiere Pro interpreta il canale alfa di una clip in tutto un progetto.

Per la composizione delle clip e delle tracce è opportuno considerare le seguenti indicazioni:

- Per applicare la stessa quantità di trasparenza a un'intera clip è sufficiente regolarne l'opacità nel pannello Controllo effetti.
- Spesso è più efficace importare un file sorgente già contenente il canale alfa che definisce le aree da rendere trasparenti. Dato che le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel file, Adobe Premiere Pro conserva e visualizza la clip con la trasparenza in tutte le sequenze nelle quali tale file viene usato come clip.
- Se il file sorgente di una clip non contiene un canale alfa, dovrete applicare manualmente la trasparenza alle singole istanze di clip. Per applicare la trasparenza a una clip video in una sequenza, regolatene l'opacità o applicate degli effetti.
- Applicazioni quali Adobe After Effects, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator possono salvare le clip con i relativi canali alfa originali, o aggiungere canali alfa, quando il file viene salvato in un formato che supporta un canale alfa. In queste

applicazioni potete visualizzare un pattern a scacchiera che indica la trasparenza e consente di distinguere le aree trasparenti da quelle opache (bianche).

Impostazione della modalità di interpretazione di un canale alfa

1 Selezionate una clip nel pannello Progetto.

2 Scegliete File > Interpreta metraggio oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto Ctrl (Mac OS) e scegliete Interpreta metraggio dal menu di scelta rapida.

3 Nella finestra di dialogo Interpreta metraggio, selezionate una delle seguenti opzioni del canale alfa e fate clic su OK:

Ignora canale alfa Ignora il canale alfa nella clip.

Inverti canale alfa Inverte le aree luminose e scure del canale alfa, scambiando le aree trasparenti e opache.

In caso di difficoltà nell'identificare le parti trasparenti di una clip, scegliete Alfa dal menu della visualizzazione Programma nel monitor Programma oppure inserite un mascherino in tinta unita di colore vivace in una traccia sotto l'immagine a cui dovete aggiungere un tipo di trasparenza.

Regolare l'opacità delle clip

Per impostazione predefinita, l'opacità delle clip nelle tracce è al 100%, a eccezione delle aree contrassegnate da una maschera, da un mascherino o dal canale alfa di una clip. Per rendere un'intera clip più trasparente, impostate un valore di opacità inferiore al 100%. Così facendo, le clip nelle tracce inferiori diverranno visibili. Con un'opacità pari allo 0% la clip è completamente trasparente. Se non esistono clip impilate sotto una clip parzialmente trasparente, diventa visibile lo sfondo nero della sequenza. L'opacità di una clip selezionata può essere impostata nel pannello Controllo effetti o Timeline e, animando l'opacità, potete applicare a una clip una dissolvenza nel tempo.

L'ordine di rendering incide sul modo in cui l'opacità interagisce con gli effetti visivi. Il rendering viene effettuato prima per l'elenco degli effetti video, quindi per gli effetti geometrici quali il movimento e infine vengono applicate le modifiche del canale alfa. In un gruppo di effetti, il rendering viene effettuato dall'alto verso il basso, secondo la loro disposizione nell'elenco. Poiché l'opacità si trova nell'elenco degli effetti fissi, il rendering viene effettuato dopo l'elenco degli effetti video. Per eseguire il rendering dell'opacità prima o dopo determinati effetti o per controllare altre opzioni di opacità, applicate l'effetto video Regolazione alfa.

Se volete semplicemente creare una dissolvenza in nero, è consigliabile applicare alla clip una transizione Oscura immagine i fotogrammi chiave dell'opacità.

Consultare anche

"Effetto Regolazione alfa" a pagina 304

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

"Informazioni sui fotogrammi chiave" a pagina 254

Specifica dell'opacità di una clip nel pannello Controllo effetti

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.
- 2 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto all'effetto Opacità per espanderne le impostazioni.

3 (Opzionale) Se state animando l'effetto Opacità nel tempo, fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione 🔘 e assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione temporale desiderata nella timeline Controllo effetti.

- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Inserite un nuovo valore per l'opacità.
- Fate clic sul triangolino accanto all'icona Attiva/disattiva animazione per espandere i controlli delle impostazioni e trascinate il cursore dell'opacità.

Se fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione al punto 3, nel punto in cui è posizionato l'indicatore del tempo corrente nella timeline Controllo effetti viene creato un fotogramma chiave.

5 (Opzionale) Se state animando l'opacità della clip nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente ed effettuate una delle seguenti operazioni di regolazione:

- Inserite un valore per l'impostazione.
- Trascinate il cursore dell'opacità per specificare un valore.

Quando effettuate la regolazione, nella timeline Controllo effetti vengono visualizzati un nuovo fotogramma chiave e un elemento grafico che rappresentano la regolazione. Potete effettuare ulteriori regolazioni inserendo un valore, trascinando il cursore dell'opacità oppure trascinando una maniglia Opacità nel grafico. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete il punto 5.

Specifica dell'opacità della clip nel pannello Timeline

Potete regolare l'opacità e il volume di una clip nel pannello Controllo effetti con lo stesso metodo usato per impostare le proprietà di qualsiasi altro effetto. Può essere tuttavia più semplice regolare questi effetti nel pannello Timeline.

1 Se è necessario espandere la visualizzazione di una traccia e le relative opzioni, fate clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Se necessario, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave 🧼 , o sul pulsante Nascondi fotogrammi chiave 🔇 e scegliete Mostra maniglie di opacità dal menu a comparsa. In tutte le clip della traccia viene visualizzato un elemento grafico.

Nota: Se non esistono fotogrammi chiave, il grafico viene visualizzato come una linea orizzontale dritta che attraversa l'intera traccia.

- **3** Nel pannello Timeline effettuate una delle seguenti operazioni:
- Tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sullo strumento di selezione e trascinate il grafico verso l'alto o verso il basso.
- Usate lo strumento penna per trascinare il grafico in alto o in basso.

Durante il trascinamento, il valore di opacità e la posizione temporale corrente appaiono come descrizioni di comandi.

4 (Opzionale) Se state animando l'effetto Opacità nel tempo, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sul grafico con lo strumento Penna nella posizione temporale richiesta nel pannello Timeline. Nel punto in cui avete fatto clic viene creato un fotogramma chiave. Se necessario, ripetete il punto 5.

Popo aver creato uno o più fotogrammi chiave sul grafico, potete usare lo strumento Selezione o Penna per spostare i fotogrammi oppure le maniglie dell'opacità. Per regolare la transizione del cambio di animazione modificate l'interpolazione dei fotogrammi chiave da lineare a curva di Bezier.

Trasparenza (maschere, canali alfa)

La trasparenza

Per creare una composizione da più immagini, alcune parti di una o più immagini devono essere trasparenti. Potete usare *canali alfa, maschere, mascherini* o *tipi di trasparenza* per definire le parti di un'immagine da usare per coprire le parti di un'altra immagine. Attraverso la manipolazione della trasparenza e la scelta dei metodi di fusione potete creare diversi effetti visivi.

Informazioni sui canali alfa e sui mascherini

Le informazioni dei colori sono contenute in tre canali: rosso, verde e blu. Inoltre, un'immagine può contenere un quarto canale invisibile denominato *canale alfa*, il quale contiene le informazioni della trasparenza.



Panoramica sui canali A. Canali di colore separati B. Canale Alfa C. Visione complessiva di tutti i canali

Un canale alfa consente di memorizzare sia le immagini che le relative informazioni della trasparenza in un unico file senza influenzare i canali di colore.

Quando visualizzate il canale alfa nel pannello Composizione di After Effects o nel pannello Monitor di Adobe Premiere Pro, il bianco indica l'opacità completa, il nero indica la trasparenza completa e le tonalità di grigio indicano la trasparenza parziale.

Un *mascherino* è un livello (o un canale di un livello) che definisce le aree trasparenti dello stesso livello o di un altro livello. Il bianco definisce le aree opache e il nero le aree trasparenti. Un canale alfa viene usato spesso come mascherino; tuttavia, potete usare un mascherino diverso dal canale alfa se è disponibile un canale o un livello che definisce l'area di trasparenza desiderata in maniera migliore rispetto al canale alfa, oppure nei casi in cui l'immagine sorgente non contiene un canale alfa.

Molti formati file possono includere un canale alfa, compresi Adobe Photoshop, ElectricImage, Adobe Flash Video (FLV), TGA, TIFF, EPS, PDF e Adobe Illustrator. Anche AVI e QuickTime (salvati a una profondità in bit di milioni di colori+) contengono canali alfa, in base ai codec utilizzati per generare questi tipi di file. Per i file EPS e PDF di Adobe Illustrator, After Effects converte automaticamente le aree vuote in un canale alfa.

Informazioni sui canali semplici e premoltiplicati

Le informazioni sulla trasparenza dei canali alfa vengono memorizzate in file in due modi: come canali semplici o come canali premoltiplicati. Sebbene i canali alfa siano gli stessi, i canali di colore sono diversi.

Nel caso di canali *semplici* (o *senza mascherino*), le informazioni sulla trasparenza vengono memorizzate soltanto nel canale alfa e non nei canali di colore visibili. Con i canali semplici, gli effetti di trasparenza sono visibili soltanto se l'immagine viene visualizzata in un'applicazione capace di supportare i canali semplici.

Con i canali *premoltiplicati* (o *con mascherino*), le informazioni della trasparenza vengono memorizzate nel canale alfa e anche nei canali RGB visibili, i quali vengono moltiplicati con un colore di sfondo. I colori delle aree semitrasparenti, ad esempio nei bordi sfumati, vengono spostati verso il colore di sfondo in proporzione al grado di trasparenza dell'area in questione.

Alcuni programmi software consentono di specificare il colore di sfondo con cui i canali vengono premoltiplicati; negli altri casi, il colore di sfondo in genere è bianco o nero.

I canali semplici conservano informazioni di colore più precise rispetto ai canali premoltiplicati. I canali premoltiplicati sono compatibili con una vasta gamma di programmi, quali Apple QuickTime Player. Spesso la scelta di utilizzare immagini con canali retti o premoltiplicati viene effettuata prima di ricevere le risorse per modificare e comporre. Adobe Premiere Pro e After Effects sono in grado di rilevare sia i canali retti che quelli premoltiplicati, ma solo per il primo canale alfa presente in un file contenente più canali alfa. Adobe Flash rileva solo i canali alfa premoltiplicati.

Informazioni sui tipi di trasparenza

Il *tipo di trasparenza* viene definito in base a un particolare valore di colore (con una trasparenza a colori o crominanza) o valore di luminosità (con una luminanza) in un'immagine. Quando *rendete trasparente* un valore, tutti i pixel dotati di colori o valori di luminanza analoghi diventano trasparenti.

La trasparenza consente di sostituire facilmente uno sfondo di un colore o una luminosità uniforme con un'altra immagine; questa tecnica è particolarmente utile nell'uso di oggetti troppo complessi per un'applicazione semplice delle maschere. La tecnica con cui uno sfondo di colore uniforme viene reso trasparente è spesso indicata come *schermo blu* o *schermo verde*, anche se il blu o il verde non vengono necessariamente usati; potete usare qualsiasi tinta unita per uno sfondo.

La *trasparenza differenziata* definisce la trasparenza rispetto a una determinata immagine di sfondo di una linea di base. Anziché applicare la trasparenza a uno schermo a colore unico, potete applicarla a uno sfondo arbitrario.

Definire le aree trasparenti con i tipi di trasparenza

Applicazione di un tipo di trasparenza a una clip

Un effetto del *tipo di trasparenza* definisce le aree trasparenti in una clip in base a valori come colore o luminosità. Le trasparenze basate sul colore servono per eliminare uno sfondo, quelle di luminosità per aggiungere una texture o effetti speciali, quelle del canale alfa per modificare il canale alfa di una clip e quelle dei mascherini per applicare mascherini mobili o altre clip come mascherini.

1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.

2 Trascinate un tipo di trasparenza in una clip nel pannello Timeline.



Trascinare un tipo di trasparenza dal pannello Effetti in una clip nel pannello Timeline

3 Nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del tipo di trasparenza per espanderne le impostazioni.

4 (Opzionale) Se state applicando la Cromaticità o la Differenza RGB, assicuratevi che sia visualizzata l'opzione di impostazione Colore ed eseguite una delle seguenti operazioni per selezionare un colore e definire la trasparenza della clip:

- Fate clic sul campione di colore e usate Selettore colore di Adobe per scegliere un colore, quindi fate clic su OK per chiudere il selettore.
- · Selezionate l'icona contagocce e fate clic in qualsiasi punto del desktop per selezionare un colore.

Il colore selezionato per la Cromaticità o la Differenza viene visualizzato nel campione accanto all'icona contagocce.

5 Regolate le impostazioni del tipo di trasparenza. Se non intendete animare l'effetto del tipo di trasparenza nel tempo, potete saltare i punti 6 e 7.

Nota: Per informazioni sulle impostazioni del tipo di trasparenza, consultate l'argomento relativo al singolo tipo.

6 (Opzionale) Se intendete animare l'effetto del tipo di trasparenza nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia nella posizione desiderata e fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione Ď per l'impostazione da variare nel tempo. Nella timeline di Controllo effetti viene visualizzato un fotogramma chiave.

7 (Opzionale) Spostate di nuovo l'indicatore del tempo corrente ed effettuate una delle seguenti operazioni per eseguire una regolazione:

- Inserite un valore per l'impostazione.
- Fate clic sul triangolino accanto al nome per espandere le relative impostazioni e trascinate il cursore per specificare un valore. Potete anche trascinare un punto nel grafico nel pannello Controllo effetti.

Quando regolate l'impostazione nel pannello Controllo effetti, viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico nel pannello Controllo effetti. Se necessario, ripetete il punto 7.

Per valutare in modo più preciso le impostazioni di un effetto del tipo di trasparenza, visualizzate simultaneamente la modalità composita e il canale alfa della clip. Scegliete Nuova visualizzazione dal menu del monitor Programma, quindi scegliete Alfa dal nuovo menu del monitor Programma.

Consultare anche

"Applicazione della trasparenza colore" a pagina 335

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Applicazione della trasparenza colore

L'effetto Trasparenza colore fa scomparire tutti i pixel dell'immagine che sono simili al colore chiave specificato. Questo effetto modifica solo il canale alfa di un livello.

Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.

- 1 Selezionate una clip nel pannello Timeline.
- 2 Applicate l'effetto Trasparenza colore alla clip.
- 3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Trasparenza colore.
- 4 Per specificare il colore dell'effetto, eseguite una delle seguenti operazioni:
- Fate clic sul campione colori della trasparenza per aprire il Selettore colore di Adobe, selezionate un colore e scegliete OK.
- Fate clic sull'icona contagocce, quindi su un colore nello schermo del computer.

5 Trascinate il cursore di Tolleranza colore per specificare l'intervallo di colore da rendere trasparente. Valori bassi escludono una gamma di colore prossima al colore trasparenza ridotta. Valori alti escludono una gamma di colore più ampia.

6 Trascinate il cursore di Assottigliamento bordo per regolare il bordo della zona che verrà resa trasparente. Valori positivi ingrandiscono il mascherino, ingrandendo così la zona trasparente. Valori negativi riducono le dimensioni del mascherino, riducendo così anche le dimensioni della zona trasparente.

7 Trascinate il cursore di Sfumatura bordo per specificare la morbidezza del bordo. Valori elevati danno origine a un bordo più morbido, ma il loro rendering richiede più tempo.

Consultare anche

"Effetto Trasparenza colore" a pagina 305

Informazioni sulla cromaticità

L'effetto Cromaticità specifica il colore o la gamma di colori che diventa trasparente nella clip. Potete usare questo effetto in una scena ripresa su sfondo monocromatico, ad esempio uno schermo blu o verde.

Le impostazioni di cromaticità seguenti vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Somiglianza Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

Fusione Fonde la clip a cui si sta applicando il tipo di trasparenza con quella sottostante. Più sono alti i valori, maggiore sarà la fusione della clip.

Soglia Regola la quantità di ombre nell'intervallo di colore a cui si sta applicando il tipo di trasparenza. Più sono alti i valori, maggiori saranno le ombre conservate.

Limite Scurisce o schiarisce le ombre. Trascinate verso destra per scurire le ombre, ma senza andare oltre la barra di scorrimento Soglia, altrimenti i pixel grigi e trasparenti verranno invertiti.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. L'anti-alias fonde i pixel per generare bordi meno netti. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Consultare anche

"Effetto Cromaticità" a pagina 305

Informazioni sulla differenza RGB

Differenza RGB è una versione semplificata di Cromaticità che consente di selezionare una gamma per il colore di destinazione ma non di fondere l'immagine o regolare la trasparenza nei grigi. Usate Differenza RGB in caso di scene molto luminose che non contengono ombre o per montaggi rapidi che non richiedono modifiche di precisione.

Nota: Mascherino per differenza usa un mascherino per definire il canale alfa proprio come Differenza RGB usa un colore. Per ulteriori informazioni, consultate "Effetto Mascherino differenza" a pagina 305.

Le seguenti impostazioni di Differenza RGB vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Colore Specifica il colore nel video reso trasparente dalla maschera.

Somiglianza Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Ombra esterna Aggiunge 50% di grigio, 50% di spostamento di ombra opaca 4 pixel in basso e a destra dalle aree opache dell'immagine originale nella clip. Questa opzione dà i risultati migliori se usata con oggetti grafici semplici, come i titoli.

Consultare anche

"Effetto Differenza RGB" a pagina 307

Informazioni su Schermo blu

Schermo blu crea una trasparenza dal blu della crominanza effettivo. Usate questa trasparenza per escludere sfondi blu ben illuminati quando si creano compositi.

Le seguenti impostazioni di Schermo blu vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Soglia Imposta i livelli di blu che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre trascinate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

Limite Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate in Soglia. Trascinando il cursore Limite verso destra l'opacità aumenta. Per visualizzare le aree bianche (opache) mentre spostate il cursore Limite, usate l'opzione Solo maschera.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias (softening) applicata al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.



Il soggetto viene fotografato su uno sfondo blu (sinistra). Viene applicato l'effetto Schermo blu (destra) per sovrapporre l'oggetto alla traccia sottostante.

Consultare anche

"Effetto Schermo blu" a pagina 305

Informazioni sulla trasparenza Non rosso

Non rosso crea la trasparenza da sfondi blu o verdi. Questo tipo di trasparenza è simile a Schermo blu e Schermo verde ma consente anche di fondere due clip e agevola la riduzione dei margini irregolari intorno ai bordi degli oggetti non trasparenti. Usate questa trasparenza per escludere sfondi verdi quando dovete controllare la fusione oppure quando i risultati di Schermo blu o Schermo verde non sono soddisfacenti.

Le seguenti impostazioni Non rosso sono regolate nel pannello Controllo effetti:

Soglia Imposta i livelli di blu o verde che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore Soglia verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre spostate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

Limite Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza. Trascinate verso destra finché l'area opaca non raggiunge il livello desiderato.

Elimina margine Rimuove il colore di sfondo verde o blu residuo dai bordi delle aree opache di una clip. Scegliete Nessuno per disabilitare questa opzione. Scegliete Verde o Blu per rimuovere un bordo residuo da uno sfondo verde o blu.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Consultare anche

"Effetto Non rosso" a pagina 307

Informazioni sulla Luminanza

Luminanza crea la trasparenza per i valori più scuri dell'immagine, lasciando opachi i colori più luminosi. Usate la trasparenza Luminanza per creare una leggera sovrapposizione o per escludere le aree scure.

Potete regolare le seguenti impostazioni:

Soglia Specifica l'intervallo di valori più scuri trasparenti. Più alti sono i valori, maggiore sarà l'intervallo di trasparenza.

Limite Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza.

Cuminanza consente anche di escludere le aree luminose impostando Soglia su un valore basso e Limite su uno alto.

Consultare anche

"Effetto Luminanza" a pagina 306

Creare trasparenza e tinte unite con i mascherini

Informazioni sui mascherini

Un *mascherino* è un'immagine fissa che indica dove applicare un effetto a una clip. Le trasparenze con i mascherini, compresi i mascherini mobili, consentono di creare sovrapposizioni. Per informazioni sull'uso dei mascherini, consultate l'argomento specifico.

Definizione di aree trasparenti con mascherino immagine

Questo tipo di trasparenza determina le aree trasparenti in base al canale alfa di un'immagine mascherino oppure ai valori di luminosità. Per avere dei risultati prevedibili, scegliete un'immagine in scala di grigi come mascherino, a meno che non vogliate modificare i colori della clip. Qualsiasi colore nel mascherino rimuove lo stesso livello di colore dalla clip cui state applicando la trasparenza. Ad esempio, le aree bianche che corrispondono alle aree rosse del mascherino diventano bluverde: il bianco in un'immagine RGB è composto da 100% rosso, 100% blu e 100% verde; quindi, se il rosso diventa trasparente nella clip, rimangono solo i colori blu e verde con i loro valori originali.



Un'immagine fissa usata come mascherino (sinistra) definisce le aree trasparenti nella clip sovrapposta (centro) rivelando la clip di sfondo (destra).

1 Aggiungete la clip (usata come sfondo) a una traccia video nel pannello Timeline.

2 Aggiungete la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella della clip di sfondo. Questa seconda clip verrà rivelata dal mascherino traccia.

Assicuratevi che la clip sia ben sovrapposta alla clip di sfondo nel pannello Timeline.

3 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.

4 Trascinate il mascherino immagine sulla clip sovrapposta nel pannello Timeline.

5 Selezionate la clip sovrapposta nel pannello Timeline.

6 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere le impostazioni di Mascherino immagine.

7 Fate clic sul pulsante Imposta 🛶 🔄, cercate l'immagine da usare come mascherino, quindi fate clic su Apri per selezionare l'immagine.

8 (Opzionale) Se state animando il Mascherino immagine nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione per le impostazioni da regolare.

9 Fate clic sul menu Composito tramite e scegliete una delle opzioni seguenti:

Alfa mascherino Compone le clip usando i valori del canale alfa del mascherino immagine selezionato al punto 7.

Luminanza mascherino Compone le clip usando i valori di luminanza del mascherino immagine selezionato al punto 7.

10 (Opzionale) Selezionate l'opzione Inverti per scambiare aree opache e trasparenti.

11 (Opzionale) Se state animando il Mascherino immagine, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e cambiate le impostazioni di Mascherino immagine.

Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave.

Consultare anche

"Informazioni sui fotogrammi chiave" a pagina 254

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Sostituire uno sfondo statico con Mascherino differenza

Mascherino per differenza crea la trasparenza confrontando una data immagine fissa e una data clip ed eliminando le aree della clip che corrispondono a quelle nell'immagine. Questo tipo di trasparenza consente di creare effetti speciali. A seconda della clip è possibile usare Mascherino per differenza per escludere uno sfondo statico e sostituirlo con un'altra immagine fissa o in movimento.

Potete creare il mascherino salvando un fotogramma da una clip che mostra lo sfondo statico prima che l'oggetto mobile entri in scena. Per ottenere migliori risultati, la telecamera e tutti gli elementi dello sfondo devono restare immobili.

Le seguenti impostazioni di Mascherino per differenza vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Visualizza Specifica se il monitor Programma debba visualizzare Output finale, Solo sorgente o Solo mascherino.

Livello differenza Specifica la traccia da utilizzare come mascherino.

Se le dimensioni del livello sono diverse Specifica se centrare l'immagine in primo piano o allungarla e adattarla.

Tolleranza corrispondenza Specifica il grado in base al quale il mascherino deve corrispondere all'immagine in primo piano per essere reso trasparente.

Morbidezza corrispondenza Specifica il grado di morbidezza sui bordi del mascherino.

Nota: L'uso del colore per definire la trasparenza in Differenza RGB è del tutto analogo a quello di un'immagine fissa in Mascherino per differenza.

Sfocatura prima di differenza Specifica il grado di sfocatura aggiunto al mascherino.

1 Trovate un fotogramma della clip in primo piano in cui sia presente solo lo sfondo statico. Utilizzerete questo fotogramma come mascherino. Salvatelo come file di immagine. Sarà visualizzato nel pannello Progetto.

2 Trascinate il fotogramma del mascherino dal pannello Progetto su una traccia video nel pannello Timeline.

3 Trascinate la clip che desiderate utilizzare come sfondo su un traccia nel pannello Timeline sul fotogramma del mascherino.

4 Posizionate la clip video che desiderate utilizzare in primo piano su un traccia nel pannello Timeline sulla clip di sfondo.

5 (Opzionale) Se state animando il Mascherino per differenza nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione Ď per le impostazioni da regolare.

- 6 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Effetti video, quindi Tipo di trasparenza.
- 7 Trascinate l'effetto Mascherino per differenza sulla clip video in primo piano.
- 8 Nel pannello Controlli effetti fate clic sul triangolo di fianco a Mascherino per differenza per esporne i controlli.
- 9 Nel menu a discesa Livello differenza selezionate la traccia che contiene il fotogramma del mascherino.

10 Regolate le altre impostazioni come necessario per raggiungere l'effetto desiderato.

11 (Opzionale) Se state animando il Mascherino differenza, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e modificate le impostazioni di Mascherino immagine.

Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Consultare anche

"Esportare un'immagine fissa" a pagina 353

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Spostare o modificare l'area trasparente con Mascherino traccia

Mascherino traccia rivela una clip (di sfondo) attraverso un'altra (sovrapposta) usando un terzo file come mascherino con cui creare aree trasparenti nella clip sovrapposta. Questo effetto richiede due clip e un mascherino, ognuno sulla propria traccia. Le aree bianche del mascherino sono opache nella clip sovrapposta e impediscono la visualizzazione delle clip sottostanti. Le aree nere del mascherino sono trasparenti, mentre quelle grigie lo sono solo parzialmente.

Un mascherino che contiene oggetti in movimento è detto *mascherino fluttuante* o *mascherino mobile* ed è formato da un metraggio in movimento, ad esempio una sagoma schermo verde, oppure da un'immagine fissa che è stata animata. Potete animare un'immagine applicando l'effetto Movimento al mascherino. Se animate un'immagine fissa, è bene che il fotogramma del mascherino sia di dimensioni maggiori rispetto al fotogramma del progetto, affinché i bordi del mascherino non risultino visibili quando lo animate.



Dato che l'effetto Mascherino traccia può essere applicato a una clip video, il mascherino può cambiare nel tempo.

Potete creare i mascherini in vari modi:

- Usate il pannello Titolo per creare testo o forme (solo in scala di grigi), salvate il titolo e importate il file come mascherino.
- Applicate gli effetti Cromaticità, Differenza RGB, Mascherino differenza, Schermo blu, Schermo verde o Non rosso a qualsiasi clip e selezionate l'opzione Solo maschera.

• Usate Adobe Illustrator o Adobe Photoshop per creare un'immagine in scala di grigi e importatela in Adobe Premiere Pro.

1 Aggiungete la clip di sfondo a una traccia nel pannello Timeline.

2 Aggiungete la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella della clip di sfondo. Questa seconda clip verrà rivelata dal mascherino traccia.

3 Aggiungete la clip Mascherino traccia a una terza traccia sopra le tracce con le clip di sfondo e sovrapposta.

Se dovete aggiungere una nuova traccia alla sequenza, trascinate la clip Mascherino traccia sull'area vuota sopra la traccia video più alta nel pannello Timeline. Viene automaticamente creata una nuova traccia.

4 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.

5 Trascinate Mascherino traccia sulla clip sovrapposta.

6 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del Mascherino traccia per espanderne le impostazioni.

7 Fate clic sul menu a comparsa delle impostazioni Mascherino con il triangolino rivolto verso il basso e scegliete la traccia video contenente la clip del mascherino traccia.

8 (Opzionale) Se state animando il Mascherino traccia nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione delle impostazioni da regolare.

9 Fate clic sul menu a comparsa Composito tramite e scegliete una delle opzioni seguenti:

Alfa mascherino Usa i valori del canale alfa della clip mascherino traccia per la composizione.

Luminanza mascherino Usa i valori di luminanza della clip mascherino traccia per la composizione.

10 (Opzionale) Selezionate l'opzione Inverti per invertire i valori della clip mascherino traccia.

Per mantenere i colori originali nella clip sovrapposta, usate un'immagine in scala di grigi per il mascherino. Qualsiasi colore nel mascherino rimuove lo stesso livello di colore dalla clip sovrapposta.

11 (Opzionale) Se state animando il Mascherino traccia, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e cambiate le impostazioni di Mascherino traccia.

Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Consultare anche

"Informazioni sui fotogrammi chiave" a pagina 254

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Nascondere oggetti con mascherini per elementi indesiderati

A volte la trasparenza applicata lascia visibile, oltre al soggetto, anche alcuni oggetti indesiderati. Usate un *mascherino per elementi indesiderati* per nascondere questi oggetti. A seconda della forma della maschera, potete usare Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati, Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati o Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati. Maggiore è il numero di punti, più complesse possono essere le forme di maschera definite.

Mascherino per elementi indesiderati fornisce impostazioni che rappresentano le coordinate *x* e *y* dei pixel di ogni punto del mascherino, a partire dall'angolo superiore sinistro del fotogramma. Le modifiche vengono riportate nella visualizzazione Anteprima del monitor Programma.



Il microfono (foto di sinistra) viene mascherato riposizionando le maniglie dell'immagine nella visualizzazione Anteprima del monitor Programma (foto al centro), creando così un mascherino per elementi indesiderati che viene sovrapposto a uno sfondo (destra).

1 Nel pannello Timeline, posizionate la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella contenente la clip di sfondo.

2 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.

3 Trascinate l'effetto del mascherino a 4, 8 o 16 punte sulla clip sovrapposta.

La scelta del mascherino per elementi indesiderati dipende dal numero di punti richiesto per la forma della maschera.

4 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del Mascherino per elementi indesiderati per espanderne le impostazioni.

5 (Opzionale) Se state animando il Mascherino per elementi indesiderati nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione delle impostazioni di posizione da regolare.

- 6 Eseguite una delle operazioni seguenti per regolare la forma della maschera:
- Dopo aver selezionato l'effetto Mascherino per elementi indesiderati nel pannello Controllo effetti, trascinate le maniglie del mascherino nel monitor Programma.
- Regolate le impostazioni dei punti del mascherino per elementi indesiderati nel pannello Controllo effetti per specificare le dimensioni e la posizione del mascherino.

7 (Opzionale) Se state animando il Mascherino per effetti indesiderati, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline, quindi modificate le posizioni delle maniglie del mascherino nel monitor Programma oppure regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti.

Quando spostate le maniglie nel monitor Programma o cambiate le impostazioni nel pannello Controllo effetti, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Consultare anche

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Creare un mascherino in tinta unita

Potete creare un mascherino in tinta unita delle dimensioni di un fotogramma da usare come clip. Questo genere di mascherini è particolarmente indicato per i titoli.

- 1 Selezionate il pannello Progetto.
- 2 Scegliete File > Nuovo > Mascherino colorato.
- **3** Selezionate un colore dalla finestra Selettore colore di Adobe e fate clic su OK.
- 4 Digitate il nome del nuovo mascherino nella finestra di dialogo Scegliete un nome e fate clic su OK.

Il mascherino viene visualizzato come immagine fissa nel pannello Progetto.

I mascherini di colore vivace possono servire da sfondi temporanei per visualizzare meglio i risultati mentre regolate un effetto di trasparenza.

Rimuovere un mascherino nero o bianco

Se avete importato una clip che contiene un mascherino nero o bianco in tinta unita che è stato pre-moltiplicato (unito nei canali RGB anziché salvato nel canale alfa), potete rimuovere lo sfondo nero o bianco.

1 Nel pannello Timeline, selezionate la clip che contiene il mascherino da rimuovere.

2 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.

3 Trascinate l'effetto Rimuovi mascherino nella clip contenente il mascherino.

4 (Opzionale) Se state animando l'effetto Rimuovi mascherino nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione accanto all'impostazione Tipo di mascherino.

5 Scegliete Bianco o Nero come impostazione del tipo di mascherino.

6 (Opzionale) Se state animando l'effetto Rimuovi mascherino, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e modificate l'impostazione del tipo mascherino immagine nel pannello Controllo effetti.

Quando spostate le maniglie nel monitor Programma o cambiate le impostazioni nel pannello Controllo effetti, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Consultare anche

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 261

Capitolo 15: Esportare

Adobe Premiere Pro offre opzioni di esportazione affidabili e facili da usare per la creazione di prove di stampa da mostrare ai collaboratori o per la generazione di filmati per Web, iPod, DVD, dischi Blu-ray o videocassetta.

Scegliere i formati di esportazione

Esportare Nozioni fondamentali

Potete esportare il video di una sequenza o un'area di lavoro nel formato più idoneo all'ulteriore montaggio o alla visualizzazione da parte di un pubblico. Adobe Premiere Pro consente l'esportazione di formati per vari utilizzi e dispositivi di destinazione.

Esportazione di file per ulteriori operazioni di montaggio

Durante il montaggio potete esportare i file di filmato o audio per eseguire l'anteprima del rendering completo degli effetti e delle transizioni utilizzate oppure potete continuare a montare i file in applicazioni diverse da Adobe Premiere Pro. Analogamente, potete esportare una sequenza di immagini fisse da montare con un programma di disegno o fotografico. Potete inoltre esportare un'immagine fissa da un fotogramma video e utilizzarla in un titolo o in un elemento grafico.

Esportazione di PDF per la collaborazione

I tecnici del montaggio devono in genere mostrare lavori preliminari ai clienti e agli altri collaboratori, in modo da ottenere eventuali suggerimenti di miglioramento. Adobe Premiere Pro consente di utilizzare Clip Notes per generare file PDF contenenti clip con i montaggi eseguiti. Potete inviare queste clip ai collaboratori che le restituiranno con i loro commenti inseriti in corrispondenza dei marcatori di sequenza, leggibili nei fotogrammi specifici della timeline.

Esportare in Encore per creare dischi o dischi Blu-ray

Potete esportare video da qualsiasi sequenza in Adobe Encore per creare un disco o un disco Blu-ray (solo Windows). Potete inviare contenuti da Adobe Premiere Pro ad Adobe Encore per creare un disco a riproduzione automatica privo di menu oppure creare velocemente dischi dotati di menu usando i modelli professionali di Adobe Encore. In alternativa potete usare gli strumenti di authoring preciso di Adobe Encore, Adobe Photoshop e altre applicazioni per creare dischi di qualità professionale. Potete inoltre esportare formati adatti alla distribuzione di CD (solo Windows) o CD-ROM video.

Esportazione di file di progetti per altri sistemi

Oltre alle clip, potete esportare file di progetti con formati di file diffusi, quali EDL e AAF. Il primo tipo di formato può essere importato in numerosi sistemi di montaggio di terze parti per la fase di ritocco finale. Al termine, potete ridurre i progetti di Adobe Premiere Pro agli elementi essenziali e predisporli, con o senza gli oggetti multimediali sorgente, per l'archiviazione.

Esportazione di formati per vari dispositivi e siti Web

Infine, usando Adobe Media Encoder, potete esportare video nei formati adatti a numerosi dispositivi, da videoregistratori professionali, lettori DVD e siti Web per la condivisione video a telefoni cellulari, lettori multimediali portatili e televisori a definizione standard o elevata.

Metodi per l'esportazione

Adobe Premiere Pro prevede due possibilità per l'esportazione di un file. Potete usare uno dei comandi di esportazione standard o Adobe Media Encoder.



A Comandi di esportazione standard ideali per filmati, immagini fisse o audio da montare altrove, oppure per l'archiviazione B Adobe Media Encoder crea file per il Web, per dischi e per dispositivi mobili.

Comandi di esportazione standard I comandi di esportazione standard (Esporta > Filmato, Fotogramma, Audio o Titolo) vengono utilizzati per esportare file a risoluzione piena che possono essere archiviati o importati in progetti per ulteriori operazioni di montaggio. A differenza delle opzioni di Adobe Media Encoder, questi comandi non vengono utilizzati normalmente per codificare o comprimere i file per vari tipi di distribuzione. Inizialmente, le impostazioni di esportazione standard corrispondono a quelle del progetto, tranne nel caso dei progetti HDV nei quali per impostazione predefinita vengono utilizzate le impostazioni di esportazione DV.

Adobe Media Encoder A differenza dei comandi di esportazione standard, i quali generano file nei formati destinati al montaggio, Adobe Media Encoder esporta file nei formati destinati alla distribuzione. Si tratta di formati più compressi quali MPEG-1, usato nella creazione di CD-ROM, MPEG-2, usato nella creazione di DVD, H.264 MPEG-4, usato per iPod video, telefoni cellulari 3GPP, dispositivi PSP e televisori ad alta definizione o formati ottimali per il Web come Adobe Flash Video, QuickTime, RealMedia (solo Windows) o Windows Media (solo Windows). Adobe Media Encoder contiene le numerose impostazioni offerte da questi formati e include le impostazioni predefinite destinate all'esportazione di file compatibili con particolari supporti di distribuzione

Formati di file supportati per l'esportazione

Adobe Premiere Pro può esportare file nei seguenti formati. Insieme alla scheda di cattura video o al software plug-in possono essere forniti ulteriori formati.

Formati di progetto

- Advanced Authoring Format (AAF) (solo Windows)
- Progetti Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- CMX3600 EDL (EDL)

Formati video

- Adobe Flash Video (FLV)
- GIF con animazione (GIF) (solo Windows)
- H.264 (3GP, MP4)
- H.264 Blu-ray (M4v)
- Microsoft AVI e DV AVI (solo Windows)
- MPEG1 (solo Windows)
- MPEG1 VCD (solo Windows)
- MPEG2
- MPEG2 Blu-ray
- MPEG2 disc
- MPEG2 SVCD (solo Windows)
- QuickTime (MOV) (in Windows, deve essere installato QuickTime)
- RealMedia (RMVB) (solo Windows)
- Microsoft AVI non compresso (solo Windows)
- Windows Media Video (WMV) (solo Windows)

Formati solo audio

- Adobe Flash Video (FLV)
- AIFF-C per mappatura canale 5.1 (solo Mac OS)
- Dolby© Digital/AC3
- Microsoft AVI e DV AVI (solo Windows)
- MPG
- PCM
- QuickTime (solo Mac OS)
- RealMedia
- Windows Media Audio (WMA) (solo Windows)
- Windows Waveform (WAV) (solo Windows)

Formati per immagini fisse

- GIF (solo Windows)
- Targa (TGF/TGA)
- TIFF
- Windows Bitmap (BMP) (solo Windows)

Formati fotogramma sequenziale

- Filmstrip (FLM) (solo Windows)
- Sequenza GIF (solo Windows)
- Targa, sequenza
- TIFF, sequenza
- · Windows Bitmap, sequenza (solo Windows)

Consultare anche

"Opzioni formato Adobe Media Encoder" a pagina 383

"Formati di file supportati per l'importazione" a pagina 66

Informazioni sul video ad alta definizione (HD)

Video ad alta definizione (HD) si riferisce a qualsiasi formato video con una risoluzione superiore a quella dei formati *video a definizione standard (SD)*. In genere, *definizione standard* si riferisce ai formati digitali con risoluzione vicina a quella degli standard TV analogici, come NTSC e PAL (circa 480 o 576 righe verticali, rispettivamente). I formati HD più comuni hanno risoluzioni di 1280 x 720 o 1920 x 1080, con proporzioni widescreen di 16:9.

I formati video HD includono i tipi interlacciato e non interlacciato. Normalmente, i formati con la risoluzione superiore sono quelli interlacciati con la frequenza fotogrammi più alta, poiché i video non interlacciati a questa risoluzione richiederebbero una frequenza fotogrammi insostenibile.

I formati video HD sono designati dalla loro risoluzione verticale, modalità di scansione e frequenza fotogrammi o campi (a seconda della modalità di scansione). Ad esempio, *1080i60* denota una scansione interlacciata di 60 campi 1920 x 1080 interlacciati al secondo, mentre *720p30* denota una scansione progressiva di 30 fotogrammi 1280 x 720 non interlacciati al secondo. In entrambi i casi, la frequenza di fotogrammi è di circa 30 fotogrammi al secondo. Per ulteriori informazioni sui video ad alta definizione, consultate www.adobe.com/go/learn_dv_primer_highdef.

I programmi compresi in Adobe Creative Suite 3 Production Premium (Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Soundbooth e Adobe Encore) includono impostazioni predefinite progettate per lavorare con diversi formati HD. Alcuni dei formati video HD riscontrati più comunemente sono i seguenti:

DVCPRO-HD Variante ad alta definizione del formato DVCPRO sviluppato da Panasonic, il quale comprende anche DVCPRO25 e DVCPRO50. Mentre DVCPRO25 e DVCPRO50 supportano rispettivamente velocità dati di 25 Mbit/s (megabit al secondo) e 50 Mbit/s, DVCPRO HD supporta una velocità dati di 100 Mbit/s, da cui deriva il nome alternativo *DVCPRO100*.

HDCAM Versione ad alta definizione del formato Digital Betacam sviluppato da Sony. Una variante denominata *HDCAM SR* impiega un tipo di nastro a densità di particelle superiore per la registrazione di video con un campionamento di colore maggiore e bitrate più elevati. Tuttavia, HDCAM SR viene supportato soltanto dai videoregistratori e non dalle videocamere.

HDV Sviluppato congiuntamente da diverse società, HDV adotta una forma di compressione MPEG-2 per consentire la codifica del video ad alta definizione sulle videocassette miniDV standard.

H.264 Noto anche come *MPEG--4 parte 10* e *AVC (Advanced Video Coding)*, H.264 è in grado di distribuire il video con maggiore efficienza rispetto agli standard precedenti attraverso una gamma di bitrate. Ad esempio, H.264 offre la stessa qualità di MPEG-2 alla metà della velocità dati. H.264 è incorporato nell'architettura multimediale di Apple QuickTime 7 ed è supportato da due formati DVD più recenti, HD-DVD e Blu-ray Disc.

HD non compresso Video ad alta definizione in un formato non compresso. Senza la compressione per la riduzione della velocità dati del video, il video non compresso richiederebbe l'impiego di processori per computer relativamente veloci, dischi rigidi capienti e dispositivi di acquisizione specializzati.

WM9 HDTV Il formato di distribuzione ad alta definizione di Microsoft è uno dei numerosi formati inclusi nel framework di Windows Media 9 (WM9). Attraverso l'adozione di uno schema di compressione intensivo, WM9 HDTV consente la codifica e la riproduzione di video ad alta definizione a velocità dati relativamente basse.

Opzioni per l'esportazione di sequenze HD e HDV

Se è installata una scheda di acquisizione ad alta definizione supportata, potete esportare sequenze ad alta definizione su un formato di file ad alta definizione o su videocassetta in un dispositivo ad alta definizione. Potete inoltre esportare su MPEG2 Blu-ray, un formato ad alta definizione per la creazione di dischi Blu-ray, oppure su varietà ad alta definizione di H.264 o Windows Media per la riproduzione da dischi rigidi o unità ottiche di computer.

Con Adobe Premiere Pro potete esportare sequenze HDV su videocassetta su un dispositivo HDV (solo Windows) o esportare sequenze HD or HDV direttamente su disco.

Informazioni su MPEG

MPEG è il nome di un insieme di formati di file specificati da ISO/IEC Moving Picture Experts Group. I formati MPEG comprendono diversi metodi di compressione. La creazione da altri formati video di questi formati file basati su fotogramma richiede un processore potente e molto tempo.

MPEG-1 Utilizzato normalmente per Internet e CD-ROM, offre una qualità delle immagini comparabile alla qualità VHS in formato di fotogramma da un quarto dello schermo.

MPEG-2 Offre una qualità video superiore rispetto a MPEG-1. Come standard per la compressione video per il video DVD è stata scelta una forma specifica di MPEG-2, Ossia *MPEG-2 conforme a DVD*. La compressione MPEG-2 è utilizzata solo in HDV e supportata bei formati HD-DVD e Blu-ray.

MPEG-4 Offre molte delle funzioni di MPEG-1 e MPEG-2 e aggiunge supporto per l'interattività. Comporta una compressione migliore e riduce le dimensioni dei file mantenendo lo stesso livello di qualità percettivo di MPEG-2. MPEG-4 parte 10 (H.264, AVC) è supportato dai formati Blu-ray e HD-DVD.

After Effects e Adobe Premiere Pro dispongono di numerose impostazioni predefinite di MPEG che consentono di ottimizzare la qualità dell'output per vari tipi di progetti. Se avete esperienza nella codifica MPEG, potete perfezionare ulteriormente i progetti nelle situazioni di riproduzione specifiche attraverso la personalizzazione delle impostazioni predefinite disponibili nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.

In After Effects potete creare video DVD MPEG-2 e MPEG-2. In Adobe Premiere Pro potete creare vari tipi di video MPEG con il comando File > Esporta > Adobe Media Encoder o esportare direttamente su video conforme a DVD con il comando Export To Encore (Esporta su Encore); il video esportato su DVD viene automaticamente trascodificato in MPEG-2 se non è già in tale formato.

After Effects e Adobe Premiere Pro aggiungono metadati ai file MPEG-2, i quali possono essere letti da Encore e usati come informazioni ausiliarie nella creazione di DVD. Questi metadati contengono informazioni che consentono a Encore di eseguire il multiplex di audio e video, generare automaticamente punti di capitoli DVD ed aprire clip nelle applicazioni dalle quali viene eseguito il rendering. Per ulteriori informazioni, consultare la guida di Encore.

Aggiungere metadati XMP a un file esportato

I *metadati* sono informazioni descrittive che possono essere cercate ed elaborate tramite computer. La piattaforma metadati estensibile di Adobe (XMP, eXtensible Metadata Platform) consente di inserire metadati in un file per fornire informazioni sul contenuto di un file. Le applicazioni che supportano XMP possono leggere, modificare e condividere queste informazioni su database, formati file e piattaforme diverse. Alcune applicazioni Adobe, come Adobe Bridge, sono in grado di utilizzare o di scrivere informazioni XMP.

Potete specificare metadati XMP da includere insieme ai file esportati con Adobe Media Encoder.

Nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), selezionate l'opzione di informazioni XMP nel menu della scheda delle impostazioni, quindi immettete le informazioni nei campi appropriati.

Introduzione alla compressione video, alle dimensioni dei file e alla velocità dati

La registrazione di video e audio su un formato digitale comporta l'individuazione del giusto compromesso tra qualità da un lato e dimensioni dei file e velocità dati dall'altro. Nella maggior parte dei formati viene utilizzata la compressione per ridurre le dimensioni dei file e la velocità dati attraverso la riduzione selettiva della qualità. Senza compressione, un singolo fotogramma di video a definizione standard richiede circa 1 MB (megabyte) di capacità di memorizzazione. Considerando che la frequenza fotogrammi dello standard NTSC è pari a circa 30 fotogrammi al secondo, il video non compresso viene riprodotto a una velocità dati di circa 30 MB al secondo; pertanto, 45 secondi di metraggio richiedono circa 1 GB. Facendo un confronto, un file NTSC compresso nel formato DV contiene 5 minuti di metraggio in 1 GB di capacità di memorizzazione alla qualità più alta possibile, selezionate un rapporto di compressione minimo in grado di fornire un video compreso nei limiti di dimensioni di file e velocità dati imposti dai supporti di destinazione e dai dispositivi di riproduzione.

Suggerimenti per la compressione

Osservare le seguenti indicazioni per la compressione video:

- Non eseguire più volte la compressione di uno stesso video. La compressione ripetuta di un video ne compromette la qualità, causando ad esempio dei disturbi. Utilizzare riprese prive di montaggio o con la compressione minore disponibile.
- Accorciare il video il più possibile. Tagliare l'inizio e la fine del video e modificarlo per rimuovere contenuto eventualmente non necessario.
- Ottimizzare le impostazioni di compressione. Se dopo la compressione la riproduzione del video è ottima, provare a
 modificare le impostazioni per ridurre le dimensioni del file. Provare il video e modificarlo fino a ottenere il miglior
 compromesso tra qualità e dimensioni. Tutti i video dispongono di vari attributi che influiscono sulla compressione e
 sulle dimensioni del file. Le impostazioni ottimali variano quindi in base al video specifico.
- Limitare gli effetti e gli spostamenti troppo rapidi. Limitare gli spostamenti per tenere sotto controllo le dimensioni del file. Ogni tipo di spostamento, in particolare quelli che coinvolgono molti colori, causa un aumento delle dimensioni del file. Le riprese video mosse e gli zoom sono particolarmente inadatti a tal riguardo. Alcuni effetti aumentano le dimensioni dei file a causa della quantità di informazioni che aggiungono al video. Altri effetti, invece, quali le sfocature, possono essere utilizzati per diminuire il numero di bit contenuti in un file compresso.
- Scegliere dimensioni appropriate. Se gli utenti a cui è diretto il video dispongono di una connessione Internet lenta, ad esempio se utilizzano modem analogici, le dimensioni del video dovranno essere ridotte. Una buona soluzione potrebbe

essere 160 x 120 pixel. Se i fruitori finali dispongono di connessioni veloci, potete utilizzare dimensioni più grandi (ad esempio, 320x240 pixel).

- Scegliere una velocità di riproduzione appropriata (fps). Se il target di utenti usa prevalentemente computer non recenti, scegliere una velocità di riproduzione bassa, ad esempio 7 o 15 fps (fotogrammi al secondo). Se i probabili visitatori del sito dispongono invece di computer più avanzati, è possibile utilizzare una velocità di riproduzione maggiore, ad esempio 15 o 30 fps. Scegliere sempre una velocità di riproduzione che sia un sottomultiplo della frequenza dei fotogrammi originale, ad esempio comprimere a 15 fps o 7,5 fps se la frequenza dei fotogrammi originale è di 30 fps.
- Impostare un numero di fotogrammi chiave appropriato. I fotogrammi chiave del video sono diversi dai fotogrammi chiave di Flash. Ogni fotogramma chiave corrisponde a un fotogramma che viene riprodotto quando il video viene compresso, pertanto una maggiore frequenza dei fotogrammi chiave corrisponde a una migliore qualità, ma anche a dimensioni maggiori del file. Se si imposta come valore 30, verrà riprodotto un fotogramma chiave video ogni 30 fotogrammi. Se si sceglie 15, si otterrà una qualità migliore perché verrà riprodotto un fotogramma chiave ogni 15 fotogrammi e i pixel delle riprese saranno più fedeli all'originale.
- Ridurre i disturbi. I disturbi, ovvero pixel disordinati nel video, aumentano le dimensioni del file. Ridurre i disturbi facendo ricorso a un editor video al fine di ridurre le dimensioni del file. A questo scopo, utilizzare nel video colori uniformi. Per tentare di ridurre i disturbi potete utilizzare il filtro per la riduzione del rumore nei video di Adobe Media Encoder, oppure una lieve sfocatura di After Effects.

Informazioni sulla compressione dei file filmato

La compressione è fondamentale per ridurre le dimensioni dei filmati, in modo da poterli memorizzare, trasmettere e riprodurre correttamente. Quando eseguite l'esportazione o il rendering di un file filmato da riprodurre su un particolare tipo di dispositivo a una determinata larghezza di banda, potete scegliere un compressore/decompressore (detto anche encoder/decoder o *codec*) con cui comprimere le informazioni e generare un file riconosciuto da quel tipo di dispositivo a quella larghezza di banda.

Sono disponibili diversi codec; non esiste un unico codec valido per tutte le situazioni. Ad esempio, il miglior codec per la compressione dei video a cartoni animati in genere non è adeguato per filmati dal vivo. Quando eseguite la compressione di un file filmato, potete regolare con precisione la compressione in modo da ottenere la massima qualità di riproduzione su un computer, un dispositivo portatile, Internet o un lettore DVD. A seconda dell'encoder utilizzato, potete ridurre le dimensioni dei file compressi eliminando gli artefatti che interferiscono con la compressione, ad esempio movimenti casuali della fotocamera e granulosità eccessiva della pellicola.

Il codec scelto deve essere disponibile per chiunque visualizzi il video. Ad esempio, se usate un codec hardware su una scheda di acquisizione, è necessario che i destinatari del materiale dispongano dello stesso codec hardware o di un codec software in grado di emularlo.

Per ulteriori informazioni sulla compressione, visitate il sito www.adobe.com/go/learn_dv_primer_compression.

Informazioni sui fotogrammi chiave di compressione

I fotogrammi chiave di compressione sono diversi dai fotogrammi chiave usati per controllare le proprietà di tracce e clip, quali il volume audio o la rotazione di una clip. In genere, durante l'esportazione i fotogrammi chiave di compressione sono impostati automaticamente a intervalli regolari nel filmato. Durante la compressione vengono memorizzati come fotogrammi completi. I fotogrammi compresi tra i fotogrammi chiave (fotogrammi intermedi) vengono confrontati con il fotogramma precedente e solo i dati cambiati vengono memorizzati. Questo processo può notevolmente ridurre le dimensioni dei file, secondo la spaziatura presente tra i fotogrammi chiave.

La scelta dell'impostazione di compressione ottimale dipende quindi dal tipo di materiale video, dal formato di trasmissione dei dati e dal fruitore finale. Meno fotogrammi chiave e più fotogrammi intermedi danno luogo a file di dimensioni inferiori, ma generano immagini di minor qualità. Più fotogrammi chiave e meno fotogrammi intermedi danno luogo a file di dimensioni notevolmente più grandi, ma generano immagini di migliore qualità. L'impostazione ottimale di compressione spesso viene trovata sperimentando con varie impostazioni.

Informazioni sulla velocità dati

Con alcuni codec video e audio potete specificare la *velocità dati*, denominata anche *velocità di trasferimento*, ovvero la quantità di informazioni video elaborate al secondo durante la riproduzione. La velocità dati specificata determina in effetti la velocità dati massima poiché la velocità dati effettiva varia secondo il contenuto visivo di ogni fotogramma.

Per ottenere la migliore qualità del video codificato, impostate la velocità sul valore massimo consentito dal supporto di distribuzione finale. Se lo streaming video è destinato a utenti che accedono a Internet mediante connessione remota, questo valore può corrispondere a soli 20 kilobit al secondo; se invece prevedete di distribuire il contenuto video su DVD, può raggiungere i 7 megabit al secondo. La velocità dati specificata dipende dall'uso a cui è destinato il video. Seguono alcune istruzioni sulla velocità dati per alcuni usi specifici:

Produzione di DVD La velocità dati deve garantire la massima qualità e allo stesso tempo far rientrare l'intero programma entro lo spazio disponibile sul DVD.

Produzione di videocassette non DV La velocità dati deve rientrare nei limiti imposti dalle risorse del computer e dal disco rigido con cui viene eseguita la riproduzione finale con registrazione sulla cassetta.

Riproduzione dal disco rigido Se il video finale deve essere riprodotto da dischi rigidi, occorre determinare la velocità media dei dischi rigidi degli utenti finali e impostarla come velocità dati. Se il video esportato deve essere usato in un altro sistema di montaggio o importato in un'applicazione di composizione, eseguite l'esportazione con la massima qualità. Usate un codec senza perdita o il codec supportato dalla vostra scheda di acquisizione video e specificate la velocità dati supportata dal sistema di montaggio per l'acquisizione e l'elaborazione del video.

Riproduzione da CD-ROM La velocità dati per i video riprodotti da un CD-ROM dipende dalla velocità dell'unità. Se ad esempio state preparando un file video per un'unità CD-ROM a velocità quadrupla (600 kilobyte al secondo), impostate una velocità compresa tra 300 e 500 kilobyte al secondo per tenere conto sia della velocità dati dell'unità sia delle risorse di sistema necessarie per trasferire i dati.

Riproduzione su Intranet La velocità dati può raggiungere o superare 1 megabit al secondo, in funzione della velocità della rete Intranet.

Streaming video sul Web La velocità dati deve tenere conto delle prestazioni reali che desiderate ottenere. Ad esempio, la velocità dati per lo streaming video destinato alle connessioni a 56 kilobit al secondo è spesso di 40 kilobit al secondo. I fattori quali il volume dei dati e la qualità delle linee, infatti, spesso impediscono alle connessioni telefoniche Internet di raggiungere le velocità dichiarate. Per le connessioni in banda larga, impostate la velocità dati dello streaming video su 128 kilobit al secondo.

Scaricamento di un file video dal Web La velocità dati è meno rilevante rispetto alle dimensioni del file video, in quanto il problema principale è il tempo impiegato per scaricare il file. Tuttavia è sempre consigliabile impostare una velocità dati più bassa per i video che devono essere scaricati. Così facendo si riducono anche le dimensioni del file video e dunque aumenta la velocità di scaricamento.

Se usate Adobe Premiere Pro, eseguite il comando File > Ottieni proprietà per per analizzare la velocità dati dei file che esportate.

Scelta di formati da utilizzare in altre applicazioni

Adobe Premiere Pro effettua l'esportazione in molti formati che possono essere letti da altre applicazioni. Prima di esportare un file video su un altro programma software di montaggio video o di effetti speciali, rispondete alle seguenti domande per determinare il formato più adatto alle vostre esigenze:

- Quali formati di file e metodi di compressione possono essere importati nelle applicazioni finali? Da questo dipende il formato da usare per l'esportazione.
- Dovete passare da una piattaforma informatica all'altra? Questo può limitare la scelta dei formati di file e dei metodi di compressione. Valutate l'impiego di codec di compressione ad alta qualità, quali QuickTime Motion JPEG A o B, oppure i codec di animazione.
- Le clip verranno sovrapposte ad altre clip? In questo caso, preservate la trasparenza del canale alfa esportando un formato in grado di supportare una profondità di colore a 32 bit (milioni di colori +), ad esempio Apple Animation Apple None o Uncompressed Windows AVI.

- Dovrete aggiungere effetti speciali o elaborare il video e l'audio in altri modi? L'elaborazione tende a compromettere la qualità dell'immagine e del suono, è pertanto consigliabile usare materiale sorgente della migliore qualità. Se preservare la qualità è più importante di altre considerazioni (ad esempio la limitazione delle dimensioni del file e la velocità dati), scegliete un codec di alta qualità o un codec che non utilizzi assolutamente la compressione.
- Volete disegnare sulle immagini? Se sì, potete esportare i fotogrammi come una sequenza numerata di file di immagini fisse e modificare ciascun file in Photoshop.
- Volete usare un singolo fotogramma come un'immagine fissa? Consultate "Esportare un'immagine fissa" a pagina 353.

Esportare file audio e di filmato modificabili

Esportazione di file audio e di filmato

Una sequenza montata è costituita da clip che fanno riferimento a corrispondenti file multimediali sul disco rigido. Mentre l'esportazione di una sequenza su videocassetta o disco mantiene il riferimento a tali file sorgente, l'esportazione di un filmato, di immagini fisse o di un file audio crea un nuovo file. Potete esportare file, ad esempio, per acquisire un singolo fotogramma da una clip da utilizzare come immagine fissa, per eseguire il mixaggio di tutte le tracce audio in un unico file audio o per eseguire il rendering di una sequenza su un file che può essere modificato in un'applicazione diversa o memorizzato in un archivio.

Potete esportare un filmato in uno dei tipi di file di esportazione quali Microsoft DV AVI (solo Windows) e QuickTime. Potete esportare un filmato in un formato ad alta definizione, ad esempio, Microsoft AVI non compresso. Tuttavia, non è possibile esportare file di filmato specificatamente nel formato HDV.

Esportazione di un file di filmato per ulteriori operazioni di montaggio

Potete esportare un file di filmato senza codificarlo da qualsiasi sequenza. Dopo aver montato i file, potete aggiungerli di nuovo al progetto. Dato che il rendering viene di norma eseguito senza compressione alla risoluzione massima del progetto, questi file possono essere montati come qualsiasi altra clip senza pregiudizio per qualità o prestazioni. Se desiderate unire il contenuto di una sequenza multitraccia in singole tracce video e audio, potete esportare un file di filmato. Per esportare un file di filmato in un'altra applicazione per ulteriori operazioni di montaggio, selezionate un file di tipo AVI o QuickTime.

Nota: Non è possibile esportare un file di filmato in un formato HDV. Potete tuttavia usare Adobe Media Encoder per esportare un filmato in un formato MPEG-2 con definizione superiore. Potete inoltre esportare una sequenza HDV direttamente su videocassetta in un dispositivo HDV (solo Windows).

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Per esportare una sequenza, selezionate la sequenza nel pannello Timeline o monitor Programma.
- Per esportare una clip, selezionate la clip nel monitor Sorgente o pannello Progetto.
- 2 Per specificare un intervallo di fotogrammi di esportare, effettuate una delle seguenti operazioni:
- In una sequenza, definite l'area di lavoro.
- In una clip, impostate i punti di attacco e di stacco.
- **3** Scegliete File > Esporta > Filmato.
- 4 Fate clic su Impostazioni.
- 5 Selezionate Generale nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati.
- 6 Scegliete il tipo di file adatto per l'applicazione di destinazione nel menu Tipo di file.

Per esportare un file di filmato ad alta definizione, usate Microsoft AVI non compresso (solo Windows).

7 Selezionate Video nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati, quindi scegliete le impostazioni video richieste per l'output.

- 8 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni.
- 9 Specificate un percorso e un nome di file, quindi fate clic su OK

Per annullare l'esportazione, premete Esc. L'annullamento dell'operazione può richiedere alcuni secondi.

Con Salva e Carica nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati, potete salvare e in seguito caricare rapidamente le impostazioni usate più di frequente. È utile poter caricare le impostazioni salvate in precedenza, in particolare se si devono creare tipi diversi di file video (ad esempio, NTSC e video per il Web) dallo stesso progetto.

Consultare anche

"Impostazioni di esportazione" a pagina 379

"Formati di file supportati per l'esportazione" a pagina 345

Esportare dati relativi ai marcatori in file AVI (solo Windows)

Adobe Premiere Pro consente l'esportazione dei dati relativi ai marcatori. L'esportazione dei dati relativi ai marcatori risulta utile per creare un disco in Encore. Se esportate i dati relativi ai marcatori e definite un marcatore per i capitoli in Adobe Premiere Pro, Encore riconosce tale marcatore, consentendo di creare facilmente collegamenti rapidi durante la creazione del disco. Potete esportare anche i commenti aggiunti ai marcatori.

- 1 Scegliete File > Esporta > Filmato.
- 2 Nella finestra di dialogo Esporta filmato, fate clic su Impostazioni.

3 Per Tipo file, scegliete un formato AVI (Microsoft AVI non compresso, Microsoft AVI o Microsoft DV AVI), quindi fate clic su Impostazioni compilazione.

4 Selezionate le opzioni con cui specificare quali dati esportare e fate clic su OK.

Selezionate Esporta marcatori senza numero se desiderate includere i marcatori con campi vuoti (questa opzione è utile se desiderate conservare solo il marcatore).

5 Nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati selezionate le opzioni per il filmato.

Esportare un file audio per ulteriori operazioni di montaggio

Potete esportare l'audio di qualsiasi sequenza, senza video, in un file audio. Quando esportate l'audio, l'opzione Video viene automaticamente deselezionata e non risulta disponibile.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Per esportare una sequenza, selezionate la sequenza nel pannello Timeline o monitor Programma.
- Per esportare una clip, selezionate la clip nel monitor Sorgente o pannello Progetto.
- 2 Per specificare un intervallo di fotogrammi da esportare, effettuate una delle seguenti operazioni:
- In una sequenza, definite l'area di lavoro.
- In una clip, impostate i punti di attacco e di stacco.
- **3** Scegliete File > Esporta > Audio.

4 Fate clic su Impostazioni ed effettuate le selezioni opportune (consultate "Impostazioni di esportazione:Audio" a pagina 382).

- 5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni.
- 6 Specificate un percorso e un nome di file, quindi fate clic su OK.

Per annullare l'esportazione, premete Esc. L'annullamento dell'operazione può richiedere alcuni secondi.

Nota: Per esportare l'audio, potete anche scegliere Esporta > Adobe Media Encoder deselezionando quindi l'opzione Video.

Consultare anche

"Formati di file supportati per l'esportazione" a pagina 345

Esportare immagini fisse e sequenze di immagini fisse

Esportare un'immagine fissa

Potete esportare qualsiasi fotogramma come file di immagini fisse.

- **1** Scegliete File > Esporta > Fotogramma.
- 2 Fate clic su Impostazioni.

3 Scegliete un formato in Tipo file. Fate clic su Compila impostazioni per il tipo di file selezionato (se l'opzione è disponibile), specificate le opzioni e fate clic su OK.

Per le Impostazioni di compilazione disponibili per Compuserve GIF, consultate "Esportare una GIF con immagine fissa o con animazione" a pagina 353.

- 4 Fate clic su Video, quindi specificate le opzioni desiderate.
- 5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei fotogrammi.
- 6 Specificate un percorso e un nome di file, quindi fate clic su OK.

 \mathbb{Q} Quando esportate le immagini fisse da un supporto DV per l'uso con la grafica o i video a pixel quadrati, potete evitare distorsioni impostando l'opzione Proporzioni pixel su Pixel quadrati (1.0) e l'opzione Dimensioni fotogramma tra 720 x 480 e 640 x 480 pixel.

Esportare una GIF con immagine fissa o con animazione

Le GIF con animazione sono il formato più adatto per la grafica animata a colori in tinta unita e con fotogrammi di piccole dimensioni, come i logo aziendali animati. Il formato funziona meglio con la grafica sintetica che non con i filmati dal vivo. Questo formato è comodo in quanto visualizzabile in quasi tutti i browser Web senza richiedere la presenza di plug-in aggiuntivi. Non è tuttavia possibile includere l'audio nei file GIF con animazioni. L'esportazione della GIF con animazione avviene in modo analogo agli altri file (accertatevi, tuttavia, di aver scelto GIF con animazione come tipo di file), a eccezione del fatto che è possibile specificare opzioni speciali facendo clic su Compila impostazioni nella finestra di dialogo Esporta filmato.

Nota: Per risultati ottimali, verificate il funzionamento dei file GIF con animazione in un browser Web prima della loro distribuzione.

- **1** Scegliete File > Esporta > Filmato.
- 2 Nella finestra di dialogo Esporta filmato, fate clic su Impostazioni.
- 3 Per Tipo file, scegliete un formato GIF o GIF con animazione, quindi fate clic su Compila impostazioni.
- 4 Specificate le seguenti opzioni, se disponibili:

Dithering Selezionate questa opzione per simulare i colori che non sono disponibili nella tavola dei colori sicuri per Internet usata dai browser Web. I colori non disponibili vengono simulati da pattern di distribuzione dei pixel dei colori disponibili. I colori in dithering possono sembrare granulosi, ma in genere questa procedura migliora la gamma cromatica apparente e l'aspetto delle sfumature. Deselezionate questa opzione per spostare i colori non disponibili sul colore più simile successivo nella tavola dei colori; questa impostazione può provocare brusche transizioni tra i colori.

Trasparenza Selezionate Nessuna nel menu per creare il filmato all'interno di un rettangolo opaco. Selezionate Intensa per convertire un colore in un'area trasparente; fate clic su Colore per specificare il colore. Selezionate Leggera per convertire un colore in un'area trasparente e attenuarne i bordi; fate clic su Colore per specificare il colore.

Ciclo continuo Selezionate questa opzione affinché la GIF con animazione sia riprodotta all'infinito senza interruzioni. Deselezionatela se la GIF con animazione deve essere riprodotta una sola volta. Questa opzione non è disponibile per le sequenze GIF.

5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Compila impostazioni, quindi specificate le altre opzioni desiderate nella finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati.

Esportare sequenze di immagini fisse

I filmati sono estremamente utili per eseguire le anteprime con facilità. Tuttavia, una sequenza di immagini fisse da una composizione può essere usata per la creazione di filmati e le presentazioni desktop. Potete usare una sequenza di immagini fisse nei seguenti modi:

- Trasferire i fotogrammi su pellicola mediante un registratore per pellicola.
- Creare immagini fisse per sistemi video di qualità elevata.
- Creare immagini fisse e usarle in una presentazione.
- Selezionare immagini per pubblicare o creare storyboard.
- Esportare immagini sorgente per programmi di grafica nei quali è possibile eseguire modifiche e ritocchi e reimportare le immagini in After Premiere Pro come elementi del metraggio.

Esportare una serie di immagini fisse

Potete esportare una clip o una sequenza come sequenza di immagini fisse, con ogni fotogramma esportato come file immagine a parte. Questa procedura può essere utile per elaborare una clip con applicazioni di animazione o grafica tridimensionale che non consentono l'importazione dei formati di file video, o con programmi di animazione che richiedono sequenze di immagini fisse. Potete, ad esempio, esportare una serie di immagini fisse da Adobe Premiere Pro, importarle in Adobe Illustrator per utilizzare la funzionalità Live Trace, quindi riportare la sequenza alterata in Adobe Premiere Pro per ulteriori operazioni di montaggio. Quando esportate una sequenza di immagini fisse, Adobe Premiere Pro numera automaticamente i file delle immagini.

- 1 Scegliete File > Esporta > Filmato.
- 2 Fate clic su Impostazioni.
- 3 In Tipo di file scegliete un formato di sequenza di immagini fisse, ad esempio, Windows Bitmap, GIF, Targa o TIFF.

Se scegliete un formato video o GIF con animazione, tutti i fotogrammi verranno esportati nello stesso file.

- 4 Scegliete i fotogrammi da esportare nel menu Intervallo.
- 5 Fate clic su Video, quindi specificate le opzioni desiderate.
- 6 Fate clic su Fotogramma chiave e rendering, specificate le opzioni, quindi fate clic su OK.
- 7 Specificate il percorso in cui esportare tutti i file di immagini fisse.
- È bene specificare una cartella vuota, in modo da non mescolare i file della sequenza con altri file.
- 8 Per impostare la numerazione della sequenza, digitate un nome di file numerato.

Per specificare il numero di cifre nel nome del file, determinate quante cifre occorreranno per numerare tutti i fotogrammi, quindi aggiungete gli zeri necessari. Se ad esempio volete esportare 20 fotogrammi e il nome del file deve essere composto da cinque cifre, digitate Car000 come primo nome di file (gli altri file verranno denominati: Car00001, Car00002, ..., Car00020).

9 Fate clic su OK per esportare la sequenza di immagini fisse.

Informazioni sul formato Filmstrip

In Adobe Photoshop è possibile modificare fotogrammi video o perfino dipingere direttamente su di essi. Tale processo è denominato *rotoscoping*. Uno dei metodi consiste nell'esportare i fotogrammi video dall'applicazione video in formato Filmstrip.

Nota: Potete inoltre utilizzare i livelli video di Photoshop per modificare i file video non in formato Filmstrip nonché eseguire il rotoscoping con strumenti di disegno di After Effects senza utilizzare il formato Filmstrip. Per assistenza nella scelta di utilizzare o meno il formato Filmstrip o se utilizzare Photoshop o After Effects per un'attività specifica, vedere l'Aiuto di Photoshop.

Da alcune applicazioni di modifica e composizione video, quali Adobe Premiere Pro (solo Windows) e After Effects, potete esportare una parte o tutta la composizione, la sequenza o il clip come file Filmstrip singolo. Poiché la compressione video non viene usata nella creazione di file Filmstrip, le dimensioni di questi ultimi possono essere elevate. Se il computer non

dispone di memoria sufficiente per il caricamento del file in Photoshop, potete suddividere il file in una serie di file più piccoli mediante l'impostazione dell'area di lavoro in una parte diversa della composizione prima di eseguire il rendering o l'esportazione di ciascuna parte, oppure potete esportare la composizione, la clip o la sequenza come serie di immagini fisse numerate in modo da modificare ciascun fotogramma come file separato.

Nota: Per esportare un singolo fotogramma, non occorre usare il formato Filmstrip.

Il file Filmstrip si apre in Adobe Photoshop come serie di fotogrammi incolonnati, identificati dal rispettivo numero, nome di bobina e codice di tempo. Se la colonna creata dai fotogrammi Filmstrip ha più di 30.000 pixel in altezza, i fotogrammi continuano su una seconda colonna. Il numero di fotogrammi visualizzati dipende dalla durata del metraggio o della clip e dalla frequenza fotogrammi selezionata quando eseguite il rendering del file Filmstrip.

Per ottenere risultati ottimali quando ritoccate un file Filmstrip in Adobe Photoshop, attenetevi alle seguenti istruzioni:

- After Effects e Adobe Premiere Pro visualizzano soltanto una parte di ciascun fotogramma contenuto all'interno di ciascun riquadro di fotogramma; tuttavia, potete disegnare sulle linee grigie che suddividono i fotogrammi del file Filmstrip senza danneggiare il file.
- Potete modificare i canali rosso, verde, blu e alfa del file Filmstrip. Usate solo il canale 4 come canale alfa; gli altri canali alfa non vengono riconosciuti.
- Non ridimensionate né tagliate il Filmstrip.
- Unite i livelli eventualmente aggiunti in Adobe Photoshop.

Esportazione di un file Filmstrip per il montaggio con programmi di imaging digitale (solo Windows)

Potete esportare una sequenza totale o parziale nel formato Filmstrip da sottoporre al montaggio per singolo fotogramma con applicazioni di montaggio fotografico quali Photoshop. Il formato Filmstrip supporta soltanto il video; l'audio è escluso. I file Filmstrip generati da Adobe Premiere Pro non contengono l'audio eventualmente presente nelle relative clip sorgente.

- 1 Selezionate la sequenza per renderla attiva.
- **2** Selezionate File > Esporta > Filmato.
- **3** Fare clic su Impostazioni.
- 4 Scegliete Filmstrip dal menu a discesa Tipo file.
- 5 Scegliete Barra dell'area di lavoro o Sequenza intera con il pulsante Intervallo.
- 6 Se opportuno, scegliete le opzioni Aggiungi al progetto a operazione ultimata e Segnale acustico a operazione ultimata.
- 7 Fate clic su OK.
- 8 Immettete un percorso e un nome del file.
- 9 Fate clic su Salva.

Adobe Premiere Pro esegue il rendering della sequenza totale o parziale in un file Filmstrip.

Esportare PDF per i commenti

Informazioni sui commenti Clip Notes

Usate Clip Notes per inviare un filmato al quale i revisori possono aggiungere commenti. Quando create un filmato al quale aggiungere commenti Clip Notes, in un file PDF Adobe viene inserito una copia del filmato o un collegamento al filmato. Il filmato può essere in formato Windows Media (solo per Windows) o QuickTime.

Gli indicatori di fase di composizione (After Effects) e gli indicatori di sequenza (Adobe Premiere Pro) vengono inclusi nel filmato come commenti, in modo da fare domande ai revisori o richiedere commenti su spezzoni specifici del filmato.
Nota: Quando create un filmato da esaminare in Clip Notes, potete specificare le impostazioni FTP nella scheda Altri della finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione per inserire automaticamente il file PDF in un server FTP per scambiare comodamente file e commenti.

Quando i revisori aprono il file PDF, possono visualizzare il filmato e inserire dei commenti. Ogni commento è associato a un indicatore orario specifico nel filmato.

I revisori potranno, quindi, esportare i commenti su file e inviarlo a mittente. Quando vengono importati, i commenti del revisore verranno visualizzati nel campo dei commenti degli indicatori posti nel pannello Timeline.

Per visualizzare il file PDF, il revisore deve disporre di Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional o Adobe Reader (versione 7.0.5 o successive). Adobe Reader è scaricabile gratuitamente dal sito Web di Adobe www.adobe.com/go/learn_dv_download_adobereader.

Nota: Per impedire che i commenti vengano associati a spezzoni errati del filmato, evitate di modificare la sequenza o la composizione finché non avete importato tutti i commenti Clip Notes correlati.

Esportazione di un PDF di Clip Notes

Potete esportare il filmato in un file pdf per chiedere ai collaboratori di commentarlo usando Clip Notes Per vedere un video sull'uso di Clip Notes, consultate il sito www.adobe.com/go/vid0254_it.

1 Selezionate una sequenza nel pannello Timeline e scegliete Sequenza > Adobe Clip Notes.

2 Nell'area Impostazioni per l'esportazione, specificate le seguenti opzioni:

Formato File QuickTime o Windows Media (solo Windows).

Nota: Il formato QuickTime consente di visualizzare qualsiasi commento apportato in Adobe Premiere Pro ai rispettivi fotogrammi nel lettore incluso nel PDF di Clip Notes.

Intervallo Esportate l'intera sequenza o solo i fotogrammi nella barra dell'area di lavoro.

Predefinito Basato su standard di trasmissione, velocità dati, proporzioni e qualità.

3 In Impostazioni PDF, scegliete una delle seguenti opzioni Video:

Incorpora video Incorpora la sequenza sottoposta a rendering nel file PDF, solitamente affinché venga distribuita tramite e-mail ai revisori.

Esegui stream video Invia la sequenza sottoposta a rendering a un server FTP (File Transfer Protocol) e inserisce un collegamento al filmato nel file PDF. La dimensione del file PDF è inferiore a quella con un filmato allegato, ma sia il mittente che i revisori devono poter accedere a un server FTP che funga anche da server Web.

Nota: Incorporando il video, il file PDF avrà dimensioni maggiori, ma il revisore sarà in grado di visualizzare il file indipendentemente dalla possibilità di accedere al server. Lo streaming del video produrrà un file PDF di dimensioni inferiori che sarà tuttavia accessibile solo dal server nel quale è memorizzato.

4 Specificate una delle opzioni seguenti:

Password PDF Richiede l'inserimento della password da parte del revisore per aprire il file PDF.

Istruzioni Aggiungete in questo campo istruzioni specifiche che andranno ad aggiungersi a quelle generiche destinate ai revisori. Queste istruzioni verranno visualizzate quando il revisore aprirà il file PDF di Clip Notes.

Commenti a Indirizzo di posta elettronica a cui inviare i commenti dopo aver effettuato l'esportazione. (Consultate "Aggiunta di commenti Clip Notes" a pagina 357).

5 Se scegliete Stream Video nel passaggio 3, specificate le seguenti opzioni:

Impostazioni streaming Specifica l'URL in cui il file video (QuickTime o Windows Media) verrà memorizzato.

Conferma URL successivamente Consente di specificare o confermare un URL per il server successivamente. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un valido URL prima di creare il file PDF di Clip Notes.

File FTP a server Selezionate questa opzione e specificate le impostazioni per caricare il file sottoposto a rendering su un server tramite FTP (File Transfer Protocol). Potrebbe essere necessario consultare l'amministratore di rete per informazioni sulle impostazioni corrette.

6 Fate clic su OK per esportare un file PDF per i commenti di Clip Notes.



File pdf di Adobe Clip Notes visualizzato in Adobe Reader

Aggiunta di commenti Clip Notes

1 Aprite il file PDF generato dalla funzione Clip Notes in Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional o Adobe Reader (versione 7.0.5 o successive).

2 Se richiesto, specificate la preferenza di Manage Trust nella finestra di dialogo Multimedia Content. Se viene richiesta una password, digitatela e fate clic su OK. Se richiesto in una finestra di dialogo Istruzioni, leggete le istruzioni e fate clic su OK.

Nota: Potrete visualizzare le istruzioni in qualsiasi momento facendo clic sul pulsante Visualizza istruzioni 🕕

- 3 Immettete il vostro nome nel campo Nome revisore. Questo nome comparirà nei commenti.
- 4 Analizzate i vari fotogrammi e aggiungete i vostri commenti.
- Per visualizzare un fotogramma specifico, usate i comandi per la riproduzione del lettore multimediale.
- Per passare a un altro commento, selezionatelo nel menu Vai a o fate clic sul pulsante Passa al commento precedente O
 o Passa al commento successivo O.
- Per aggiungere un commento, fate clic sul pulsante Aggiungi commento 💭 e inserite il vostro commento.
- Per salvare i commenti, fate clic sul pulsante Salva commento 🚽 .
- Per eliminare un commento, andate al commento e fate clic sul pulsante Elimina commento 🔐 .

Clip Notes il commento viene preceduto automaticamente dal nome del revisore corrente e dal codice di tempo. Potete aggiungere un vostro commento a un fotogramma che già contiene commenti di altri revisori, il che è molto utile per rispondere a domande immesse nel campo dei commenti di un indicatore.

5 Terminato di aggiungere commenti, fate clic sul pulsante Esporta. Il file di commento è in formato XFDF. Quando questo file viene importato in After Effects da chi ha iniziato la revisione, i commenti compaiono come marcatori.

6 Se richiesto dal software di posta elettronica (ad esempio Microsoft Outlook), redigete e inviate l'email a cui è allegato il file di commenti di appunti clip.

Nota: Il software di posta elettronica chiederà se nel campo Commenti a è stato specificato un indirizzo di posta elettronica quando è stato creato il file PDF di Clip Notes.

Importare commenti Clip Notes

I commenti di Clip Notes compaiono come marcatori di sequenza. Se importate più di un PDF di Clip Notes, i commenti relativi allo stesso fotogramma vengono visualizzati in un singolo marcatore, e ogni commento ha inizio su una nuova riga nella finestra di dialogo Marcatore.

1 Selezionate una sequenza nel pannello Timeline e scegliete File > Importa commenti Clip Notes.

2 Selezionate il file contenente i commenti da importare e fate clic su Apri. I file di commento Clip Notes utilizzano l'estensione .xfdf.

Ogni commento diventa un marcatore nel corrispondente righello temporale della sequenza. Fate doppio clic su un marcatore di sequenza per visualizzarne il commento. (Consultate "Usare i marcatori" a pagina 129.)

Evitate di modificare la sequenza sottoposta a revisione fino a quando avete importato tutti i relativi commenti di Clip Notes. Se modificate la sequenza dopo aver esportato un file PDF di Clip Notes ma prima di aver importato i commenti completi, questi non compariranno nei punti esatti della sequenza.

Esportare su disco, disco Blu-ray o CD

Esportazione su DVD, disco Blu-ray o CD

Potete esportare sequenze complete o parziali in file formattati per la creazione e la masterizzazione di CD, videoCD, DVD e dischi Blu-ray. In alternativa, potete esportare in Encore per creare DVD con menu o masterizzare direttamente dischi senza menu. Per vedere un video sull'esportazione in Adobe Encore, consultate il sito www.adobe.com/go/vid0257_it. Per ulteriori informazioni sul formato DVD, consultate www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvd_it

Tipi di DVD e dischi Blu-ray

Adobe Premiere Pro e Encore consentono di creare due tipi principali di DVD o dischi Blu-ray: a riproduzione automatica senza menu oppure basati su menu. Nella finestra di dialogo Esporta per Encore, scegliete Masterizzazione diretta senza menu per il primo e Creazione con menu per il secondo.

Riproduzione automatica Avvia la riproduzione quando il disco viene inserito in un lettore dischi o dischi Blu-ray. I dischi a riproduzione automatica sono più indicati per i filmati brevi o per i filmati da riprodurre continuamente in una modalità a ciclo continuo. I dischi a riproduzione automatica non contengono menu. Chi visualizza i dischi a riproduzione automatica può usare i pulsanti Avanti e Indietro, disponibili sul telecomando del lettore, per spostarsi in avanti o all'indietro tra i marcatori dei capitoli inseriti nel filmato.

Basato su menu Visualizza un sottomenu delle scene contrassegnate dai marcatori. Questi dischi sono più indicati per filmati lunghi da riprodurre dall'inizio alla fine, che però possono anche contenere scene accessibili attraverso un sottomenu. Nel menu principale, lo spettatore può scegliere di riprodurre il filmato o di passare al sottomenu di selezione delle scene.

Scegliere formati di file per vari dischi

Quando esportate un file dalla finestra di dialogo Impostazioni di esportazione per creare un DVD o un disco Blu-ray, selezionate il formato adatto al supporto di destinazione. Per DVD a uno o due livelli, selezionate MPEG2-DVD. Per dischi Blu-ray a uno o due livelli, selezionate MPEG2 Blu-ray oppure H.264 Blu-ray

Selezionate l'impostazione predefinita per un determinato formato a seconda dello spazio disponibile sul supporto di destinazione e delle esigenze del pubblico finale.

Creare un DVD o un disco Blu-ray a riproduzione automatica

Potete creare dischi a riproduzione automatica esportando sequenze complete o parziali da Adobe Premiere Pro in Encore.

Nota: Prima di iniziare, verificate che Encore sia installato nello stesso computer di Adobe Premiere Pro.

1 Selezionate nella timeline di Adobe Premiere Pro la sequenza da esportare.

2 Per aggiungere marcatori da usare per i capitoli nel disco, trascinate l'indicatore del tempo corrente 🦞 della sequenza nella posizione in cui inserire il marcatore del capitolo. Fate quindi clic sul pulsante Imposta marcatore capitolo di Encore 🥥.

Nota: Encore non consente più di importare marcatori di sequenze Adobe Premiere Pro come marcatori di capitoli. Nei progetti creati con versioni precedenti di Adobe Premiere Pro, dovete sostituire i marcatori di sequenza con i marcatori Encore se desiderate mantenere i marcatori di capitoli nei dischi creati dal progetto.

- **3** Scegliete File > Esporta > Esporta per Encore.
- 4 Nella finestra di dialogo Esporta per Encore, digitate nel campo Nome il nome da assegnare al disco.
- 5 Selezionate nel menu a comparsa Tipo il tipo di supporto di registrazione del disco.
- 6 Selezionate Masterizzazione diretta senza menu.

Disco —			
	Nome:	20070213_121753	
	Tipo:	DVD Single Layer	
		Penistra direttamente senza menu	

Selezionare l'opzione Masterizzazione diretta senza menu nella finestra di dialogo Esporta per Encore.

- 7 Evidenziate il numero "1" accanto a Copie e immettete un valore per il numero di copie da masterizzare.
- 8 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Selezionate Sequenza intera se desiderate masterizzare l'intera sequenza su disco.
- Selezionate Area di lavoro se desiderate masterizzare su disco solo la sequenza sotto la barra dell'area di lavoro.
- **9** Selezionate la casella accanto a Riproduzione ciclo continuo solo se desiderate attivare il riavvio automatico della riproduzione quando viene raggiunta la fine della sequenza.
- 10 Fate clic su OK.
- 11 Nella finestra di dialogo Salva file, digitate il nome da assegnare al file, quindi fate clic su Salva.

Mentre viene eseguita la transcodifica del filmato nel formato MPEG-2, viene visualizzata la finestra di dialogo Rendering. Encore viene quindi avviato con i file video MPEG-2 (M2V) e audio (WAV) del filmato nel pannello Progetto e con una timeline per il disco nel pannello Timeline. Viene visualizzata la finestra di dialogo Avanzamento creazione con una barra di avanzamento mentre Encore crea il disco a riproduzione automatica e lo masterizza. Prima della masterizzazione viene visualizzata una finestra di dialogo in cui viene chiesto di inserire un supporto vuoto, qualora non lo abbiate già fatto.

Consultare anche

"Tipi di DVD e dischi Blu-ray" a pagina 358

Creare un DVD o un disco Blu-ray con menu

I DVD o i dischi Blu-ray basati su menu vengono creati esportando in Encore sequenze complete o parziali da Adobe Premiere Pro mediante l'opzione Creazione con menu.

Nota: Prima di iniziare, verificate che Encore sia installato nello stesso computer di Adobe Premiere Pro.

- 1 Selezionate nella timeline di Adobe Premiere Pro la sequenza da esportare nel disco.
- 2 Per aggiungere marcatori Encore da utilizzare come marcatori di capitoli nel disco, trascinate l'indicatore del tempo 🖓 della sequenza fino alla posizione desiderata. Fate quindi clic sul pulsante Imposta marcatore capitolo di Encore 🥥.

Nota: Encore non consente più di importare marcatori di sequenze Adobe Premiere Pro come marcatori di capitoli. Nei progetti creati con versioni precedenti di Adobe Premiere Pro, dovete sostituire i marcatori di sequenza con i marcatori Encore se desiderate mantenere i marcatori di capitoli nei dischi creati dal progetto.

- **3** Scegliete File > Esporta > Esporta per Encore.
- 4 Nella finestra di dialogo Esporta per Encore, digitate nel campo Nome il nome da assegnare al disco.
- 5 Selezionate il tipo di disco nel menu a comparsa Tipo.
- **6** Selezionate Creazione con menu.
- 7 Evidenziate il numero "1" accanto a Copie e immettete un valore per il numero di copie da masterizzare.
- 8 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Selezionate Sequenza intera se desiderate masterizzare l'intera sequenza su disco.
- Selezionate Area di lavoro se desiderate masterizzare su disco solo la sequenza sotto la barra dell'area di lavoro.

9 Selezionate la casella accanto a Riproduzione ciclo continuo solo se desiderate attivare il riavvio automatico della riproduzione al termine della sequenza, quindi fate clic su OK.

10 Nella finestra di dialogo Salva file, digitate un nome da assegnare al file, quindi fate clic su OK.

Mentre viene eseguita la transcodifica del filmato nel formato MPEG-2, viene visualizzata la finestra di dialogo Rendering. Encore viene quindi avviato con i file video MPEG-2 (M2V) e audio (WAV) del filmato nel pannello Progetto e con una timeline per il disco nel pannello Timeline.

11 Selezionate e personalizzate i modelli di menu e i pulsanti dal pannello Encore Library e create il disco. Per ulteriori informazioni sulla creazione di dischi in Encore, consultate l'aiuto in linea di Encore.

- 12 In Encore, selezionate File > Crea e selezionate Disco, Cartella o Immagine.
- 13 Fate clic su Verifica progetto per verificare l'eventuale presenza di errori e correggerli prima della masterizzazione.
- 14 Nell'area Destinazione del pannello Crea, effettuate una delle seguenti operazioni:
- Se per l'opzione Output avete selezionato Disco o Master del disco, accertatevi che il masterizzatore disco sia visualizzato accanto a Registratore.
- Se per l'opzione Output avete scelto Cartella o Immagine del disco, individuate nel disco rigido il percorso della cartella nella quale creare la cartella o il file immagine.

15 Fate clic su Crea. Le barre di avanzamento nella finestra di dialogo Avanzamento creazione mostrano l'andamento della creazione. Al termine della creazione, fate clic su OK.

16 (Opzionale) Per modificare le impostazioni di codifica predefinite del disco, fate clic su Impostazioni. Scegliete le impostazioni tra quelle disponibili nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione. Fate clic quindi su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazione.

Consultare anche

"Tipi di DVD e dischi Blu-ray" a pagina 358

Esportazione di file per la riproduzione da CD-ROM

Per consentire al pubblico finale di riprodurre i file video e audio in un'unità CD-ROM, in un lettore Blu-ray o di dischi, potete codificare il file in un formato riproducibile su computer. Create il file codificato sul disco rigido, quindi masterizzatelo su un supporto CD registrabile (noto generalmente come CD+/-R/RW) utilizzando un software di masterizzazione CD di terze parti e un masterizzatore CD.

Dovete codificare i file in modo che non superino la capacità di memorizzazione del CD di destinazione, ossia 650 MB o 700 MB. Tuttavia, per una riproduzione corretta dei file, è necessario codificarli in base all'hardware e al software del pubblico di destinazione. In altre parole, potrebbe essere necessario ridurre la velocità di trasferimento dei dati del file non solo per limitarne le dimensioni in base allo spazio disponibile su CD, ma anche per garantire una riproduzione fluida su un'ampia gamma di sistemi. Questo aspetto è particolarmente importante se alcuni dei fruitori finali utilizzano unità CD-ROM meno recenti o computer con processori (CPU) più lenti. Selezionando le impostazioni per l'esportazione in Adobe Media Encoder, potete effettuare le seguenti operazioni per regolare la velocità di trasmissione dei dati e per garantire una riproduzione fluida:

- Determinate la gamma di configurazioni hardware e software del pubblico e identificate i limiti della configurazione con la minima compatibilità. In questo modo, potete impostare una frequenza dei fotogrammi sufficientemente bassa per garantire una riproduzione fluida e mantenere la massima qualità possibile.
- Scegliete un tipo di file e un codec adatto al tipo di pubblico finale. Nella finestra Impostazioni di esportazione, ad esempio, potete scegliere il formato Windows Media per un pubblico composto principalmente da utenti Windows che possono riprodurre questo formato con Windows Media Player.
- Se necessario, riducete le dimensioni dei fotogrammi. In genere, è preferibile specificare un multiplo delle dimensioni dello schermo intero, tenendo in considerazione le proporzioni dei pixel. Ad esempio, se le dimensioni dello schermo intero sono pari a 640x480 (pixel quadrati), provate con 320x240.
- Se necessario, riducete la frequenza dei fotogrammi. Supponete, ad esempio, che la frequenza dei fotogrammi effettiva sia pari a 30 fps (in NTSC); riducendo la frequenza dei fotogrammi a 15 fps si riduce notevolmente anche la velocità dati, senza pregiudicare la continuità del movimento.
- Se il codec lo consente, regolate la velocità dati e le impostazioni di qualità in base all'output previsto. Ad esempio, i codec come Cinepak e Sorenson consentono di regolare la quantità di compressione specificando i valori di velocità dati di destinazione o di qualità.
- Se necessario, riducete la profondità del colore. Ciò è particolarmente efficace se il video sorgente non contiene la gamma completa di colori (nota come colore a 24 bit, milioni di colori o true color), o se la riproduzione del video avverrà su un monitor o un software che visualizza una gamma limitata di colori.
- Verificate il file riproducendolo su un sistema paragonabile al sistema con la minore capacità del pubblico previsto ed eseguite le regolazioni necessarie.

Nota: Applicando un filtro per la riduzione del rumore è possibile migliorare l'aspetto di video compressi con alcuni codec, ad esempio Cinepak. (Consultate "Opzioni di filtro per la codifica" a pagina 384.)

Esportazione di file per la riproduzione di Video CD (solo Windows)

Il formato Video CD (VCD) consente la riproduzione dei video sui computer o i lettori che supportano lo standard Video CD. Il vantaggio del formato Video CD consiste nel fatto che può essere creato usando il software adatto e un masterizzatore CD; non occorre disporre di un masterizzatore di dischi. D'altro canto, la qualità di un VCD è simile a quella del VHS, molto inferiore quindi rispetto alla qualità dei dischi. Potete creare file Video CD usando le impostazioni predefinite MPEG1-VCD di Adobe Media Encoder e masterizzare i file su CD registrabile usando un programma in grado di creare VCD. Tuttavia, data la diffusione e la convenienza dei supporti, dei masterizzatori e dei lettori di dischi, la richiesta e il supporto del formato VCD risultano più contenuti rispetto al passato.

Esportazione di file per DVD, Blu-ray, videoCD (solo Windows), super videoCD o CD-ROM

- **1** Selezionate la sequenza contenente il materiale da esportare.
- **2** Scegliete File > Esporta > Adobe Media Encoder.
- 3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, scegliete una delle seguenti opzioni nel menu Formato:

MPEG2-disc Esportazione per un programma di masterizzazione o creazione di dischi.

MPEG2 Blu-ray Esportazione per un programma di masterizzazione o creazione di dischi Blu-ray.

MPEG1-VCD (solo Windows) Esportazione per un programma di masterizzazione o creazione di videoCD.

MPEG2-SVCD (solo Windows) Esportazione per un programma di masterizzazione o creazione di SVCD.

Nel menu Predefinito verrà visualizzata l'impostazione predefinita del formato.

4 Selezionate Area di lavoro o Sequenza intera nel menu Intervallo.

5 (Opzionale) Potete modificare le impostazioni predefinite scegliendo opzioni nei pannelli Filtri, Video, Audio, Multiplexer e Altri.

6 (Opzionale) Per salvare un'impostazione modificata da utilizzare in futuro, fate clic sul pulsante Salva predefinito **a**, inserite il nome dell'impostazione predefinita, quindi selezionate Salva impostazioni filtro, Salva altre attività o entrambe le opzioni. Fate clic su OK.

- 7 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su OK.
- 8 Specificate un nome e un percorso per il file e fate clic su Salva.

Viene visualizzata una finestra di dialogo di rendering contenente una barra di avanzamento.

Esportare progetti per montaggio e archiviazione in linea

Esportazione di progetti per montaggio e archiviazione in linea

Potete esportare un file di dati che descrive il progetto e consente di ricrearlo con i rispettivi oggetti multimediali o utilizzando un altro sistema di montaggio. Queste opzioni di esportazione includono quanto segue:

- File EDL (Edit Decision List)
- File AAF (Advanced Authoring Format)

Esportare un progetto di Adobe Premiere Pro come EDL

Con Adobe Premiere Pro 1.5 potete esportare il progetto come lista decisionale di montaggio (EDL) in formato CMX3600. Si tratta del formato più diffuso e affidabile tra tutti i formati EDL.

Quando impostate un progetto in Adobe Premiere Pro dal quale dovrete esportare una lista EDL, accertatevi che siano soddisfatti i criteri elencati di seguito.

- Le liste EDL funzionano in modo ottimale con i progetti che contengono non più di una traccia video, due tracce audio stereo e nessuna sequenza nidificata. Le liste EDL garantiscono inoltre l'integrità di gran parte delle transizioni standard, dei fermi fotogramma e delle variazioni di velocità delle clip.
- · Acquisite e archiviate tutto il materiale sorgente con il codice di tempo corretto.
- Il controllo del dispositivo di acquisizione (ad esempio, scheda di acquisizione o porta FireWire) deve utilizzare il codice di tempo.
- Prima di iniziare le riprese, assicuratevi che le video cassette abbiano un numero di bobina univoco e siano state formattate con il codice tempo.
- 1 Aprite o salvate il progetto da esportare come lista EDL.
- 2 Controllate che il pannello Timeline sia aperto e scegliete File > Esporta > Esporta in EDL.
- 3 Nella finestra di dialogo Esportazione EDL, specificate le tracce video e audio da esportare.

Potete esportare una traccia video e fino a quattro canali audio oppure due tracce stereo.

- 4 Specificate un nome e una posizione per il file EDL e fate clic su Salva.
- 5 Fate clic su OK.

Esportare file AAF (solo Windows)

Il formato AAF (Advanced Authoring Format) è un formato di file multimediale che consente lo scambio di metadati e oggetti multimediali digitali tra piattaforme, sistemi e applicazioni di tipo diverso. Applicazioni di authoring che supportano il formato AAF, quali la famiglia di prodotti per il montaggio Avid Xpress (solitamente denominati "Avid Xpress") leggono e scrivono i dati in file AAF. AAF è uno standard di interscambio file ampiamente diffuso per il montaggio video.

Il comando di Adobe Premiere Pro per l'esportazione in formato AAF (solo Windows) consente di esportare file di progetti AAF contenenti dati relativi a clip, sequenze e montaggio.

Affinché il progetto che state per esportare sia perfettamente conforme alle specifiche generali AAF e compatibile con un prodotto Avid Xpress, considerate quanto segue:

- I file AAF esportati da Adobe Premiere Pro sono compatibili con la famiglia di prodotti per il montaggio Avid Xpress (Avid Xpress DV, Avid Xpress Pro e Avid Xpress Pro HD) e non sono stati sperimentati con altre applicazioni.
- Le transizioni devono apparire solo tra due clip e non devono essere adiacenti all'inizio o alla fine di una clip. La lunghezza di ogni clip deve essere almeno uguale alla lunghezza della rispettiva transizione.
- Se una clip ha due transizioni(una sull'attacco e una sullo stacco), la lunghezza della clip deve essere almeno uguale alla somma delle lunghezze delle due transizioni.
- Quando assegnate un nome alle clip e alle sequenze in Adobe Premiere Pro, evitate di usare caratteri speciali,caratteri accentati o caratteri che possano in qualche modo compromettere l'analisi di un file XML. Alcuni caratteri da evitare sono /, >, <, * e ü.
- Dopo l'esportazione da Adobe Premiere Pro e l'importazione in Avid Xpress, i file AAF non vengono ricollegati automaticamente al materiale filmato originale. Per ristabilire il collegamento, usate l'opzione per l'importazione in batch Offline Only (Solo non in linea) disponibile in Avid Xpress.

Esportare un file come AAF (solo Windows)

- 1 Scegliete Progetto > Esporta progetto in formato AAF.
- 2 Se richiesto di salvare il progetto, fate clic su Continua per salvarlo e procedete con l'esportazione.
- 3 Specificate un nome e una posizione per il file salvato e fate clic su Salva.
- 4 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione AAF, selezionate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

Informazioni sul plug-in AAF (solo Windows)

Il plug-in per l'esportazione in formato AAF esegue la conversione dei progetti di Adobe Premiere Pro come riportato di seguito:

Video e audio mono/stereo"cut-only Il plug-in supporta pienamente questi elementi di un progetto. Il plug-in non esegue la conversione di panning, guadagno e variazioni del livello audio, né dell'audio surround 5.1. I canali audio stereo vengono scissi in due tracce nella sequenza Avid Xpress.

Velocità delle clip Il plug-in esegue la conversione delle variazioni di velocità delle clip video (lento, veloce, indietro) nell'unico effetto supportato in Avid Xpress, l'effetto movimento (Motion Effect). Viene convertita anche la velocità delle clip applicata alle sequenze nidificate. In Avid Xpress non è disponibile un'opzione equivalente all'effetto movimento (Motion Effect) per quanto riguarda l'audio. Se la variazione della velocità rende la clip audio più lunga rispetto all'oggetto multimediale sorgente, il plug-in estende di conseguenza la clip audio, mantenendo lo stesso inizio e colmando la differenza con un elemento di riempimento. Potete intervenire su queste parti della sequenza manualmente nel sistema di montaggio di Avid.

File acquisiti in batch o ridigitalizzati Il plug-in conserva il nome del nastro specificato nel file AAF. Potete usare la funzionalità di registrazione batch (Batch Record) disponibile in Avid Xpress per riacquisire l'oggetto multimediale dal nastro.

Materiale filmato di varie dimensioni Il plug-in esporta il progetto a piena risoluzione. Con l'importazione però tutto il metraggio viene ridimensionato in base alla risoluzione specificata nel progetto AVID.

Sequenze nidificate Il plug-in ricostruisce la composizione master a partire dalle sequenze nidificate seguendo un andamento ricorsivo, dal momento che Avid Xpress non supporta il collegamento con le sequenze nidificate). Nel file AAF non ci sarà quindi alcun collegamento tra la composizione master e le sequenze nidificate.

Titoli Dopo la conversione tramite plug-in, in Avid Xpress i titoli sono trasformati in semplici oggetti multimediali non in linea.

Gerarchia dei raccoglitori Avid Xpress colloca tutti gli elementi in un unico raccoglitore. I progetti composti da più raccoglitori vengono convertiti in un raccoglitore unico.

File di grafica Il plug-in salva un riferimento a tutti i file originali, tuttavia in Avid Xpress la compatibilità è ristretta ai formati che supporta. (consultate la documentazione di Avid Xpress per informazioni sui formati di file di grafica supportati).

Elementi del progetto Dopo la conversione tramite plug-in di clip sintetiche, in Avid Xpress tutte le impostazioni relative a Barre e toni, Video nero, Mascherino colore e Contatore universale sono trasformate in semplici oggetti multimediali non in linea.

Marcatori di sequenze e clip Dopo la conversione tramite plug-in, in Avid Xpress tutti i marcatori di sequenza (ad eccezione dei marcatori di attacco e stacco sequenza) sono trasformati in segnaposto sulla tracciaTC1 (del codice di tempo. I campi Capitolo, URL e Frame di destinazione non vengono convertiti perché non esistono campi equivalenti in Avid Xpress. Dopo la conversione tramite plug-in, in Avid Xpress i marcatori di clip sono trasformati in marcatoridi segmenti.

Nota: Il plug-in per l'esportazione in formato AAF ignora i marcatori che si trovano oltre la fine della sequenza.

Posizione dell'indicatore del tempo corrente Nel file esportato, l'indicatore del tempo corrente conserva la posizione che aveva in origine, ma solo setale posizione rientra nella durata della sequenza. altrimenti il plug-in pone l'indicatore del tempo corrente alla fine della sequenza Avid Xpress.

Clip raggruppate Dopo l'importazione tutte le clip raggruppate vengono separate e trattate singolarmente.

Transizioni ed effetti Le transizioni e gli effetti che vengono esportati da Adobe Premiere Pro in formato AAF sono identificatiin modo univoco in Avid Xpress. Per reperire una tabella delle transizioni e degli effetti supportati, consultate il sito Web Adobe.

Archiviazione

Project Manager di Adobe Premiere Pro può facilitare e snellire il flusso di lavoro riducendo le dimensioni del progetto e raggruppando i file associati al progetto.

La funzione Project Manager consente di creare una versione del progetto, denominata *progetto tagliato*, che fa riferimento solo al materiale usato nelle sequenze. I progetti tagliati vengono salvati con un nome univoco nel formato di file standard del progetto Adobe Premiere Pro (.prproj).

Nel progetto tagliato i riferimenti dei file vengono modificati in modo tale che il progetto faccia riferimento solo alle parti di elementi di metraggio usati nelle sequenze. Con Project Manager è possibile copiare le parti che interessano dei file multimediali sorgente; queste parti serviranno da file sorgente del progetto tagliato, altrimenti il progetto tagliato riporterà gli elementi del metraggio specificati come offline, cosicché possiate acquisirli da videoregistratore. (Quest'ultimo metodo risulta utile quando si utilizza un flusso di lavoro di montaggio offline/online, in cui sostituirete il metraggio di bassa qualità usato per il montaggio con il metraggio di alta qualità usato per l'esportazione). Con entrambi i metodi i requisiti di spazio del progetto risultano ridotti in quanto utilizzerete solo i file multimediali necessari per creare ed esportare le sequenze del progetto; i file multimediali sorgente potranno così essere archiviati o eliminati.

Project Manager è utile anche per rendere compatto, o *raggruppare*, un progetto. Con il raggruppamento dei file il progetto corrente e tutti i file multimediali associati vengono copiati in una singola ubicazione. Questa funzione è utile quando dovete raccogliere tutti i file memorizzati in varie ubicazioni e preparare un progetto da condividere o archiviare.

Quando create un progetto tagliato e relativi file sorgente, tenete a mente quanto segue. Project Manager copia solo parti del metraggio sorgente usato nelle sequenze, tuttavia è possibile specificare il numero di fotogrammi extra, o *maniglie*, che il nuovo metraggio comprende, cosicché possiate apportare ulteriori piccole modifiche al progetto tagliato. Il nuovo filmato conserva il codice di tempo e il numero di bobina del filmato acquisito originale. Se una o più clip secondarie del progetto condividono fotogrammi con un'altra clip secondaria, Project Manager crea un file di filmato contenente solo i fotogrammi condivisi. Project Manager copia anche le sequenze di immagini fisse usate nel progetto originale. Anche immagini fisse, titoli, clip non in linea e materiale generato, come le barre colorate e i contatori, vengono conservati ma non tagliati.

Quando tagliate o raggruppate un progetto, potete specificare se il nuovo progetto debba conservare clipnon usate del progetto originario.

Nota: Project Manager conserva tutti i fotogrammi chiave degli effetti e i marcatori di clip esistenti oltre ad attacchi e stacchi della clip tagliata.

Tagliare o copiare un progetto

Tenete in considerazione l'uso delle opzioni "Includi" per il backup o l'archiviazione dei filmati.

1 Controllate che la finestra Progetto sia aperta e scegliete Progetto > Project Manager.

2 Nella finestra Project Manager selezionate una delle seguenti opzioni:

Crea nuovo progetto con taglio per creare una nuova versione del progetto corrente, che faccia riferimento solo al metraggio usato nelle sequenze

Raccogli e copia i file in una nuova posizione per copiare e raccogliere il metraggio usato nel progetto

3 Se disponibili, selezionate le seguenti opzioni:

Nota: In base alle scelte effettuate al punto 2, e cioè se tagliare il progetto o raggruppare e copiare i filed el progetto, le opzioni disponibili varieranno.

Escludi clip non usate Indica che Project Manager non deve includere, o copiare, nel progetto originale il materiale non usato.

Rendi non in linea Indica a Project Manager di designare come "non in linea" tutti i filmati che vengono riacquisiti. Quando selezionate questa opzione, Project Manager conserva i nomi delle bobine e i codici di tempo per semplificare l'acquisizione in batch. Questa opzione è molto utile se nel progetto originale avete incluso filmati a bassa risoluzione o se state archiviando un progetto. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Crea nuovo progetto con taglio.

Nota: Quando riacquisite un filmato usando clip non in linea di un progetto tagliato, le clip sorgenti che non corrispondono alle attuali impostazioni del progetto sono riacquisite con le impostazioni originali. Per evitare questa situazione,fate clic su Ignora impostazioni clip nella finestra Acquisizione in batch e specificate le impostazioni desiderate per tutte le clip acquisite. È molto raro tuttavia dover ricorrere a questa opzione per l'acquisizione di filmati DV.

Includi maniglie Indica il numero di fotogrammi da conservare prima dell'attacco e dopo lo stacco di ciascuna clip tagliata. Ad esempio, un valore paria 30 significa che vengono conservati 30 fotogrammi prima dell'attacco e 30 fotogrammi dopo lo stacco. Le maniglie forniscono fotogrammi aggiuntivi che permettono di apportare piccole regolazioni ai punti di montaggio di un nuovo progetto.

Includi file di anteprima Indica che gli effetti sottoposti a rendering nel progetto originale rimangono tali anche nel nuovo progetto. Quando questa opzione non è selezionata, il nuovo progetto occupa meno spazio su disco, ma gli effetti non sono sottoposti a rendering. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Raccogli e copia i file in una nuova posizione.

Includi file audio conformi Garantisce che l'audio reso conforme nel progetto originale rimanga tale anche nel nuovo progetto. Quando questa opzione non è selezionata, il nuovo progetto occupa meno spazio su disco, ma Adobe PremierePro deve rendere nuovamente conforme l'audio all'apertura del progetto. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Raccogli e copia i file in una nuova posizione.

Rinomina i file multimediali secondo i nomi delle clip Rinomina i file dei filmati copiati con gli stessi nomi delle clip acquisite. Selezionate questa opzione se rinominate le clip acquisite nella finestra Progetto e volete che i file dei filmati copiati abbiano lo stesso nome (i file acquisiti che importate, in modo particolare quelli acquisiti utilizzando la ricerca delle scene, potrebbero non avere nomi significativi, potreste quindi desiderare rinominarli dall'interno della finestra Progetto). Questa opzione garantisce l'aggiornamento del nome del file del filmato acquisito effettivo in base al nuovo nome dato nella finestra Progetto, semplificando notevolmente l'organizzazione dei file di filmato.

Nota: Se rinominate le clip acquisite e quindi selezionate l'opzione Rendi non in linea, il susseguente progetto copiato conserva e mostra il nome di file originale e non il nuovo nome.

Destinazione progetto Specifica la posizione in cui verranno salvati i file specificati. Fate clic su Sfoglia per spostarvi in una posizione diversa da quella predefinita. Quando create un progetto tagliato, Project Manager crea una cartella denominata "Trimmed_[*Nome progetto*]" e salva in questa cartella il progetto tagliato e i file che avete specificato, quali i file di metraggio tagliati. Quando copiate un progetto, Project Manager crea una cartella denominata "Copied_[*Nome progetto*]" e copia in questa cartella l progetto, i file di metraggio e gli altri file che avete specificato.

Nota: Se esiste già una cartella con lo stesso nome del progetto che state tagliando, Project Manager aggiunge un numero al nome. Ad esempio, i progetti successivi con nome identico avranno le seguenti estensioni: "_001, _002, _003, _004,...."

Spazio su disco Mostra un confronto tra le dimensioni dei file del progetto corrente e le dimensioni stimate dei file tagliati o copiati. Fate clic su Calcola per aggiornare i valori stimati.

Esportare su pellicola o videocassetta

Informazioni sull'esportazione su videocassetta

Potete registrare la sequenza sottoposta a montaggio su videocassetta direttamente dal computer, ad esempio, per creare una videocassetta master. Nella fase iniziale di ciascun nuovo progetto, dovete specificare il formato e la qualità della videocassetta nell'area Modalità di montaggio della finestra di dialogo Impostazioni progetto.

Potete registrare una sequenza direttamente su videocassetta sui seguenti dispositivi (videoregistratori o videocamere) nel modo specificato:

Dispositivi DV su Windows o Mac OS con connessione FireWire tra il dispositivo e il computer

Dispositivi HDV solo su Windows con connessione FireWire tra il dispositivo e il computer

Dispositivi HD su Windows o Mac OS, a condizione che il computer disponga di una scheda di acquisizione HD supportata, con connessioni per i componenti SDI o HD. L'acquisizione e l'esportazione di video HD richiedono anche il controllo del dispositivo seriale. Per ulteriori informazioni, consultate il manuale del fornitore della soluzione in uso.

Dispositivi analogici su Windows o Mac OS, a condizione che il computer disponga di scheda di acquisizione, convertitore, camcorder o videoregistatore in grado di convertire la sequenza in un formato analogico registrabile dal dispositivo. Questa conversione viene consentita dalla maggior parte delle videocamere DV, HDV e HD, da tutti i videoregistratori DV, HDV e HD, da alcune schede di acquisizione e da alcuni convertitori. Per alcune videocamere digitali è richiesta prima la registrazione della sequenza su videocassetta digitale, quindi la riproduzione di quest'ultima sulla videocamera digitale per consentire la copia su un videoregistratore analogico.

Per il controllo dei dispositivi durante l'esportazione su dispositivi analogici, è necessario inoltre che sia installato un apposito modulo di controllo.

Molte schede di acquisizione video includono un software plug-in compatibile e un comando di menu per la registrazione su videocassetta. Se le opzioni visualizzate sono diverse da quelle qui descritte, consultate la documentazione della scheda di acquisizione video o del plug-in per individuare il metodo di esportazione su videocassetta più efficace.

Nota: Prima di esportare una sequenza, assicuratevi che tutte le clip contenute siano in linea.

Consultare anche

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 51

Preparazione per l'esportazione su videocassetta

Prima di cominciare, assicuratevi che il dispositivo di registrazione (videocamera o videoregistratore) sia collegato al computer tramite una connessione FireWire, SDI o analogica. Per alcuni dispositivi analogici o HD, potete anche utilizzate una connessione seriale, come RS-422, se disponibile, per il controllo del dispositivo.

Per assegnare al videoregistratore un tempo aggiuntivo prima dell'inizio e dopo la fine della sequenza video, aggiungete un video nero prima e dopo la sequenza nella finestra Timeline. Se intendete affidare la duplicazione delle videocassette a un laboratorio di postproduzione, aggiungete almeno 30 secondi di barre colorate e toni all'inizio del programma, per facilitare la calibrazione video e audio. (Consultate "Creare barre colorate e un tono di 1 kHz" a pagina 136.)

1 Collegate il dispositivo al computer, accendetelo e impostatelo su VTR, VCR o riproduzione.

2 Avviate Adobe Premiere Pro e aprite il progetto.

3 (Opzionale) Se state esportando su un dispositivo DV (non HDV, HD o analogico) da un progetto utilizzando una modalità di montaggio DV:

a Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali. Fate clic su Impostazioni di riproduzione.

b Nell'area Esportazione della finestra di dialogo Impostazioni riproduzione, specificate il formato appropriato nel menu Dispositivo esterno. Scegliete una delle impostazioni seguenti e fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni progetto.

DV 29.97i (720 x 480) Imposta DV NTSC, che utilizza una base temporale di 29.97 fps e campi interlacciati.

DV 25i (720 x 576) Imposta DV PAL, che utilizza una base temporale di 25 fps e campi interlacciati.

DV 23.976i Imposta DV 24P (24 fotogrammi progressivi) o 24PA (24 fotogrammi progressivi avanzati), che utilizza una base temporale di 23.976 e campi interlacciati (che diventano fotogrammi progressivamente acquisiti utilizzando lo schema pulldown).

4 Chiudete gli altri programmi in esecuzione sul computer.

Il computer è ora pronto per esportare la sequenza direttamente su videocassetta.

Esportare una sequenza su videocassetta con controllo dispositivo

Prima di esportare su videocassetta con l'opzione Controllo dispositivi, accertatevi che sia il computer sia la videocamera o il videoregistratore siano configurati correttamente per l'acquisizione video tramite il controllo del dispositivo (consultate "Configurare il controllo dispositivo" a pagina 51).

Se l'attrezzatura è dotata di un proprio plug-in software compatibile con Adobe Premiere Pro, le opzioni di Controllo dispositivi visualizzate potrebbero discostarsi da quelle qui descritte. (Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione del dispositivo in uso.)

Per esportare una sequenza su un dispositivo HDV, dovete prima transcodificarla nel formato HDV. In Adobe Premiere Pro questa transcodifica viene effettuata automaticamente immediatamente prima dell'esportazione della sequenza sul dispositivo HDV.

Nota: Potete esportare su una videocassetta di un dispositivo HDV solo in Windows e solo con controllo del dispositivo su FireWire.

1 Accertatevi che il videoregistratore sia acceso e la cassetta inserita correttamente. Se necessario, prendete nota del codice di tempo corrispondente al punto dal quale iniziate a registrare (in questo caso, dovete procurarvi una cassetta con segnalazione dei codici di tempo. Consultate "Pre-registrare o sostituire un codice di tempo su un nastro" a pagina 62.)

2 Attivate la sequenza da esportare, quindi scegliete File > Esporta > Esporta su cassetta.

3 Perché Adobe Premiere Pro possa controllare il videoregistratore, selezionate Attiva dispositivo di registrazione e effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per specificare un particolare fotogramma sulla videocassetta dal quale iniziare la registrazione, selezionate Assembla a codice di tempo e digitate il punto di attacco. Se non selezionate questa opzione, la registrazione partirà dalla posizione corrente della cassetta..
- Per sincronizzare il codice di tempo di un dispositivo con l'inizio della registrazione, selezionate Ritarda inizio filmato e
 digitate il numero di quarti di fotogramma da anteporre all'inizio del filmato. Alcuni dispositivi richiedono un ritardo
 tra il momento in cui viene ricevuto il comando di registrazione e il momento in cui inizia la riproduzione del filmato
 sul computer.
- Perché Adobe Premiere Pro riavvolga la cassetta prima dell'ora di inizio specificata in modo che il videoregistratore possa raggiungere una velocità costante, selezionate Preroll e digitate il numero di fotogrammi da riprodurre prima dell'inizio della registrazione. Per molti videoregistratori sono sufficienti 150 fotogrammi.
- 4 Nella sezione Opzioni, selezionate una delle seguenti opzioni:

Interrompi dopo fotogrammi saltati Termina automaticamente l'esportazione se un numero specificato di fotogrammi non viene esportato correttamente. Specificate il numero nella casella.

Segnala fotogrammi saltati Genera un rapporto di testo che segnala i fotogrammi saltati.

Rendering audio prima di esportare Impedisce alle sequenze contenenti effetti audio complessi di determinare fotogrammi saltati durante l'esportazione.

5 Fate clic su Registra, oppure per i dispositivi HDV fate clic su Rendering e registrazione.

Se eseguite l'esportazione su un dispositivo HDV, viene visualizzata una finestra di dialogo di rendering contenente una barra di avanzamento in cui viene mostrato l'andamento della transcodifica in HDV. In genere, l'esportazione su videocassetta ha inizio quando la transcodifica raggiunge il 50% del completamento.

6 Se non intendete effettuare altre registrazioni dopo la comparsa del messaggio Registrazione riuscita nell'opzione Stato, fate clic su Annulla per chiudere la finestra di dialogo Esporta su cassetta.

Nota: Se desiderate usare l'opzione Controllo dispositivi ma questa non è disponibile, fate clic su Annulla. Scegliete Modifica > Preferenze, fate clic su Controllo dispositivi, verificate che il dispositivo in uso sia configurato correttamente e fate clic su OK. A questo punto, riprovate a registrare su cassetta.

Esportare una sequenza su videocassetta senza controllo del dispositivo

Potete esportare su videocassetta senza attivare il controllo del dispositivo gestendo i controlli di riproduzione in Adobe Premiere Pro e quelli di registrazione sul dispositivo.

Nota: Potete esportare su una videocassetta di un dispositivo HDV solo in Windows e solo con il controllo del dispositivo.

1 Attivate la sequenza da esportare.

2 Verificate che la sequenza venga riprodotta sul videoregistratore o sulla videocamera. In caso contrario, rivedete le fasi di preparazione per l'esportazione su videocassetta (consultate "Preparazione per l'esportazione su videocassetta" a pagina 366) o consultate la documentazione del dispositivo analogico.

3 Verificate che il videoregistratore sia in modalità di registrazione/pausa e che la cassetta sia riavvolta nella posizione di inizio della registrazione.

- 4 Posizionate l'indicatore del tempo corrente all'inizio della sequenza o dell'area di lavoro, a seconda delle necessità.
- 5 Premete il tasto di registrazione o pausa sul dispositivo, per attivare la modalità di registrazione.
- 6 Premete il Pulsante Riproduci nel monitor Programma.

7 Al termine del programma, premete il pulsante di interruzione nel monitor Programma, quindi il tasto di interruzione sul dispositivo.

Consultare anche

"Creare un DVD o un disco Blu-ray a riproduzione automatica" a pagina 358

Creare pellicole cinematografiche

Se desiderate visualizzare il progetto finito da una pellicola cinematografica, dovete pianificare il flusso di lavoro con molta attenzione. Potete impiegare un processo di *matchback*, in base al quale effettuate le riprese su pellicola, trasferite su video e conformate la negativa della pellicola alle vostre operazioni di montaggio. Potete anche scegliere di scattare e modificare usando un formato video (preferibilmente, un formato ad alta definizione e scattare a 24 fps in modo che corrisponda alla frequenza dei fotogrammi della pellicola) e trasferire il progetto finito su pellicola. In tutti i casi è necessario considerare le notevoli differenze tra filmati e video, come la risoluzione delle immagini, le proporzioni e la frequenza dei fotogrammi, nonché come annullare tali differenze.

Per la fase di produzione, sarà necessario considerare il formato di acquisizione più adatto alle proprie esigenze. Durante la post-produzione può essere necessario trasferire il metraggio di origine nel formato appropriato per l'editing, gli effetti e il sottofondo musicale (utilizzando programmi come Adobe Premiere Pro, After Effects e Soundbooth). Quando eseguite l'esportazione dal software di post-produzione, potete determinare le impostazioni del file appropriate al supporto del filmato utilizzato oppure sarà necessario decidere come tradurre in modo ottimale le modifiche in fase di editing in filmato. Se scegliete di trasferire video nel filmato, probabilmente utilizzerete una struttura che eseguirà il trasferimento tramite un *registratore di filmati*, un dispositivo che consente di stampare i fotogrammi video in fotogrammi di filmati in movimento. Per determinare la procedura ottimale, prima di iniziare verificate le strutture di produzione e post produzione.

esportare:per il Web

Esportazione per il Web

Al contrario dei supporti di trasmissione o di distribuzione basati su memorizzazione, ad esempio dischi o videocassette, il Web si adatta a una più ampia gamma di standard e dispositivi audio. Mentre un numero crescente di utenti è dotato di una connessione Internet a banda larga, in grado di supportare un contenuto di qualità relativamente elevata, altri possono usare apparecchiature che supportano solo basse velocità di dati e di conseguenza un contenuto di qualità inferiore. Per questo motivo, è spesso necessario esportare il progetto in vari formati, adeguati ai diversi requisiti di visualizzazione del pubblico. Il processo è analogo all'esportazione su vari tipi di supporti fisici, ad esempio VHS e dischi, ma consente una maggiore varietà di scelta.

Le impostazioni di esportazione di Adobe Premiere Pro e di Adobe After Effects contengono impostazioni predefinite per molti ambienti a banda larga, in modo che i file ottenuti siano supportati dai dispositivi utilizzati dal pubblico.

Tipi di distribuzione sul Web

Rispetto ad altri supporti di distribuzione, gli standard Web per la distribuzione di contenuto video e audio sono vari e non compatibili. Il pubblico visualizza il contenuto sul Web utilizzando una grande varietà di configurazioni software e hardware che supportano un'ampia gamma di larghezze di banda dei dati. Per questo motivo numerosi codec sono progettati per creare video web compatibili. Fra le impostazioni di esportazione Adobe Premiere Pro annovera una serie di impostazioni predefinite che vi aiuteranno nella formattazione di un filmato in base alle funzionalità del sistema utilizzato dal pubblico per visualizzarlo. Molti formati utilizzano le seguenti tecnologie:

Video a scaricamento progressivo La riproduzione di un filmato *a scaricamento progressivo* può iniziare prima che sia completamente scaricato. Il software di lettura dei filmati (ad esempio QuickTime Player, Windows Media Player o Real Player) calcola il tempo necessario per il download completo del filmato, quindi inizia la riproduzione una volta scaricata una porzione sufficiente a consentirne la riproduzione senza interruzioni.

Streaming video Gli oggetti multimediali in streaming distribuiscono video sul Web o su un'altra rete senza scaricare un file sul disco rigido, proprio come avviene nella trasmissione televisiva tradizionale. La velocità di trasmissione, e di conseguenza la qualità, di uno streaming video è limitata dalla larghezza di banda della rete o del modem. Durante lo streaming video sul web, potete impostare velocità di trasmissione più elevate se conoscete il tipo di accesso a Internet del probabile pubblico destinatario (ad esempio, servizio ADSL o modem via cavo). Per garantire versioni adeguate ai limiti di velocità di trasmissione dei vari dispositivi di visualizzazione, potete utilizzare la funzione Pubblico o Alternativi dell'encoder. L'implementazione dello streaming video è più efficace sull'intranet di un ufficio, dove le larghezze di banda ad alta velocità sono più comuni e costanti. I tipi di file Adobe Flash Video, QuickTime, Windows Media e RealMedia includono i formati oggetto multimediale in streaming.

Esportazione di un file per la distribuzione sul Web

Potete esportare una sequenza totale o parziale su un file nei principali formati utilizzati per la trasmissione video sul Web.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per esportare una sequenza, selezionate la sequenza nel pannello Timeline o monitor Programma.
- · Per esportare una clip, selezionate la clip nel monitor Sorgente o pannello Progetto.
- 2 Per specificare un intervallo di fotogrammi da esportare, effettuate una delle seguenti operazioni:
- In una sequenza, definite l'area di lavoro.
- In una clip, impostate i punti di attacco e di stacco.
- **3** Scegliete File > Esporta >Adobe Media Encoder.
- 4 Nell'area Impostazioni per l'esportazione di Adobe Media Encoder, specificate le seguenti opzioni:

Formato Specificate il formato del file multimediale supportato dal vostro host utilizzato per il Web. I formati disponibili sono H.264, Adobe Flash Video, QuickTime, RealMedia (solo Windows) e Windows Media (solo Windows). Per l'esportazione per Google Video, MySpace, Yahoo! Video o YouTube, selezionate H.264.

Intervallo Scegliete se esportare l'intera sequenza o clip, oppure un intervallo di fotogrammi che specificherete: l'area di lavoro di una sequenza, oppure dal punto di attacco al punto di stacco di una clip.

Predefinito Scegliete l'opzione che maggiormente corrisponde alle specifiche del vostro host utilizzato per il Web. Potete personalizzare le impostazioni relative a un'opzione appropriata e salvarle come nuova impostazione predefinita. Le opzioni Google Video, MySpace, Yahoo! Video e YouTube appaiono in questo menu a discesa se è selezionato H.264 nel menu a discesa Formato.

Esporta video Selezionate questa opzione per includere il video nel file esportato; deselezionatela per escludere il video dal file esportato.

Esporta audio Selezionate questa opzione per includere l'audio nel file esportato; deselezionatela per escludere l'audio dal file esportato.

5 Per personalizzare le opzioni predefinite, fate clic su una scheda disponibile (Video, Audio e così via) e specificate le opzioni appropriate.

6 Per ritagliare l'immagine, specificate le opzioni di ritaglio nel pannello Sorgente. Per deinterlacciare l'immagine, selezionate Deinterlaccia nel pannello Output.

7 Per specificare i dati XMP,scegliete Info XMP nel menu del pannello a schede, quindi inserire le informazioni nella finestra di dialogo.

Nota: L'opzione Info XMP è disponibile durante l'esportazione dei formati MPEG-1 (solo Windows), Windows Media (solo Windows), MPEG-2 o QuickTime.

8 Fate clic su OK per iniziare la codifica.

Spostamento di contenuto da Adobe Premiere Pro a Adobe Flash e viceversa

Dopo avere iniziato la modifica di un video in Adobe Premiere Pro, potete aggiungere indicatori di sequenza alla timeline che servono da punti cue nell'applicazione Flash. Potete quindi esportare il filmato direttamente nel formato Adobe Flash Video (FLV). Potete scegliere da diversi predefiniti di Adobe Media Encoder richiesti per bilanciare la dimensione del file con la qualità audio e video e ottenere il bitrate necessario per qualsiasi pubblico o dispositivo di destinazione. Se esportate il filmato con un canale alfa, il filmato può essere utilizzato facilmente come livello in un progetto Flash.

Potete quindi importare tale filmato in Adobe Flash per l'uso in siti Web interattivi o in applicazioni portatili. In Flash gli indicatori di sequenza saranno letti come punti cue utilizzabili per attivare gli eventi nella composizione Flash. In Flash potete inoltre personalizzare l'interfaccia intorno al video.

In alternativa, poiché Flash può essere utilizzato per creare animazioni, potete avviare un filmato come progetto Flash, esportarlo come file QuickTime, quindi importarlo come file QuickTime in Adobe Premiere Pro per l'editing. In Adobe Premiere Pro, ad esempio, potete aggiungere titoli o unire l'animazione ad altre origini video.

Suggerimenti per la creazione di Adobe Flash Video

Di seguito vengono forniti alcuni suggerimenti per ottimizzare la distribuzione dei video Flash:

Lavorare con il video nel formato nativo del progetto fino all'output finale

Se eseguite la conversione di un formato video digitale già compresso in un altro formato, quale FLV, è possibile che il codificatore utilizzato in origine abbia introdotto disturbi video. Il primo compressore infatti ha già applicato un algoritmo di codifica sul video, riducendone la qualità, le dimensioni dei fotogrammi e la frequenza. Tale compressione può avere inoltre introdotto imperfezioni digitali e disturbo che influiscono sul processo di codifica finale e possono richiedere una velocità di trasferimento dati superiore al fine di garantire una buona qualità durante la codifica.

Semplicità

Evitate transizioni elaborate, che sono difficili da comprimere e non garantiscono la fluidità dei movimenti. I tagli decisi (contrapposti alle dissolvenze) di solito rappresentano la scelta migliore. Le sequenze video accattivanti, quali l'ingrandimento progressivo di un oggetto, l'effetto di una pagina che viene voltata o di una palla in volo non si comprimono correttamente e dovrebbero essere usate con moderazione.

Conoscere la velocità di trasferimento dati del pubblico

Quando distribuite video in Internet, producete file con velocità di trasferimento dati inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa per il caricamento, gli utenti remoti devono attendere che questi vengano scaricati. Create videoclip brevi per mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni remote.

Selezione della frequenza di fotogrammi appropriata

La frequenza di fotogrammi indica i fotogrammi al secondo (fps). Se disponete di un clip con velocità di trasferimento dati superiore, una frequenza di fotogrammi inferiore può migliorare la qualità della riproduzione attraverso la larghezza di banda limitata. Se, ad esempio, state eseguendo la compressione di un clip con movimento ridotto, dimezzando la frequenza di fotogrammi sarà possibile risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se state eseguendo la compressione di un video con una grande quantità di movimento, la riduzione della frequenza dei fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, mantenete tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Per la distribuzione sul Web, richiedete tali dettagli al vostro servizio di hosting. Per i dispositivi portatili, utilizzate predefiniti di codifica specifici del dispositivo e l'emulatore del dispositivo disponibile tramite Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro. Se occorre ridurre la frequenza di fotogrammi, è possibile ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Nota: Quando incorporate videoclip nel file SWF, la frequenza di fotogrammi del videoclip deve corrispondere a quella del file SWF. Per codificare il video utilizzando la frequenza di fotogrammi del file FLA, utilizzate le impostazioni di codifica video avanzate nella procedura di importazione guidata di video Flash.

Selezionate una dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità dati e alle proporzioni dei fotogrammi

A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando selezionate le dimensioni dei fotogrammi per le impostazioni di codifica, prendete in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Per evitare il pillarbox, è importante scegliere una dimensione dei fotogrammi che abbia le stesse proporzioni del formato di origine. Ad esempio, se codificate un filmato NTSC in una dimensione fotogrammi PAL, si verificherà il pillarbox.

Adobe Premiere Pro rende disponibili numerosi predefiniti Adobe Flash Video attraverso Adobe Media Encoder. compresi dimensioni dei fotogrammi e frequenza di fotogrammi predefiniti per vari standard televisivi a velocità di trasferimento dati diverse. Utilizzate il seguente elenco di dimensioni comuni dei fotogrammi (in pixel) come riferimento oppure sperimentate i diversi predefiniti di Adobe Media Encoder per individuare la migliore impostazione per il vostro progetto.

Modem NTSC 4 x 3 $\,162 \; x \; 120$

Modem PAL 4 x 3 $160 \ge 120$

T1/DSL/cavo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cavo PAL 4 x 3 $\,768 \ x \ 576$

Streaming per prestazioni ottimali

Per ridurre il tempo di download, utilizzate capacità di interattività e navigazione su più livelli, eseguite lo streaming dei file Adobe Flash Video con Flash Media Server oppure utilizzate il servizio host di uno dei partner del Flash Video Streaming Service di Adobe localizzabili nel sito Web Adobe. Per ulteriori informazioni sulla differenza tra download progressivo e streaming con Flash Media Server, fate riferimento a Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video nel sito Web Flash Developer Center.

Conoscere i tempi del download progressivo

È importante conoscere il tempo necessario per scaricare una parte sufficiente di video da consentirvi di eseguire la riproduzione fino alla fine senza interruzioni per completare il download. Durante il download della prima parte del videoclip, è possibile visualizzare altro contenuto per nascondere il download. Utilizzate la seguente formula per i clip brevi: Pausa = tempo di download – tempo di riproduzione + 10% del tempo di riproduzione. Se ad esempio, il vostro clip è lungo 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarlo, dotate il clip di un buffer di 33 secondi (60 secondi – 30 secondi + 3 secondi = 33 secondi).

Rimozione di disturbo e interlacciamento

Per una codifica ottimale, potrebbe essere necessario rimuovere disturbo e interlacciamento.

Maggiore è la qualità dell'originale, superiore sarà la qualità del risultato finale. Sebbene la frequenza e le dimensioni dei fotogrammi dei video su Internet siano solitamente minori rispetto ai video trasmessi in televisione, i monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori superiori a un normale televisore. Anche nel caso in cui si disponga di un piccolo schermo, la qualità dell'immagine può risultare molto più importante per i video digitali che per i televisori analogici. Le imperfezioni e il disturbo che sarebbe difficile notare in TV possono infatti risultare molto più evidenti sullo schermo di un computer.

Adobe Flash è progettato per i display progressivi degli schermi di computer e di altri dispositivi, anziché per display interlacciati, quali quelli dei televisori. I filmati interlacciati visualizzati su display progressivi possono presentare righe verticali alternate nelle zone con grande quantità di movimento. Pertanto, l'interlacciamento è attivato per impostazione predefinita per tutti i predefiniti Adobe Flash Video in Adobe Media Encoder.

Seguite le stesse linee guida per l'audio

Le considerazioni applicate alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, iniziate da un audio pulito. Se state codificando materiale proveniente da un CD, provate a registrare il file utilizzando il trasferimento digitale diretto invece che l'input analogico della scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh. Per registrare da un'origine analogica, utilizzate la scheda audio della migliore qualità disponibile.

Opzioni di alternative e pubblico per la codifica

Nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), la specificazione di un codec per gli oggetti multimediali in streaming nei formati RealMedia o Windows Media attiva le opzioni Pubblico, mentre i codec per gli oggetti multimediali in streaming QuickTime attivano un gruppo di opzioni analogo denominato Alternative. Entrambi i tipi di opzioni consentono di generare variazioni di un filmato adatte a velocità di rete diverse. Il software del lettore multimediale associato al formato rileva e seleziona la versione più appropriata per garantire una riproduzione fluida. Ad esempio, Windows Media include audience, quali modem remoti (56 Kbps) e banda larga o cavo/DSL (384 Kbps). Tuttavia, mentre QuickTime genera singoli filmati adatti a ciascun tipo di esportazione, RealMedia e Windows Media generano un unico filmato contenente le variazioni.

Nota: Alcune impostazioni specifiche dei codec non vengono documentate in questa sede. Per ulteriori informazioni su un codec particolare, consultate la documentazione fornita dal relativo sviluppatore.

Aggiunta di alternative o audience

1 Scegliete un formato che supporti lo streaming di oggetti multimediali (QuickTime, RealMedia o Windows Media).

2 Dal menu Predefiniti nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), scegliete un'opzione di streaming.

- 3 Selezionate le schede Filtri, Video, Audio e Altri e specificate le opzioni desiderate.
- 4 Effettuare una delle seguenti operazioni:
- Per l'output di RealMedia o Windows Media selezionate le audience e specificate le opzioni.
- Per l'output di QuickTime selezionate le alternative e specificate le opzioni.
- **5** Quando è selezionata una scheda qualsiasi, scegliete l'opzione Add/Remove Audiences (Aggiungi/Rimuovi audience) o Add/Remove Alternates (Aggiungi/Rimuovi alternative) dal menu della scheda.
- 6 Nella finestra di dialogo Seleziona pubblico(o Seleziona alternative) fate clic su Aggiungi.
- 7 Nella finestra di dialogo System Audiences (Audience sistema) o System Alternates (Alternative sistema) selezionate le opzioni appropriate per gli spettatori previsti e fate clic su OK.
- 8 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Seleziona pubblico (o Seleziona alternative).

Nota: Potete disporre di un massimo di dieci alternative o pubblici. Se necessario, potete eliminare e aggiungere quello che ritenete opportuno.

Copia e incolla di alternative o audience

1 Scegliete un formato che supporti lo streaming di oggetti multimediali (QuickTime, RealMedia o Windows Media).

2 Dal menu Predefiniti nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), scegliete un'opzione di streaming.

- 3 Selezionate le schede Filtri, Video, Audio e Altri e specificate le opzioni.
- 4 Effettuare una delle seguenti operazioni:
- Per l'output di RealMedia o Windows Media selezionate le audience e specificate le opzioni.
- Per l'output di QuickTime selezionate le alternative e specificate le opzioni.

5 Quando è selezionata una scheda qualsiasi, scegliete l'opzione Add/Remove Audiences (Aggiungi/Rimuovi audience) o Add/Remove Alternates (Aggiungi/Rimuovi alternative) dal menu della scheda.

6 Nella finestra di dialogo Seleziona pubblico (o Seleziona alternative) selezionate l'elemento che desiderate copiare o eliminare e fate clic su Duplica o Rimuovi.

7 Se state copiando un elemento, fate clic sul nome dell'elemento duplicato, spostate leggermente il mouse in modo da evidenziarlo, digitate un nuovo nome e quindi premete Invio.

8 Al termine fate clic su OK.

Nota: La rimozione di un elemento dall'elenco Alternative o Pubblico non può essere annullata.

Esportazione su iPod, telefoni cellulari, PSP e altri dispositivi portatili

Esportazione su iPod, telefoni cellulari, PSP e altri dispositivi portatili

Potete esportare una sequenza totale o parziale su un file formattato per essere utilizzato su Apple iPod, telefoni cellulari 3GPP, Sony PSP o altri dispositivi portatili. In Impostazioni di esportazione, selezionate semplicemente un'impostazione predefinita di formato H.264 per il dispositivo di destinazione. Per vedere un video relativo all'esportazione di video per vari supporti e dispositivi, consultate il sito www.adobe.com/go/vid0264_it

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- · Per esportare una sequenza, selezionate la sequenza nel pannello Timeline o monitor Programma.
- · Per esportare una clip, selezionate la clip nel monitor Sorgente o pannello Progetto.
- 2 Per specificare un intervallo di fotogrammi da esportare, effettuate una delle seguenti operazioni:
- In una sequenza, definite l'area di lavoro.
- In una clip, impostate i punti di attacco e di stacco.
- **3** Scegliete File > Esporta >Adobe Media Encoder.
- 4 Nell'area Impostazioni per l'esportazione di Adobe Media Encoder, specificate le seguenti opzioni:

Formato Selezionate H.264.

Intervallo Scegliete se esportare l'intera sequenza o clip, oppure un intervallo di fotogrammi che specificherete: l'area di lavoro di una sequenza, oppure dal punto di attacco al punto di stacco di una clip.

Predefinito Nel menu a discesa selezionate l'impostazione predefinita a cui avete assegnato un nome per il dispositivo di destinazione.

Esporta video Selezionate questa opzione per includere il video nel file esportato; deselezionatela per escludere il video dal file esportato.

Esporta audio Selezionate questa opzione per includere l'audio nel file esportato; deselezionatela per escludere l'audio dal file esportato.

Apri in Device Central Selezionare per visualizzare in anteprima il file in Adobe Device Central dopo la codifica (disponibile solo per impostazioni predefinite H.264 per dispositivi mobili).

5 Per personalizzare le opzioni predefinite, fate clic su una scheda disponibile (Video, Audio e così via) e specificate le opzioni appropriate.

6 Per ritagliare l'immagine, specificate le opzioni di ritaglio nel pannello Sorgente. Per deinterlacciare l'immagine, selezionate Deinterlaccia nel pannello Output.

7 Per specificare i dati XMP,scegliete Info XMP nel menu del pannello a schede, quindi inserire le informazioni nella finestra di dialogo.

Nota: L'opzione Info XMP è disponibile durante l'esportazione dei formati MPEG-1 (solo Windows), Windows Media (solo Windows), MPEG-2 o QuickTime.

8 Fate clic su OK per iniziare la codifica.

Se è stata selezionata l'opzione Apri in Device Central, nell'emulatore del dispositivo di Adobe Device Central verrà visualizzata un'anteprima del filmato esportato.



Visualizzare in anteprima nell'emulatore del dispositivo di Adobe Device Central un filmato esportato da telefono cellulare

Utilizzo di Adobe Device Central con Adobe Premiere Pro

Device Central consente agli utenti di Adobe Premiere Pro di avere un'anteprima di come i file video appariranno su una serie di dispositivi portatili.

Ad esempio, un'addetto alla produzione video deve creare dei video che verranno utilizzati in formati diversi. Una versione del video deve essere ottimizzata per l'utilizzo su dispositivi portatili. È possibile utilizzare Device Central per avere l'anteprima della versione per vari dispositivi portatili e avere la certezza che venga sempre visualizzata in modo appropriato.

Eseguire l'anteprima di un filmato su un dispositivo portatile virtuale mediante Adobe Premiere Pro

Mediante Adobe Device Central, potete eseguire l'anteprima di filmati formattati per dispositivi portatili eseguendo emulazioni di tali dispositivi. Questa opzione è disponibile per la maggior parte dei formati H.264 elencati in Adobe Media Encoder.

- **1** Su computer Windows, assicurarsi che QuickTime sia installato.
- **2** Avviate Adobe Premiere Pro.
- **3** Aprite il file per visualizzarlo in anteprima.
- 4 Selezionate il file nell'area di progetto o in Timeline (Timeline).
- **5** Scegliete File > Esporta > Adobe Media Encoder.

6 Nell'area Export Settings (Impostazioni di esportazione) della relativa finestra, selezionate H.264 dal menu a discesa Format (Formato).

7 Selezionate un predefinito del portatile (ad es. 3GPP).

Per impostazione predefinita, l'opzione Apri in Device Central deve essere selezionata.

- **8** Fate clic su OK.
- 9 Salvate il file con nome.

Viene eseguito il rendering del file.

10 Un file temporaneo viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

Migliori processi per visualizzare i contenuti sui dispositivi portatili

Adobe Device Central è un'applicazione che consente di ottimizzare i file video per la riproduzione su numerosi dispositivi portatili. Potete utilizzare Device Central per verificare il contenuto creato dai seguenti prodotti Adobe: Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe Dreamweaver CS3, Adobe Premiere Pro CS3 e Adobe After Effects CS3. Attenetevi ai suggerimenti forniti di seguito per creare contenuto video ottimizzato per essere visualizzato sui dispositivi portatili.

Suggerimenti per la creazione di video per i dispositivi portatili

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante la registrazione di contenuto per dispositivi portatili:

- Le riprese a campo ristretto sono quelle migliori. Cercate di tenere il soggetto separato dallo sfondo; i colori e i valori tra lo sfondo e il soggetto non devono essere troppo simili.
- Fate attenzione alla luce. La scarsa illuminazione è un problema importante con i dispositivi portatili e può ridurre la visibilità su schermi di piccole dimensioni. Eseguite le riprese e le regolazioni tenendo presente tale limite.
- Evitate spostamenti e rotazioni eccessive.
- Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante l'editing di un video con Adobe Premiere Pro e After Effects:
- Impostate la frequenza di fotogrammi per il filmato di output in base al dispositivo e al tipo di output. Ad esempio, uno spot pubblicitario in After Effects potrebbe essere a 15 fotogrammi al secondo (fps) per la distribuzione su dispositivi portatili ma a 29.97 fps per la diffusione televisiva negli Stati Uniti. In generale, cercate di utilizzare una frequenza di fotogrammi minore. Una frequenza di 22 fotogrammi al secondo è un buon compromesso per la riduzione delle dimensioni del file senza perdita della qualità.
- Riducete il più possibile il filmato e rimuovete contenuti non necessari, in particolare i fotogrammi vuoti. Molte azioni possono essere eseguite prima della codifica in modo da limitare le dimensioni del file. Alcune azioni riguardano le tecniche di ripresa, mentre altre (ad esempio l'utilizzo degli strumenti di stabilizzazione del movimento in After Effects o l'utilizzo della riduzione del disturbo o l'effetto di sfocatura) sono attività di post-produzione che semplificano la fase di compressione del codificatore.

Nota: Per i suggerimenti sulla riduzione delle dimensioni di un filmato, consultate la Guida in linea di After Effects e Adobe Premiere Pro.

- Accertatevi di creare la corrispondenza della tavolozza di colori con i dispositivi portatili corretti. I dispositivi portatili solitamente hanno un intervallo di colori limitato. L'anteprima in Device Central può aiutare a determinare se i colori utilizzati sono corretti per uno o più dispositivi.
- Regolate le clip. La vista su scala di grigi consente di confrontare i valori.
- Utilizzate i predefiniti disponibili in Adobe Media Encoder. Numerosi predefiniti sono progettati per l'esportazione su dispositivi portatili 3GPP in Adobe Media Encoder. I predefiniti 3GPP sono disponibili in due formati standard: 176 x 144 (QCIF) e 128 x 96 (Sub-QCIF), i due formati 11:9 principali. È inoltre disponibile un predefinito video per iPod (320 x 240) e tre predefiniti per PlayStation Portable, a 4:3 a due livelli di qualità e a 368 x 208 per schermo intero.
- Eseguite i tagli in modo appropriato. Una pratica comune è utilizzare le impostazioni di progetto DV standard ed eseguire l'output in una combinazione di formati DV, DVD, Flash, WMV e 3GPP portatile. Utilizzate i soliti predefiniti ma al momento della codifica, prestate attenzione alla differenza tra video a 4:3 o 16:9 e alle proporzioni 11:9 per il formato 3GPP portatile. Lo strumento di ritaglio AME consente di utilizzare proporzioni personalizzate nella stessa maniera dello strumento di ritaglio di Photoshop e aggiunge un predefinito di proporzioni 11:9 a quelli a 4:3 e 16:9 esistenti.
- Utilizzate proporzioni conformi all'output del dispositivo portatile. I nuovi predefiniti di progetto (disponibili solo su Windows) semplificano tale attività. Le dimensioni dei fotogrammi sono maggiori rispetto alle ultime dimensioni di output (lavorare a 176 x 144 può risultare complesso, ad esempio, durante l'inserimento dei titoli) ma corrispondono alle proporzioni dei fotogrammi di output, semplificando la codifica. Ogni predefinito di progetto Windows esegue il rendering in formato non compresso ma la maggior parte dei computer è in grado di gestire tali dimensioni ridotte di fotogrammi e frequenze di fotogrammi dimezzate. Questo processo si applica ai progetti in cui l'unico output è per dispositivi portatili. La maggior parte dei dispositivi portatili utilizza due proporzioni di fotogramma: 4:3 (QVGA, VGA e così via) e 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Queste due comuni impostazioni di progetto sono presenti nella cartella "Mobile & Presets" (Dispositivi portatili e predefiniti) di Adobe Media Encoder.

Nota: Non utilizzate i dati di dispositivo in Device Central per determinare come configurare un predefinito personalizzato. Device Central non contiene informazioni relative al supporto video o audio (dimensioni del fotogramma, codec, frequenze di bit e così via). I dati sulla dimensione dei fotogrammi in Device Central fanno riferimento alla dimensione dello schermo e a quelle del wallpaper e dello screensaver, diverse dalle dimensioni video.

Informazioni di base su Adobe Media Encoder

Informazioni su Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder è un meccanismo di codifica utilizzato da programmi, quali Adobe Premiere Pro, After Effects, Soundbooth e Encore per l'output su determinati formati multimediali. A seconda del programma utilizzato, Adobe Media Encoder fornisce una finestra di dialogo specifica delle impostazioni di esportazione che include numerose impostazioni associate a determinati formati di esportazione, quali MPEG-2, Adobe Flash Video e H.264. Per ogni formato, la finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione include una serie di impostazioni predefinite concepite appositamente per supporti specifici. Potete inoltre salvare le impostazioni predefinite personalizzate, che è possibile condividere con altri oppure ricaricare, in base alle proprie esigenze.

Sebbene l'aspetto della finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione vari leggermente e sia accessibile in modo diverso nei vari software, la forma e il funzionamento in genere sono sempre uguali. La finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione) contiene sempre una sezione per le impostazioni di esportazione generali (come Formato e Predefiniti) e una o più sezioni in schede. Le sezioni disponibili dipendono dal formato e dalle impostazioni predefinite specificate. Un menu nelle schede contiene anche comandi specifici del formato selezionato.

Quando esportate un file di filmato per distribuire supporti diversi dal televisore a schermo intero, con fotogrammi completi, in genere è necessario deinterlacciare i fotogrammi, tagliare l'immagine e applicare determinati filtri. Attraverso la finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), Adobe Media Encoder offre queste attività come opzioni di pre-codifica perché è preferibile eseguirle prima di codificare il file. Potete inoltre specificare attività di post-codifica, tra cui la generazione di un file di registro o il caricamento automatico del file esportato su un server specificato.

Informazioni sulla finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione)

Con Adobe Media Encoder potete codificare una sequenza in uno qualsiasi dei diversi formati video compressi disponibili.

La finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione) include un'ampia area dell'immagine nella quale potete passare tra le schede Sorgente e Output. La scheda Sorgente vi consente di vedere il video sorgente e applicare le opzioni di ritaglio in modo interattivo. Il pannello Output include una funzione di deinterlacciatura e mostra l'aspetto delle dimensioni della clip e delle proporzioni pixel (PAR) dopo l'elaborazione. Sotto ciascuna immagine visualizzata sono disponibili uno schermo e un righello temporale. Il righello temporale include un indicatore dell'orario corrente e una barra dell'area di visualizzazione. Altre schede includono varie impostazioni di codifica, in base al formato selezionato.



Finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione

A. Scheda Sorgente B. Scheda Output C. Menu della scheda Sorgente D. Area di immagine E. Impostazioni di esportazione F. Video, Audio e altre schede di impostazione

Impostare le proporzioni dei pixel dell'anteprima dell'immagine

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- (Adobe Premiere Pro) Selezionate la sequenza o il clip da esportare, quindi scegliete Esporta > Adobe Media Encoder.
- (Soundbooth) Nella finestra di dialogo Salva con nome, scegliete qualsiasi formato video eccetto AVI o QuickTime, quindi fate clic su Salva.
- 2 Nel menu della scheda Sorgente o Output, scegliete una delle seguenti opzioni:

Anteprima proporzioni corretta Visualizza l'immagine correggendo le differenze tra le proporzioni pixel (PAR) originali dei file sorgente e lo schermo del computer.

Anteprima 1:1 pixel Visualizza l'immagine utilizzando PAR quadrate. Se le proporzioni pixel originali del file sorgente utilizzano pixel non quadrati, l'immagine può apparire distorta sullo schermo del computer.

Utilizzare i controlli dell'area di visualizzazione della finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione)

Per ridimensionare l'immagine video, scegliete un'impostazione di scala nel menu Livello di zoom. Adatta permette di
scalare l'immagine in modo che si adatti all'area dell'immagine disponibile. Il livello di zoom incide solo sull'immagine
all'interno della finestra di dialogo, ma non sul file di origine né sul file esportato. potete anche ridurre premendo Ctrl+
trattino (Windows) o Opzione+ trattino (Mac OS). Non utilizzate il tastierino numerico.

- Per scorrere il video, trascinate la visualizzazione del codice di tempo oppure fate clic su di essa e inserite un numero valido.
- Per scorrere il video coni controlli del righello temporale, fate clic o trascinate il righello temporale sotto l'immagine per impostare l'indicatore del tempo corrente (CTI).

Impostazioni di esportazione predefinite

Durante l'esportazione con Adobe Media Encoder, la scelta di un Formato attiva automaticamente un elenco di impostazioni predefinite associate progettate per particolari scenari di distribuzione. La selezione di un'impostazione predefinita, a sua volta, attiva le relative opzioni nei vari pannelli di impostazione(Video, Audio e così via). Nella maggior parte dei casi, una delle impostazioni predefinite fornite corrisponde agli obiettivi di output. Tuttavia, potete regolare i parametri dell'impostazione predefinita esistente e salvare le impostazioni personalizzate come nuova impostazione predefinita da condividere con altri e ricaricare secondo le esigenze.

Nota: Il supporto tecnico Adobe può fornire assistenza solo per le impostazioni predefinite delle applicazioni Adobe.

Creare e salvare un'impostazione predefinita

1 (Facoltativo) Nella finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione, scegliere un formato e un intervallo, se disponibili.

2 Per Predefinito, scegliete l'impostazione predefinita che corrisponde maggiormente alle impostazioni desiderate.

3 Per escludere il video e l'audio dal file esportato, deselezionate la relativa opzione nella sezione Export Settings (Impostazioni di esportazione).

- 4 Eseguire una delle operazioni seguenti:
- Per personalizzare le impostazioni video, specificate le opzioni desiderate nella scheda Video (consultate "Opzioni video per la codifica" a pagina 384).
- Per personalizzare le impostazioni audio, specificate le opzioni desiderate nella scheda Audio (consultate "Opzioni audio per la codifica" a pagina 385).
- Per personalizzare impostazioni di multiplexing, alternative o pubblici, specificate le opzioni desiderate nella scheda appropriata.

5 Per la personalizzazione dei metadati, scegliete l'opzione delle informazioni XMP nel menu della scheda delle impostazioni e quindi immettete le informazioni nella finestra di dialogo (consultate "Aggiungere metadati XMP a un file esportato" a pagina 348).

6 Per ritagliare il video sorgente, utilizzate i controlli presenti nella scheda Sorgente; per deinterlacciare il video, selezionate l'opzione nella scheda Output (consultate "Attività di precodifica" a pagina 379).

Nota: L'alterazione di qualsiasi impostazione modifica il nome dell'impostazione predefinita in "Personale" fino al salvataggio delle impostazioni come nuova impostazione predefinita.

- 7 Al termine dell'operazione di personalizzazione di un'impostazione predefinita, fate clic sul pulsante Salva 💾.
- 8 Digitate un nome per il predefinito.
- 9 Effettuate una o più operazioni fra quelle riportate di seguito e poi fate clic su OK:
- Per includere le impostazioni di filtri specificati nella scheda Filtri dell'impostazione predefinita, selezionate Salva impostazioni filtro.
- Per includere le opzioni specificate nella scheda Altri (ad esempio le impostazioni FTP), selezionate Salva altre attività.

Importare un'impostazione predefinita

Nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), potete aggiungere impostazioni predefinite a quelle già installate nel corso dell'importazione dei file delle impostazioni predefinite.

- 1 Fate clic sul pulsante Importa predefinito 🛄 .
- 2 Individuate la posizione in cui si trova l'impostazione predefinita, selezionatela e fate clic su Apri.
- 3 Digitate un nome per l'impostazione predefinita, specificate altre opzioni e fate clic su OK.

Esportare un'impostazione predefinita

- 1 Nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), scegliete l'impostazione predefinita desiderata.
- 2 Fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sul pulsante Salva impostazione predefinita 💾.
- 3 Selezionate il percorso in cui salvare l'impostazione predefinita, scegliete un nome, quindi fate clic su Salva.

L'impostazione predefinita viene salvata come file .vpr.

Eliminazione delle impostazioni predefinite personalizzate

1 Nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), scegliete l'impostazione predefinita da eliminare.

- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
- Per eliminare una specifica impostazione predefinita, fate clic sul pulsante Elimina predefinito 🗃 .
- Per eliminare tutte le impostazioni predefinite personalizzate, fare clic tenendo premuto i tasti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) sul pulsante Elimina predefinito.
- **3** Fate clic su OK per confermare l'eliminazione.

Attività di precodifica

In generale, è consigliabile applicare alcune opzioni di elaborazione (ad esempio le opzioni di deinterlacciatura e ritaglio) a un file esportato prima di codificarlo in base a un formato particolare. Questa operazione può evitare la presenza di artefatti visivi associati all'esecuzione delle stesse operazioni dopo la codifica. Le opzioni di ritaglio e deinterlacciatura specificate prima della codifica spesso vengono definite anche *opzioni di pre-codifica*.

Nota: Potete accedere all'opzione Noise Reduction filter (Filtro di riduzione del rumore) (anch'essa considerata un'operazione di pre-codifica) selezionando la scheda Filtri.

Deinterlacciare la sorgente prima della codifica

Nella scheda Output della finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), selezionate Deinterlaccia.

Ritagliare la sorgente prima della codifica

- 1 Nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), fare clic sulla scheda Sorgente.
- 2 Selezionate il pulsante Ritaglia ed eseguite una delle seguenti operazioni:
- Per ritagliare l'immagine in modo interattivo, trascinate le maniglie angolo o laterali della casella di ritaglio intorno all'immagine sorgente.
- · Per ritagliare l'immagine in modo numerico, inserite i valori per Sinistra, Alto, Destra, Basso, in pixel.
- · Per vincolare le proporzioni dell'immagine ritagliata, scegliete un'opzione dal menu Proporzioni Ritaglio.
- 3 Fate clic sulla scheda Output per visualizzare l'anteprima dell'immagine ritagliata.
- 4 Per eliminare le aree nere generate dall'operazione di ritaglio, fate clic su Scala e adatta.

Nota: Quando procedete alla codifica vera e propria del video, assicuratevi che nel programma di codifica siano impostati valori di altezza e larghezza corrispondenti alle impostazioni specificate. La dimensione minima alla quale è possibile ritagliare l'immagine è 40 pixel per 40 pixel.

Impostazioni di esportazione

Impostazioni per file audio, di immagini fisse e di filmato modificabili

Potete esportare file di filmato, immagini fisse o file audio da qualsiasi sequenza nei formati di file supportati da numerosi programmi di montaggio video, di immagini e audio. Potete personalizzare le proprietà di questi file selezionando le opzioni appropriate nelle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati, Impostazioni per l'esportazione di

fotogrammi e Impostazioni per l'esportazione di audio. Queste finestre di dialogo presentano due o più pannelli, selezionabili da un'area situata sul lato sinistro di ciascuna finestra di dialogo: Generali, Video, Fotogramma chiave e rendering e Audio.

Consultare anche

"Esportazione di un file di filmato per ulteriori operazioni di montaggio" a pagina 351

"Esportare un file audio per ulteriori operazioni di montaggio" a pagina 352

Impostazioni di esportazione: generali

Le seguenti opzioni sono disponibili nel pannello Generali delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati, Impostazioni per l'esportazione di fotogrammi e Impostazioni per l'esportazione di audio:

Tipo di file Scegliete il tipo di file da esportare dal menu. Dal tipo di file selezionato dipendono le altre opzioni di impostazione per l'esportazione di filmati.

Compila impostazioni Fate clic per accedere alle opzioni specifiche per il formato. I formati AVI e GIF (entrambi supportati solo in Windows) comprendono impostazioni per la compilazione. Consultate "Esportare una GIF con immagine fissa o con animazione" a pagina 353 e "Esportare dati relativi ai marcatori in file AVI (solo Windows)" a pagina 352.

Intervallo Consente di scegliere se esportare un'intera sequenza o una clip o un intervallo di fotogrammi specificati: l'area di lavoro di una sequenza o dall'attacco allo stacco di una clip.

Esporta video Selezionate questa opzione per esportare le tracce video, deselezionatela per impedire l'esportazione delle tracce video.

Esporta audio Selezionate questa opzione per esportare le tracce audio, deselezionatela per impedire l'esportazione delle tracce audio.

Aggiungi al progetto a operazione ultimata Selezionate questa opzione per aggiungere il file esportato al pannello Progetto a esportazione completata.

Segnale acustico a operazione ultimata Selezionate questa opzione affinché venga emesso un segnale acustico al termine dell'esportazione.

Opzioni di incorporamento Questa opzione consente di scegliere se includere un collegamento al progetto nel file esportato. Quando un file contiene tali informazioni di collegamento al progetto, potete aprire e modificare il progetto originale da un altro progetto di Adobe Premiere Pro o da un'altra applicazione che supporti il comando Modifica originale. Selezionate Progetto da questo menu per incorporare le informazioni relative al collegamento nel file esportato; scegliete Nessuna se non desiderate includere l'informazione. Questa opzione non è disponibile per tutti i formati o durante l'esportazione di una clip sorgente. (Consultate "Modificare una clip nell'applicazione originale" a pagina 144.)

Nota: Anche se le finestre di dialogo Impostazioni di progetto e Impostazioni per l'esportazione di filmati / fotogrammi / clip audio hanno lo stesso aspetto, offrono tuttavia opzioni differenti e regolano impostazioni diverse.

Impostazioni di esportazione: video

Le seguenti opzioni sono disponibili nel pannello Video delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati e Impostazioni per l'esportazione di fotogrammi:

Compressore Scegliete il codec che Adobe Premiere Pro deve usare durante l'esportazione di un file, quindi fate clic su Configura (se disponibile) per impostare le opzioni relative al codec selezionato. I codec disponibili dipendono dal tipo di file scelto nel pannello Generali delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati o Impostazioni per l'esportazione di fotogrammi.

Nota: Se non riuscite a trovare le opzioni fornite dal codec in uso, consultate la documentazione fornita dal produttore hardware. Alcuni codec inclusi nelle schede di acquisizione video richiedono l'impostazione delle opzioni di compressione in finestre di dialogo specifiche, invece che come descritto in questa sezione.

Profondità del colore Scegliete la *profondità del colore*, cioè il numero di colori da includere nel video che volete esportare. Questo menu non è disponibile se la compressione selezionata supporta solo una profondità pari a un colore. Alcuni codec consentono di specificare anche una tavola colori a 8 bit (256 colori) nel caso di un programma video per la riproduzione a 8 bit (ad esempio, per far corrispondere i colori di una pagina Web o di una presentazione. Fate clic su Tavola (se disponibile),quindi selezionate Crea tavola da filmato per ricavare la tavola colori dai fotogrammi usati nel programma video, o Carica tavola per importare una tavola colori preparata e salvata in precedenza. Potete caricare tavole colori nei formati ACO (campioni colore di Photoshop), ACT (tavola colori di Photoshop) o PAL (tavola di Windows, solo Windows).

Nota: Con il formato QuickTime potete associare una tavola di 256 colori a un filmato con qualunque profondità. Potete specificare una tavola per i filmati a 24 bit da usare per la riproduzione sui monitor a 8 bit; inoltre per evitare che la tavola "lampeggi", potete associarla a più filmati. Il formato Video for Windows supporta l'associazione di tavole colori solo ai filmati a 8 bit.

Dimensioni fotogramma Indicate le dimensioni in pixel dei fotogrammi video da esportare. Selezionate 4:3 per vincolare le dimensioni dei fotogrammi al rapporto di 4:3 usato dai televisori standard. Alcuni codec supportano anche altre dimensioni dei fotogrammi. Quando si aumentano le dimensioni dei fotogrammi, vengono visualizzati più particolari ma viene richiesto più spazio su disco e più tempo di elaborazione per la riproduzione.

Frequenza fotogrammi Scegliete il numero di fotogrammi al secondo per il video da esportare. Alcuni codec supportano set specifici di frequenze fotogrammi. Aumentando la frequenza fotogrammi vengono create animazioni più fluide (sulla base della frequenza originale delle clip sorgenti) ma viene occupato più spazio su disco.

Proporzioni pixel Scegliete le proporzioni dei pixel in funzione del tipo di output. Quando le proporzioni dei pixel (mostrate tra parentesi) sono diverse da 1.0, vengono usati pixel rettangolari in output. Poiché in genere sui computer sono usati i pixel quadrati, il contenuto basato su pixel non quadrati apparirà allungato se visualizzato su un computer, ma con le corrette proporzioni se visualizzato su un monitor per video. (Consultate "Proporzioni dei pixel comuni" a pagina 26.)

Qualità Trascinate il cursore, se disponibile, o digitate un valore per intervenire sulla qualità dell'immagine del video esportato e, di conseguenza, sulle dimensioni del file. Se usate lo stesso codec per acquisire ed esportare e avete eseguito il rendering delle anteprime di una sequenza, potete risparmiare tempo facendo corrispondere le impostazioni di qualità di esportazione a quelle dell'acquisizione originale. Aumentando la qualità oltre le impostazioni originali non si accresce la qualità, ma si allungano i tempi di rendering.

Limita velocità dati a: _K/secondo Selezionate questa opzione(se disponibile per il codec selezionato) e specificate una velocità dati che agisca da limite massimo per la quantità di dati video generati dal video esportato durante la riproduzione.

Nota: In alcuni codec i valori di qualità e velocità dati sono correlati, per cui regolando un'opzione anche l'altra varia.

Ricomprimi Selezionate questa opzione per esportare un file video con una velocità dati inferiore a quella specificata. Scegliete Sempre nel menu Ricomprimi per comprimere tutti i fotogrammi, anche quelli con velocità dati inferiore a quella specificata; scegliete Mantieni velocità dati per preservare la qualità e comprimere solo i fotogrammi con velocità dati superiore a quella specificata. La ricompressione dei fotogrammi già compressi può degradare la qualità delle immagini. Deselezionate Ricomprimi per evitare di applicare le impostazioni di compressione correnti alle clip che non sono state modificate dopo essere state montate nel programma.

Nota: Alcune schede e applicazioni software di acquisizione dispongono di proprie finestre di dialogo con opzioni specifiche. Se le opzioni visualizzate sono diverse da quelle qui descritte, consultate la documentazione della scheda di acquisizione o del modulo plug-in.

Impostazioni di esportazione:Fotogramma chiave e rendering

Le seguenti opzioni sono disponibili nel pannello Fotogramma chiave e rendering delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati e Impostazioni per l'esportazione di fotogrammi:

Profondità di bit Consente di ignorare le impostazioni di profondità di bit del progetto per l'esportazione di filmati. Per maggiori informazioni sulle impostazioni di profondità di bit del progetto, consultate le impostazioni di rendering video in "Modificare impostazioni normali e predefinite del progetto" a pagina 20.

- Usa impostazioni progetto Esegue il rendering del filmato alla profondità di bit impostata per il progetto.
- 8 bit Esegue il rendering del filmato a 8 bpc, anche se per il progetto è selezionata l'opzione Profondità di bit massima.

• Massima Esegue il rendering del filmato alla massima profondità di bit, fino a 32 bpc, anche se per il progetto non è selezionata l'opzione Profondità di bit massima.

Campi Scegliete un'opzione se richiesto per il supporto finale da usare. L'impostazione predefinita è Prima campo inferiore. Nessun campo (impostazione predefinita) equivale alla scansione progressiva ed è l'impostazione corretta per la riproduzione su computer e per pellicole cinematografiche. Scegliete Prima campo superiore o Prima campo inferiore se esportate il video per un supporto interlacciato(NTSC, PAL o SECAM. L'opzione da scegliere dipende dal dispositivo hardware video che verrà usato.

Deinterlaccia metraggio video Selezionate questa opzione se il contenuto del video nella sequenza è interlacciato e l'esportazione viene eseguita su un supporto non interlacciato (pellicola cinematografica o video a scansione progressiva. La deinterlacciatura può anche semplificare l'applicazione di effetti di alta qualità in altre applicazioni, come Adobe After Effects. Se il contenuto della sequenza non dispone di campi, non selezionate questa opzione e selezionate Nessun campo nell'opzione Campi.

Ottimizza fermi immagine Selezionate questa opzione per usare in modo efficace le immagini fisse nei file video esportati. Ad esempio, se un'immagine fissa ha una durata di 2 secondi in un progetto impostato su 30 fps, Adobe Premiere Pro crea un solo fotogramma di 2 secondi invece di 60 fotogrammi di 1/30 di secondo ciascuno. Questa opzione consente di risparmiare spazio su disco quando usate i fermi immagine. Deselezionatela solo se il file video esportato presenta problemi di riproduzione dei fermi immagine.

Fotogramma chiave ogni _fotogrammi Selezionate questa opzione e specificate il numero di fotogrammi dopo i quali il codec deve creare un fotogramma chiave durante l'esportazione del video.

Aggiungi fotogrammi chiave ai marcatori Selezionate questa opzione per creare i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei marcatori nella finestra Timeline. A tal fine, è necessario che i marcatori siano presenti nella finestra Timeline (consultare "Aggiungere marcatori" a pagina 129).

Aggiungi fotogrammi chiave ai punti di montaggio Selezionate questa opzione per creare un fotogramma chiave in corrispondenza dei punti di montaggio nella finestra Timeline.

Nota: Alcuni codec non consentono di controllare i fotogrammi chiave. In questi casi le opzioni precedenti non sono disponibili.

Impostazioni di esportazione:Audio

Le seguenti opzioni sono disponibili nel pannello Audio delle finestre di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati e Impostazioni per l'esportazione di clip audio:

Compressore Specificate il codec da applicare per la compressione audio. I codec disponibili dipendono dal tipo di file specificato nel pannello Generali della finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione di filmati o di clip audio. Alcuni tipi di file e schede di acquisizione video supportano solo l'audio non compresso, che garantisce la massima qualità, ma occupa più spazio su disco. Consultate la documentazione della scheda di acquisizione prima di scegliere il codec audio.

Impostazioni avanzate Fate clic per accedere alle opzioni specifiche per il codec. Questa opzione non è disponibile per tutti i codec. Consultate la documentazione del codec o il sito Web dello sviluppatore per ulteriori istruzioni sulla scelta delle impostazioni avanzate.

Frequenza campionamento Scegliete una frequenza maggiore per aumentare la frequenza di conversione dell'audio in un valore digitale discreto o *campionato*. Frequenze di campionamento maggiori producono livelli superiori di qualità audio, ma anche file di dimensioni maggiori;frequenze di campionamento inferiori producono una qualità inferiore, ma riducono le dimensioni dei file. Tuttavia, impostando la frequenza di campionamento a valori superiori alla frequenza di campionamento audio al momento della registrazione, il livello di qualità non aumenta. L'impostazione di una frequenza diversa dall'audio dei file sorgente, o *ricampionamento*, richiede più tempo di elaborazione. Per evitare il ricampionamento, acquisite l'audio con la frequenza di esportazione.

Tipo campionamento Scegliete una profondità di bit più elevata per incrementare l'accuratezza dei campioni audio, che può migliorare la gamma dinamica e ridurre la distorsione, in modo particolare se l'audio è soggetto a un'ulteriore elaborazione, quale l'applicazione del filtro o il ricampionamento. Profondità di bit più elevate incrementano anche il tempo di elaborazione e le dimensioni del file; bitrate inferiori riducono il tempo di elaborazione e le dimensioni del file. Tuttavia, impostando la profondità di bit a valori superiori alla profondità di bit audio al momento della registrazione, il livello di qualità non aumenta.

Canali Specifica quanti canali audio si trovano nel file esportato (consultate "Informazioni sui canali nelle clip audio" a pagina 163). Se scegliete un numero di canali inferiore a quelli presenti nella traccia master della sequenza, l'audio viene sottoposto a downmixing (consultate "Informazioni sulle tracce audio in una sequenza" a pagina 162).

Interlacciato Specificate con quale frequenza i dati audio devono essere inseriti tra i fotogrammi video nel file esportato. Consultate la documentazione della scheda di acquisizione per le impostazioni consigliate. Il valore di 1 fotogramma significa che durante la riproduzione del fotogramma l'audio rimane caricato nella RAM e sarà riprodotto fino alla comparsa del fotogramma successivo. Se l'audio si interrompe durante la riproduzione, è possibile che il valore di interlacciatura richieda l'elaborazione dell'audio con una frequenza superiore a quella supportata dal computer. Aumentando il valore, vengono memorizzati segmenti audio più lunghi, che richiedono quindi un'elaborazione meno frequente. Tuttavia valori elevati richiedono maggiori risorse RAM. La maggior parte dei dischi rigidi attuali operano al meglio con valori di interlacciatura compresi tra 0,5 e 1 secondo.

Opzioni formato Adobe Media Encoder

Per esportare mediante Adobe Media Encoder, dovete selezionare un formato nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione da utilizzare per l'output. Dal formato selezionato dipendono le opzioni Predefinito disponibili. Selezionate il formato che meglio si adatta la vostro output. In Adobe Premiere Pro, le opzioni formato includono:

MPEG1 (solo Windows) Insieme di standard definiti da Motion Picture Experts Group (MPEG) per la distribuzione di video e audio associato a valori di bitrate intorno a 1,5 Mbit/sec. Solitamente i filmati MPEG1sono adatti per formati di distribuzione quali CD-ROM e file scaricabili su web.

MPEG1-VCD (solo Windows) Variante dello standard MPEG-1 per VCD (Video Compact Disc). VCD rappresenta un'alternativa più economica e accessibile rispetto al disco, ma di qualità inferiore VCD utilizza CD registrabili standard e può essere riprodotto in un'unità CD-ROM standard. La qualità del formato è paragonabile a quella di una videocassetta VHS.

MPEG2 Uno degli insiemi di standard definiti da Motion Picture Experts Group (MPEG) per la distribuzione di video e audio associato a valori di bitrate intorno a 15 MBit/sec. MPEG 2 permette di realizzare video a schermo completo e di elevata qualità.

MPEG2 Blu-ray Sottoinsieme dello standard MPEG-2 per la codifica di supporti Blu-ray ad alta definizione.

MPEG2-disc Sottoinsieme dello standard MPEG-2 per la codifica di supporti DVD (Digital Versatile Disc o Digital Video Disc) a definizione standard. I DVD costituiscono un formato di distribuzione ampiamente diffuso e possono essere riprodotti con le unità disco dei computer o con lettori dischi set-top. Un file disco MPEG-2 può essere codificato direttamente sul disco per creare un filmato riprodotto automaticamente (disco a riproduzione automatica) oppure può essere usato in un programma di creazione (ad esempio Encore) per creare un disco con menu di navigazione e altre funzioni.

MPEG2-SVCD Variante dello standard MPEG-2 per il formato SVCD (Super Video Compact Disc).

H.264 Standard basato su MPEG-4-per la codifica di numerosi dispositivi, quali monitor ad alta definizione, telefoni cellulari 3GPP, iPod video e dispositivi PSP (PlayStation Portable).

H.264 Blu-ray Standard basato su MPEG-4 per la codifica ad alta definizione di supporti disco Blu-ray.

Adobe Flash Video Formato Adobe per la distribuzione di audio e video sul Web e altre reti.

QuickTime Architettura multimediale Apple Computer che include numerosi codec. La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder consente di impostare le opzioni relative ai codec di QuickTime.

RealMedia (solo Windows) Formato multimediale Real Network per la distribuzione video e audio sul Web o altre reti.

Windows Media (solo Windows) Architettura multimediale Microsoft che include numerosi codec, in particolare quelli destinati alla distribuzione sul Web. La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder consente di impostare le opzioni relative ai codec di Windows Media.

Nota: Per informazioni più dettagliate su ciascun formato, visitate il sito Web aziendale.

Consultare anche

"Introduzione alla compressione video, alle dimensioni dei file e alla velocità dati" a pagina 348

"Formati di file supportati per l'esportazione" a pagina 345

Opzioni di filtro per la codifica

Disturbi, granulosità e artefatti simili possono interferire con una corretta compressione delle immagini. Per questo motivo, in alcuni casi potete ridurre le dimensioni del file di output finale applicando un filtro di riduzione del disturbo a un'immagine o un filmato prima dell'avvio della compressione.

Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, potete specificare se applicare un filtro di riduzione del disturbo prima della compressione, nonché impostare la quantità del filtro.

Se intendete rimuovere il disturbo e il guadagno da un progetto per motivi diversi dalla riduzione della dimensione del file compresso, considerate l'utilizzo degli effetti Noise & Grain (Rumore e guadagno) in Adobe Premiere Pro o After Effects.

Opzioni video per la codifica

Nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), le opzioni disponibili nella scheda Video dipendono dal formato specificato. Le impostazioni Video includono alcune o tutte le seguenti opzioni:

Codec Specifica il codec impiegato per codificare il video da quelli disponibili nel sistema.

Qualità Specifica la qualità della codifica. In generale, i valori più alti determinano un aumento dei tempi di rendering e delle dimensioni dei file.

Codifica canale alfa Consente la codifica di un canale alfa nel file esportato per formati quali Adobe Flash Video, che supportano i canali alfa

Standard TV Adatta l'output agli standard NTSC o PAL.

Larghezza fotogramma Ridimensiona le proporzioni orizzontali del fotogramma di output in base alla larghezza specificata.

Altezza fotogramma Ridimensiona le proporzioni verticali del fotogramma di output in base all'altezza specificata.

Frequenza fotogrammi Frequenza fotogrammi di output per i formati NTSC e PAL.

Ordine campo Specifica se i fotogrammi del file di output sono interlacciati e in caso affermativo, se è prioritario nell'ordine di scansione il campo superiore o inferiore.

Proporzioni pixel Specifica il rapporto tra larghezza e altezza di ciascun pixel, il che determina il numero di pixel necessari per raggiungere determinate proporzioni dell'immagine. Alcuni formati utilizzano pixel quadrati, mentre altri usano pixel non quadrati.

Codifica bitrate Specifica se il codec raggiunge un bitrate costante o variabile nel file esportato:

• **Codifica con bitrate costante (CBR)** Comprime ciascun fotogramma del video sorgente fino al limite fisso specificato, in modo da generare un file con velocità dati fissa. Pertanto, i fotogrammi contenenti dati più complessi vengono compressi in misura maggiore, mentre i fotogrammi meno complessi vengono compressi in misura minore.

• **Codifica con bitrate variabile (VBR)** Consente una variazione della velocità dati del file esportato entro un intervallo specificato. Poiché una certa quantità di compressione riduce la qualità di un'immagine complessa più di quanto non faccia in un'immagine semplice, la codifica VBR comprime meno i fotogrammi complessi e di più i fotogrammi semplici.

In generale, un'immagine risulta complessa e più difficile da comprimere in maniera efficace se contiene molti dettagli o se differisce notevolmente dai fotogrammi precedenti come accade nelle scene contenenti animazioni.

Nota: Nel confronto tra file CBR e VBR dello stesso contenuto e delle stesse dimensioni di file, potete delineare le seguenti generalizzazioni: Un file CBR può essere riprodotto in maniera più affidabile su una gamma più ampia di sistemi perché le velocità dati fisse richiedono un minore impiego di risorse nei lettori multimediali e nei processori dei computer. Tuttavia, un file VBR tende a fornire una qualità dell'immagine migliore perché VBR adatta il grado di compressione al contenuto dell'immagine.

Velocità bit Specifica il numero di megabit di riproduzione al secondo per il file codificato. (questa impostazione è disponibile solo se selezionate CBR come opzione di codifica bitrate).

Le seguenti opzioni vengono visualizzate solo se avete selezionato VBR come valore Codifica bitrate:

Passate di codifica Specifica quante volte l'encoder deve analizzare la clip prima di eseguire la codifica. Più passaggi aumentano il tempo necessario per la codifica del file, tuttavia in genere offrono una compressione più efficace e una maggiore qualità dell'immagine. (Adobe After Effects non supporta più passaggi di codifica).

Bitrate di destinazione Specifica il numero di megabit di riproduzione al secondo per il file codificato.

Bitrate massimo Specifica il numero massimo di megabit di riproduzione al secondo che l'encoder deve consentire.

Bitrate minimo Specifica il numero minimo di megabit di riproduzione al secondo che l'encoder deve consentire. La velocità in bit minima varia in funzione del formato. Per MPEG-2-DVD, il bitrate minimo deve essere almeno 1,5 Mbps.

Fotogrammi M Consente di specificare il numero di fotogrammi B (fotogrammi bidirezionali) tra fotogrammi I consecutivi (Intra-fotogrammi) e fotogrammi P (fotogrammi Previsti).

Fotogrammi N Consente di specificare il numero di fotogrammi tra i fotogrammi I (Intra-fotogrammi) Questo valore deve essere un multiplo del valore M.

GOP chiuso ogni Specifica la frequenza di ciascun GOP chiuso (Closed Group of Pictures), il quale non può fare riferimento ai fotogrammi non compresi nel GOP chiuso. Ciascun GOP è costituito da una sequenza di fotogrammi I, B e P (questa opzione è disponibile se si sceglie il formato MPEG-1 o MPEG-2).

Inserimento GOP automatico Se è selezionata, questa opzione imposta l'inserimento automatico di GOP (Group of Pictures) (questa opzione è disponibile se si sceglie il formato MPEG-1).

Nota: I formati MPEG-1 e MPEG-2 comprendono numerose opzioni avanzate non elencate qui. Nella maggior parte dei casi, la selezione di un formato o di un'impostazione predefinita per l'output finale determina l'impostazione automatica delle opzioni appropriate. Per informazioni dettagliate sulle opzioni non riportate, consultate le specifiche di settore per i formati MPEG-1 (ISO/IEC 11172) e MPEG-2 (ISO/IEC 13818).

Opzioni audio per la codifica

Nella finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione), le opzioni disponibili nella scheda Audio dipendono dal formato specificato. Alcune opzioni audio comunemente usate sono le seguenti:

Codec Specifica il codec utilizzato per la codifica dell'audio:

• AAC (Advanced Audio Coding) Formato di codifica di elevata qualità supportato da molti dispositivi portatili. Questo è il codec predefinito per il formato H.264.

• **SurCode per Dolby Digital 5.1** Formato di codifica di elevata qualità sviluppato per suono digitale a più canali e l'encoder più comune per DVD-video. (Questo codec è disponibile solo in Adobe Premiere Pro).

• MainConcept MPEG Audio Encoder di alta qualità sviluppato dalle tecnologie multimediali di MainConcept, in dotazione con Adobe Premiere Pro, After Effects e Soundbooth.

• Audio PCM (pulse-code modulation) Formato audio senza perdita di dati. I file in questo formato tendono ad avere dimensioni più grandi rispetto agli altri formati.

Formato audio Definisce il tipo di audio.

Velocità bit Specifica il bitrate dei dati audio in uscita. In generale, i valori di bitrate più alti determinano qualità e dimensioni di file maggiori. Questa opzione è disponibile per Dolby[®] Digital, MainConcept MPEG e alcuni codec audio Windows Media.

Nota: Le opzioni non documentate in questa sede sono specifiche del formato scelto. Per informazioni dettagliate, consultate le specifiche del formato selezionato.

Opzioni predefinite del multiplexer Media Encoder MPEG

Le opzioni predefinite per il multiplexing determinano il modo in cui After Effects e Adobe Premiere Pro uniscono i dati video e audio MPEG in un unico flusso. Le opzioni disponibili dipendono dal formato MPEG scelto.

Se scegliete il formato MPEG-2, tutte le opzioni relative al multiplexer fornite dallo standard MPEG possono essere controllate manualmente. Nella maggior parte dei casi è preferibile selezionare un formato MPEG specifico per il supporto di output in uso (ad esempio, MPEG-2 DVD).

MPEG, formato	ISO/IEC, standard
MPEG-4	ISO/IEC 14496
MPEG-2	ISO/IEC 13818
MPEG-1	ISO/IEC 11172

Per ulteriori informazioni sulle opzioni disponibili, consultate il sito Web ufficiale dell'organizzazione MPEG all'indirizzo www.chiariglione.org/mpeg/.

Opzioni Altri per la codifica

La scheda Altri della finestra di dialogo Export Settings (Impostazioni di esportazione) consente di caricare il file esportato su un server FTP (File Transfer Protocol) dotato di spazio di memorizzazione designato per la condivisione di file. L'FTP è un metodo comune per il trasferimento di file su una rete ed è molto utile soprattutto per condividere file relativamente grandi utilizzando una connessione a Internet. L'amministratore del server è in grado di fornire le informazioni corrette per eseguire la connessione al server.

La scheda Altri include le seguenti opzioni:

Nome server Immettete l'indirizzo DNS o IP del server contenente il sito FTP.

Porta Specificate il numero assegnato alla porta di comando del server FTP, il quale per impostazione predefinita è 21.

Directory remota Immettete l'indirizzo di accesso al server FTP, espresso come percorso di file.

Login utente Immettete l'identità dell'utente configurata dall'amministratore del server.

Password Per immettere la password in un server protetto da password.

Tentativi Specificate il numero di tentativi di connessione al server nel caso in cui questa non venga stabilita.

Invia file locale nel Cestino (Windows) o Invia file locale nel Cestino (Mac OS) Consente di eliminare la copia locale del file esportato dopo che è stata caricata sul server FTP.

Test Verifica la connessione al server FTP.

Dettagli registro Specifica se generare un file di registro e seleziona le informazioni contenute in esso (errori, avvertenze, impostazioni e tempo di rendering dei fotogrammi). (Non supportato per Windows Media, QuickTime o Adobe Flash Video).

Capitolo 16: Scelte rapide da tastiera

Molti comandi e pulsanti hanno equivalenti scelte rapide da tastiera che vi permettono di completare le attività con un uso minimo del mouse. Potete anche creare o modificare le scelte rapide da tastiera. La serie di scelte rapide da tastiera si chiama Impostazioni predefinite di Adobe Premiere Pro.

Trovare e personalizzare le scelte rapide da tastiera

Ricerca delle scelte rapide da tastiera

Potete trovare la scelta rapida da tastiera corrispondente a uno strumento, un pulsante o un comando di menu eseguendo una delle seguenti operazioni:

- Per uno strumento o un pulsante, tenete il puntatore sullo strumento o sul pulsante finché non compare la relativa descrizione. Se disponibile, la scelta rapida da tastiera segue la descrizione dello strumento.
- Per i comandi dei menu, la scelta rapida da tastiera è indicata a destra del comando.
- Per le scelte rapide da tastiera più usate non visualizzate nelle descrizioni dei comandi o nei menu, consultate le tabelle Scelta rapida in questo capitolo. Per l'elenco completo delle scelte rapide predefinite, scegliete Modifica > Personalizzazione uso tastiera. La finestra di dialogo Personalizza uso tastiera è anche la prima cosa da controllare se sospettate che le scelte rapide siano state cambiate (personalizzate) da un utente.

Personalizzazione delle scelte rapide da tastiera

Oltre a usare il set di scelte rapide da tastiera predefinito, potete assegnare scelte rapide personalizzate a quasi tutti i comandi dei menu, i pulsanti o gli strumenti. In questo modo potete assegnare scelte rapide ai comandi che ne sono privi, riassegnarle dai comandi che usate raramente a quelli che usate più spesso o impostarle in modo che corrispondano a quelle di altri programmi che usate spesso. Dal menu a comparsa Set, nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, potete scegliere eventuali altri set disponibili. Potete salvare set di scelte rapide diversi e ripristinare le impostazioni predefinite.

1 Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.

2 (Opzionale) Dal menu a comparsa Set nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete il set di scelte rapide da usare in Adobe Premiere Pro:

Impostazioni predefinite Adobe Premiere Pro Carica le scelte rapide da tastiera utilizzate in Adobe Premiere Pro. Questa è l'impostazione predefinita.

Scelte rapide per Avid Xpress DV 3.5 Carica le scelte rapide da tastiera corrispondenti a quelle in Avid Xpress DV 3.5. Questa funzione è utile per gli utenti che passano da Avid a Adobe Premiere Pro.

Scelte rapide per Final Cut Pro 4.0 Carica le scelte rapide da tastiera corrispondenti a quelle in Final Cut Pro 4.0. Questa funzione è utile per gli utenti che passano da Final Cut Pro ad Adobe Premiere Pro.

3 Nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete un'opzione dal menu a comparsa:

Applicazione Visualizza i comandi della barra dei menu raggruppati per categoria.

Pannelli Visualizza i comandi associati ai pannelli e ai menu a comparsa.

Strumenti Visualizza un elenco di icone degli strumenti.

4 Nella colonna Comando, visualizzate il comando per cui volete creare o modificare una scelta rapida da tastiera. Se necessario fate clic sul triangolo accanto al nome di una categoria per rivelarne i singoli comandi.

5 Fate clic nel campo della scelta rapida dell'elemento desiderato per selezionarlo.

6 Digitate la scelta rapida da usare per l'elemento. Se la scelta rapida è giù utilizzata, sarete avvisati del fatto che mantenendo la modifica il comando che utilizzava questa scelta rapida ne rimarrà sprovvisto.

- 7 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per cancellare una scelta rapida e tornare al comando che ne disponeva originariamente, fate clic su Annulla.
- Per passare al comando che utilizzava prima la scelta rapida, fate clic su Vai a.
- Per eliminare la scelta rapida digitata, fate clic su Cancella.
- Per immettere di nuovo la scelta rapida digitata in precedenza, fate clic su Ripristina.

8 Ripetete questa procedura per tutte le scelte rapide desiderate. Al termine fate clic su Salva con nome, digitate un nome per il set di scelte rapide, quindi fate clic su Salva.

Personalizza uso tastiera		\mathbf{X}
Personalizza uso tastiera Imposta: [Personale] Applicazione Comando File Modifica Progetto Cip Sequenza Marcatore Titolo Filestra Aktor Alterna Riproduci/Stop Akterna prendi audo e video Avanti di ingue fotogrammi/unità Cancella attacco Cancella attacco	Scelta rapida BARRA SPAZIATRICE	OK Annulla Salva con nome Elimina
Avanti di cinque fotogrammi/unita Cancella attacco Cancella stacco Cancella stacco Fotogramma corrispondente Importa audio e video Imposta attacco	Annula Cancela	

Selezionare una scelta rapida

Nota: Alcuni comandi sono riservati dal sistema operativo e non possono essere riassegnati ad Adobe Premiere Pro. Inoltre non potete assegnare i tasti + (più) e - (meno) del tastierino numerico, perché sono necessari per immettere valori relativi del codice di tempo. Potete tuttavia assegnare il tasto - (meno) della tastiera principale.

Rimuovere le scelte rapide

- 1 Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
- Per rimuovere una scelta rapida, selezionatela e fate clic su Cancella.
- Per rimuovere un set di scelte rapide, scegliete il tasto impostato dal menu a comparsa Set e fate clic su Elimina. Quando viene richiesta la conferma nella finestra di dialogo, fate clic su Elimina.

Passare a un set di scelte rapide diverso

- **1** Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
- 2 Scegliete il set di scelte rapide da utilizzare dal menu a comparsa Set.

Stampa delle scelte rapide da tastiera

Potete incollare le liste delle scelte rapide da tastiera contenute nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera in un documento di testo, dal quale potrete stamparle.

- 1 Scegliete Modifica.
- 2 Ctrl+Maiusc-clic (Windows) o Comando+Maiusc-clic (Mac OS) Personalizza uso tastiera.

- **3** Selezionate un set di scelte rapide da tastiera dal menu a discesa di impostazione.
- **4** Fate clic sul pulsante >>Appunti.
- **5** Aprite un nuovo documento in un editor di testo.
- 6 Incollate il contenuto degli Appunti nel documento (spesso File > Incolla).

Scelte rapide da tastiera predefinite

Scelte rapide per gli strumenti di selezione

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida (Windows e Mac OS)
Strumento Selezione	V
selezione tracciato, strumento	А
Strumento montaggio con scarto	В
Strumento Montaggio senza scarto	Ν
Strumento dilata frequenza	X
Lametta, strumento	С
Strumento scivolamento	Y
Strumento slittamento	U
Strumento penna	Р
Strumento mano	н
Strumento zoom	Z

Tasti per i pannelli di visualizzazione

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida (Windows e Mac OS)
Pannello Mixer audio	Maiusc + 6
Pannello Controllo effetti	Maiusc + 5
Pannello Effetti	Maiusc + 7
Pannello Monitor Sorgente	Maiusc + 2
Pannello Monitor Programma	Maiusc + 4
Pannello Progetto	Maiusc + 1
Pannello Timeline	Maiusc + 3

Scelte rapide per il pannello Acquisizione

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida (Windows e Mac OS)
Spostamento tra i campi modificabili	Tab
Annulla acquisizione	Esc
Espelli	E
Avanzamento rapido	F
Vai ad attacco	Q
Vai a stacco	W
Registra	G
Riavvolgi	R
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
Interrompi	S

Scelte rapide per il Monitor multicamera

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida (Windows e Mac OS)
Vai al punto di montaggio successivo	PgGiù
Vai al punto di montaggio precedente	PgSu
Riproduci/Stop	Barra spaziatrice
Attiva/disattiva registrazione	0
Seleziona fotocamera 1	1
Seleziona fotocamera 2	2
Seleziona fotocamera 3	3
Seleziona fotocamera 4	4
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra

Scelte rapide per il pannello Progetto

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Elimina selezione con opzioni	Ctrl+Backspace	Comando Elimina
Estendi selezione verso il basso	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Estendi selezione verso sinistra	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Estendi selezione verso destra	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Estendi selezione verso l'alto	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Sposta selezione verso il basso	Freccia giù	Freccia giù
Sposta la selezione alla fine	Fine	Fine

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Sposta selezione all'inizio	Inizio	Inizio
Sposta selezione a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Sposta selezione di una pagina in basso	PgGiù	PgGiù
Sposta selezione di una pagina in alto	PgSu	PgSu
Sposta selezione a destra	Freccia destra	Freccia destra
Sposta selezione su	Freccia su	Freccia su
Successiva dimensione della miniatura	Maiusc + à	Maiusc + à
Precedente dimensione della miniatura	Maiusc + ò	Maiusc + ò

Scelte rapide per la timeline

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Imposta la barra dell'area di lavoro sulla sequenza	Doppio clic sulla barra dell'area di lavoro	Doppio clic sulla barra dell'area di lavoro
Imposta Attacco barra area di lavoro	Alt+ò	Opzione + ò
Imposta Stacco barra area di lavoro	Alt + à	Opzione + à
Cancella attacchi e stacchi	G	G
Cancella attacco	D	D
Cancella selezione	Backspace	Elimina
Cancella stacco	F	F
Modifica Attacco o Stacco di audio o video separatamente	Alt+trascinate Attacco o Stacco	Tenete premuto Opzione e trascinate Attacco o Stacco
Vai ad attacco	Q	Q
Vai a stacco	w	w
Vai al punto di montaggio successivo	PgGiù	PgGiù
Vai al punto di montaggio precedente	PgSu	PgSu
Vai alla fine della sequenza	Fine	Fine
Vai all'inizio della sequenza	Inizio	Inizio
Vai a marcatore sequenza numerato	Ctrl + 1	Comando + 1
Corrispondenza fotogrammi	м	м
Sposta clip selezionata avanti di un numero specificato di fotogrammi	Digitate +, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio	Digitate +, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete A capo
Sposta clip selezionata indietro di un numero specificato di fotogrammi	Digitate -, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio	Digitate -, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete A capo
Sposta la clip selezionata 5 fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + ,	Opzione + Maiusc + ,
Sposta la clip selezionata 1 fotogramma a sinistra	Alt + ,	Opzione + ,
Sposta la clip selezionata 5 fotogrammi a destra	Alt + Maiusc + .	Opzione + Maiusc + .
Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
--	--	--
Sposta la clip selezionata 1 fotogramma a destra	Alt + .	Opzione + .
Riproduci dall'indicatore del tempo corrente allo stacco	Ctrl + barra spaziatrice	Ctrl + barra spaziatrice
Riproduci da attacco a stacco con preroll e postroll	Maiusc + barra spaziatrice	Maiusc + barra spaziatrice
Alternate Riproduci/Stop	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Riproduci in avanti di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con L	Tenete premuto K con L
Riproduci indietro di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con J	Tenete premuto K con J
Riproduci avanti lentamente (8 fps)	Tenete premuto K + L	Tenete premuto K + L
Riproduci indietro lentamente (8 fps)	Tenete premuto K + J	Tenete premuto K + J
Rivela sequenza nidificata	Maiusc + T	Maiusc + T
Elimina salti	Alt + Backspace	Opzione + Elimina
Impostare l'Attacco	1	1
Imposta successivo marcatore timeline disponibile con numero	Maiusc + * (utilizzate il tastierino numerico)	Maiusc + * (utilizzate il tastierino numerico)
Impostare lo Stacco	0	0
Imposta marcatore senza numero	* (utilizzate il tastierino numerico)	* (non utilizzate il tastierino numerico)
Mostra schermo successivo	Freccia giù	Freccia giù
Mostra schermo precedente	Freccia su	Freccia su
Shuttle a sinistra	ſ	J
Shuttle a destra	L	L
Shuttle lentamente a sinistra	Maiusc + J	Maiusc + J
Shuttle lentamente a destra	Maiusc + L	Maiusc + L
Arresto shuttle	К	к
Scorri la clip selezionata 5 fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Scorri la clip selezionata 1 fotogramma a sinistra	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Scorri la clip selezionata 5 fotogrammi a destra	Alt+Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Scorri la clip selezionata 1 fotogramma a destra	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra
Scivola audio o video separatamente	Alt+trascinate la porzione audio o video della clip con lo strumento selezione	Tenete premuto Alt e trascinate la porzione audio o video della clip con lo strumento selezione
Scivola la clip selezionata 5 fotogrammi a sinistra	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Maiusc + Freccia sinistra
Scivola la clip selezionata 1 fotogramma a sinistra	Ctrl + Alt+Freccia sinistra	Comando + Opzione + Freccia sinistra
Scivola la clip selezionata 5 fotogrammi a destra	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia destra
Scivola la clip selezionata 1 fotogramma a destra	Ctrl + Alt + Freccia destra	Comando + Opzione + Freccia destra
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Un passo indietro 5 fotogrammi/unità	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra
Un passo avanti 5 fotogrammi/unità	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Traccia audio di destinazione sotto	Ctrl + Maiusc + -	Comando + Maiusc + -
Traccia video di destinazione sotto	Ctrl + -	Comando + -
Taglia	Т	Т

Scelte rapide per la Titolazione

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Strumento arco	A	A
Diminuisci crenatura di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Diminuisci crenatura di 1 unità	Alt+Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Diminuisci interlinea di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia giù	Opzione + Maiusc + Freccia giù
Diminuisci interlinea di 1 unità	Alt+Freccia giù	Opzione + Freccia giù
Diminuisci dimensioni testo di 5 punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Diminuisci dimensioni testo di 1 punto	Ctrl + Alt + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Freccia sinistra
Strumento ellisse	E	E
Aumenta crenatura di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Aumenta crenatura di 5 unità	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra
Aumenta interlinea di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia su	Opzione + Maiusc + Freccia su
Aumenta interlinea di 1 unità	Alt + Freccia su	Opzione + Freccia su
Aumenta dimensioni testo di 5 punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia destra
Aumenta dimensioni testo di 1 punto	Ctrl+Alt+Freccia destra	Comando + Opzione + Freccia destra
Inserisci simbolo copyright	Ctrl + Alt + Maiusc + C	Comando + Opzione + Maiusc + C
Inserisci simbolo marchio registrato	Ctrl + Alt + Maiusc + R	Comando + Opzione + Maiusc + R
Strumento linea	L	L
Nuovo titolo	Ctrl + T	Comando + T
Sposta oggetto selezionato 5 pixel in basso	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Sposta oggetto selezionato 1 pixel in basso	Freccia giù	Freccia giù
Sposta oggetto selezionato 5 pixel a sinistra	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato 1 pixel a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato 5 pixel a destra	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Sposta oggetto selezionato 1 pixel a destra	Freccia destra	Freccia destra

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Sposta oggetto selezionato 5 pixel in alto	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Sposta oggetto selezionato 1 pixel in alto	Freccia su	Freccia su
Strumento penna	Р	Р
Posiziona oggetti sul margine di sicurezza inferiore del titolo	Ctrl + Maiusc + D	Comando + Maiusc + D
Posiziona oggetti sul margine di sicurezza sinistro del titolo	Ctrl + Maiusc + F	Comando + Maiusc + F
Posiziona oggetti sul margine di sicurezza superiore del titolo	Ctrl+Maiusc+O	Comando + Maiusc + O
Strumento rettangolo	R	R
Strumento rotazione	0	0
Strumento Selezione	V	V
Strumento testo	Т	Т
Strumento testo verticale	С	С
Strumento cuneo	W	w

Scelte rapide per il pannello Taglio

La maggior parte delle scelte rapide da tastiera si trova nei comandi di menu e nelle descrizioni dei comandi. Altre scelte rapide sono riportate nella tabella sottostante.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Metti a fuoco i lati in uscita e in ingresso	Alt + 1	Opzione + 1
Metti a fuoco lato in ingresso	Alt + 3	Opzione + 3
Metti a fuoco lato in uscita	Alt + 2	Opzione + 2
Taglia indietro pari al taglio in serie	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Taglia indietro di un fotogramma	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Taglia avanti pari al taglio in serie	Alt+Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Taglia avanti di un fotogramma	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra

Indice

Caratteri numerici

3D di base, effetto 310

A

AAF, formato 362 plug-in 363 Abilita, comando 121 accessibilità della Guida 3 acquisire con controllo dispositivo 54 informazioni 46 prepararsi per 49 problemi con 55 requisiti di sistema per 46 suggerimenti 56 acquisizione senza controllo dispositivo 53 acquisizione in batch Project Manager 364 acquisizione manuale 53 acquisizione, impostazioni analogico 48 elenco batch 58 posizione dei file della 58 Acquisizione, pannello controlli 51 informazioni 50 Adatta allo spazio. Consultate montaggio a quattro punti 107 Adobe After Effects conversione di livelli in Adobe Premiere Pro 146 usare con Adobe Premiere Pro 40 Adobe Audition montare audio in 192 usare file di 68 Adobe Bridge informazioni 40, 66 usare con Adobe Premiere Pro 40 Adobe Dynamic Link e spazi colorati 150 Collega oggetto multimediale, comando 152 collegare alle composizioni 150 eliminare i collegamenti 151 eliminare le clip collegate in Adobe Premiere Pro 152 gestire le prestazioni 150

Importa composizione After Effects, comando 150 informazioni 149 modificare le composizioni collegate 151 non in linea, composizioni 151 Nuova composizione After Effects, comando 150 ricollegare le composizioni 152 Salva con nome, comportamento comando 149 salvare i progetti 149 scollegare le composizioni 152 Adobe Encore impostare i collegamenti ai capitoli da usare in 131 usare con Adobe Premiere Pro 40 Adobe Flash integrazione con Adobe Premiere Pro 148, 369 usare con Adobe Premiere Pro 40 Adobe Illustrator importare file Al come immagini fisse 68 importare file Al come sequenze 71 rasterizzare file Al 68 Adobe Media Encoder 347 Audio, opzioni 385 Filtri, opzioni 384 formati file 383 informazioni 345, 376 Video, opzioni 384 Adobe Photoshop creare e modificare clip in 145 importare file PSD 68 usare con Adobe Premiere Pro 40 Adobe Premiere Pro conversione di risorse in After Effects 147 integrazione con Flash 148 nuove funzioni 10 test di contenuto per dispositivi portatili creato in 375 utilizzo con Device Central 374 Adobe Premiere pro panoramica flusso di lavoro 33 Adobe Soundbooth usare con Adobe Premiere Pro 40 Adobe Video Workshop 4 Advanced Authoring Format. Consultate AAF formato

After Effects. Vedere Adobe After Effects After Effects. Vedere Adobe After Effects agganciare monitor 86 aggiornamenti 8 aggiornamenti, download 8 aggiungere clip a sequenze 104 Aggiungi tracce, comando 91 AI. ConsultateAdobe Illustrator AIFF, formato esportare 345 Alfa rilievo, effetto 310 Allineamento RGB 84 allineamento RGB 253 Allineamento YCbCr 84 allineamento YCbCr oscilloscopio 252 allineare ai bordi 122 all'indicatore del tempo corrente 90 clip 122 oggetti 205 aloni creare 314 rimuovere 307 Alti, effetto 328 ambiti,visualizzare 250 analogico, oggetto multimediale acquisire l'audio 173 acquisizione video 48 informazioni 46 Anamorfico 21 impostazione 26 ancoraggio, punti 230 clip 226 nella titolazione 203 animare clip 226 animazione con fotogrammi chiave 258, 260 annullare annullare un montaggio nel Monitor ritaglio 101 comando Annulla 109 informazioni 109

anteprima frequenza di fotogrammi effettiva 125 sequenze 125 su un altro monitor 127 Anteprime, impostazione 23 anti-alias 68 Anti-alias, effetto 274 Applica transizione audio, comando 180 Applica transizione video, comando 156 applicazione di trasparenza alla differenza. Consultate trasparenza applicazione di trasparenza colore. Consultate trasparenza Apri, finestra di dialogo 19 archiviare le clip 56, 57 Area di sicurezza azione, impostazione 22 Area di sicurezza, impostazione 22 aree di lavoro ancorare e raggruppare 13 eliminare 16 finestre mobili 13 informazioni 12 ripristinare 16 salvataggio di layout personalizzati 16 scelta 13 zone di rilascio 13 aree di sicurezza visualizzare nei monitor Sorgente e Programma 83 aree di sicurezza azione. Vederemargini di sicurezza aree di sicurezza titolo. Vederemargini di sicurezza Aritmetica composta, effetto 278 Aritmetica, effetto 276 Arresta-banda, effetto audio 327 asportare, montaggio 124 associare i canali audio 168 attacchi e stacchi basati su campioni audio 132 impostare montaggi con taglio a L 135 1150 94 attacchi e stacchi della sequenza impostare intorno una selezione 108 Attiva/disattiva l'effetto calamita, pulsante 122 attivazione del software 1

bilanciamento 186, 263 compresso 68 digitalizzare 173, 174 dissolvenza incrociata 180 downmix 191 durata predefinita di 179 esportare 352, 382, 383 estrarre 170 impostare il percorso del segnale di 164 indirizzare l'output 188, 189, 191 montare in Adobe Audition 192 ordine elaborazione di 164 panning 186 profondità di bit 382 ridurre i fotogrammi chiave in 263 selezionare per riprodurre 165 tagliare i picchi 165 Audio Mixer informazioni 165 audio surround Consultate anche audio surround 5.1 impostazioni di panning e bilanciamento 186 audio surround 5.1 downmix per ridurre il numero di canali 191 informazioni 162 panning e bilanciamento 187 scomporre nelle clip mono 170 Audio Video Interleave. Consultate formato AVI audio, campioni 132, 173 audio, canali associare 168 informazioni 162, 163 audio, CD 68 audio, forme d'onda 167 audio, guadagno 176, 177 audio, impostazioni di esportazione 352 audio, submix 188, 191 audio, tracce informazioni 162 mixaggio 178 audiocassette 174 Audition. Consultate Adobe Audition Avanti di un fotogramma 85

audio

В

Bagliore alfa, effetto 312 barra area di lavoro impostazione e spostamento 125 barra dell'area di lavoro impostare 125 informazioni 90 marcatori 126 ridimensionare 126 barra dell'area di visualizzazione nei monitor Sorgente e Programma 83 nel pannello Timeline 90 barre colorate 136 base temporale impostazione 20 modificare 18 base temporale del filmato 20 Bassi, effetto 322 batch, acquisire clip 59 impostazioni 58 informazioni 56 riacquisire 65 risolvere i problemi 59 Bezier, forme, impostare opzioni per 203 Bezier, fotogrammi chiave creare 267 regolare le maniglie 266 Bianco e nero, effetto 303 bilanciamento audio effetto audio Bilanciamento 322 Bilanciamento colore (HLS), effetto 282 Bilanciamento colore (RGB), effetto 282, 304 Bilanciamento tonalità, selettore Angolo, selettore colore 236 bilanciamento, audio 186, 263 bit, profondità video 20 bitrate 384 Blocca, icona 92 bloccare e sbloccare le tracce 91 blocchi audio. Vedere interlacciatura audio Blu-ray, disco H.264 383 MPEG2 383 BMP, formato di file esportare 345 bordi evidenziare 312, 313

Bordi in rilievo, effetto 310 Bordi ruvidi, effetto 314 Bridge Home 6 brillantezza, aggiungere ai titoli 209 Browser dei font 198 ciclo continuo

С

Calcoli, effetto 277 calibrare i dispositivi 51 Cambia colore, effetto 280 campi in fotogrammi interlacciati 111 ordine 21, 112, 382 campi dispari. Vedere deinterlacciare campi pari. Consultate video interlacciato campo prioritario 112 Canale, effetti effetto Aritmetica 277 canali Consultate anche canali alfa associare i canali audio 168 audio esportato 383 audio surround 5.1 162 mono 162 stereo 162 canali alfa con e senza mascherino 333 da altre applicazioni Adobe 330 informazioni 332 nelle clip 330 opzioni 331 premoltiplicati e semplici 333 visualizzare 83 canali alfa con mascherino 333 canali audio 175 canali non miscelati 333 canali premoltiplicati 333 canali semplici 333 cartelle importare 65 casella di testo impostare le tabulazioni 200 ridimensionare 197, 199 testo a capo 197 cassetta. Consultate videocassetta. CD-ROM esportare su 360 esportare VCD su 361 spazio disponibile 360 Cerchio, effetto 298

nel Monitor ritaglio 101 riproduzione GIF con animazione 353 clip abilitare e disabilitare 121 aggiungere contemporaneamente alle tracce 106 animare 226, 228 aprire nel monitor Sorgente 81 capovolgere 318 collegare e scollegare video e audio 134 copiare e incollare 121 disabilitare 121 dividere 124 eliminare spazio tra 124 fondere 337 importare 65 maniglie 154 mascherare 341 modificare in applicazione originale 144 organizzare in un progetto 76 raggruppare 121 ricollegare 134 ridisporre 122 rimuovere i colori da 246 rimuovere tutte da una traccia 124 riprodurre in senso inverso 113 scollegare 134 selezionare 120 sorgente 120 sostituire 106 spostare nel pannello Timeline 122 trascinare nel monitor Programma 105 trascinare nel pannello Timeline 104 trasparenti 136 clip audio, visualizzare 167 clip collegata informazioni 134 clip collegate collegare 134 ignorare 134 risincronizzare 134 scollegare 134 clip secondarie convertire in clip master 139 creare 139 informazioni 89, 138 regolare inizio e fine 139 clip, durata 112, 113

clip, velocità 113 codec esportare 380 informazioni 349 codice di tempo formati visualizzazione 21 immettere 63 impostare manualmente 63 informazioni 61 inserire 90 Offset, impostazione 52 usare nel monitor Ritaglio 98 Codice di tempo, effetto 321 codifica CBR 384 Codifica con bitrate costante. Vedere CBR, codifica codificatori 349 Collega oggetto multimediale, comando 60 Colore automatico, effetto 271 colore, correzione applicare effetti di 233 combinare i colori 244 definire le gamme tonali 242 informazioni 232 rimuovere i colori 246 spazio di lavoro 233 utilizzare le curve 238 colori corrispondenza 304 eliminare 272, 303 isolare 304 profondità di bit 381 regolare 281, 282, 290, 304 sostituire 304 Colori diffusione televisiva, effetto 280 colori, palette 381 Comando Aggiunta automatica alla sequenza 105 Comando Importa 46 comando Rendi non in linea 61 Comando Salvataggio automatico 20 commenti nei marcatori 131 Comparsa graduale, effetto 319 Comparsa graduale, transizione 161 Comparsa lineare, effetto 320 Comparsa radiale, effetto 320 Composito tinta unita, effetto 279 composizione informazioni 330, 332

clip, fotogrammi copertina della 80

composizioni non in linea, Adobe Dynamic Link 152 compressione informazioni 349 compresso, audio 68 Compressore multibanda, effetto 326 compressore/decompressore. Vedere codec con scarto, montaggio 96, 97, 99 Considera come stereo, comando 171 contagocce, per impostare i livelli di input 240 contatore 135 contenuto Adobe After Effects ottimizzazione per dispositivi portatili 375 contenuto Adobe Premiere Pro ottimizzazione per dispositivi portatili 375 Contrasta bordi, effetto 276 Contrasta, effetto 276 Contrasto automatico 236, 271 contrasto, regolare 279 controlli tempo 82 controllo dispositivo acquisire con 51 acquisizione senza 53 plug-in 52 registrare su videocassetta con 367 Controllo effetti, pannello accelerare e rallentare gli effetti 268 attivare fotogrammi chiave 258 informazioni 221 regolare i grafici di valore e velocità 261 regolare i livelli audio in 178 visualizzare fotogrammi chiave e grafici 255 visualizzare i controlli degli effetti 223 visualizzare transizioni 157 Controllo sfocatura, effetto 275 Convertitore Cineon, effetto 321 Convoluzione, effetto informazioni 271 regolare la luminosità 247 copiare e incollare attributi di una clip 121 clip 121 effetti 220 tra Adobe Premiere Pro e After Effects 146 valori 264 Coro, effetto 323

Correttore colore RGB, effetto definire le gamme tonali 242 Correttore colori a tre vie, effetto correzioni rapide luminanza 235 definire le gamme tonali 242 informazioni 288 rimuovere dominanti di colore 235 utilizzare i livelli 239 Correttore colori rapido, effetto correzioni rapide luminanza 235 rimuovere dominanti di colore 235 utilizzare i livelli 239 Correttore colori RGB, effetto informazioni 286 Correttore luminai, effetto 284 Correttore luminanza, effetto 242 Correttore rapido colore, effetto informazioni 282 correzione colore 271 specificare la gamma di colori 243 usare il monitor di riferimento 86 Correzione colore secondaria controlli 287 specificare la gamma di colori 243 Correzione gamma, effetto 304 correzioni 109 Corrispondenza colore, effetto 244, 304 corrispondenza fotogrammi nei monitor Timeline e Sorgente 86 Crea tavola da formato, opzione 381 crenatura 199 Cromaticità, effetto 305, 336 cromaticità. Consultate trasparenza crominanza informazioni 250 limiti per NTSC 250 Cronologia, pannello 109, 110 Curva luminanza, effetto applicare 238 informazioni 285 curve disegnare con lo strumento Penna 202 linee di direzione 202 per luminanza e correzione colore 238 Curve RGB, effetto applicare 238 informazioni 287

D

D1/DV, proporzioni pixel 26 deinterlacciare fermare fotogrammi 119 per esportare 382 deinterlacciatura all'esportazione 379 descrizione per i fotogrammi chiave 257 descrizioni dei comandi della barra dell'area di lavoro 126 informazioni 387 di Adobe Video Workshop 4 Differenza RGB, effetto 307 differenza, fotogrammi 78 digitalizzare audio 173, 174 con schede di acquisizione video 48 video 46, 48, 50 Dilata frequenza, strumento 113 dilatazione di frequenza variabile 114 Dilatazione tempo, proprietà conversione in Adobe Premiere Pro 147 dimensioni fotogramma 21, 27, 381 Consultate anche proporzioni del fotogramma frequenza fotogrammi per l'esportazione 381 Dinamica, effetto 324 direzione inversa 113 dischi di memoria virtuale informazioni 44 migliorare le prestazioni 45 specificare 44 disegnare curve con lo strumento Penna 202 segmenti retti con lo strumento Penna 202 disegno forme nei titoli 201 dispositivi portatili 33 ottimizzazione del contenuto After Effects 375 ottimizzazione del contenuto Premiere Pro 375 dispositivi PSP (PlayStation Portable) 383 dispositivo, controllo impostazioni del dispositivo 52 dissolvenza video 331 dissolvenza incrociata audio 180 Distorsione lente, effetto 292

distorsioni nella definizione dei contorni. Vedere deinterlacciare distribuire, oggetti 205 Disturbo alfa, effetto 308 Disturbo HLS, effetto 309 Disturbo, effetto 308 dithering opzione durante l'esportazione di GIF 353 dividere clip 124 Dolby Digital (AC3), formato esportare 345 dominanti di colore correggere rapidamente 235 Dopo Scrivi passa a Ritocca, comando 185 download aggiornamenti, plug-in e versioni di prova 8 downmix 191, 383 duplicare le clip 89 durata informazioni 113 transizione 159 visualizzazione nei monitor Sorgente e Programma 83 DV acquisizione 47 esportare 351 DVCPRO HD 347 pixel, proporzioni 26 DVD 131 creare 31 creare riproduzione automatica 358, 359 preparare il contenuto per 49 tipi 358 DVD a riproduzione automatica creare 358, 359 informazioni 358 DVD basati su menu 358 Dvnamic Link. Vedere Adobe Dynamic Link F Eco, effetto 315 edit decision list (EDL) 362

EDL (Editing Decision List, Lista decisionale di montaggio). *Consultate* liste decisionali di montaggio effetti accelerare e rallentare 268 applicare 220

attivare 224 audio 188 basati sulle tracce o sulle clip 217 copiare e incollare 220 elencati nel Mixer audio 165 eliminare 220 impostazioni predefinite 224 plug-in 217 regolare e reimpostare 223 visualizzare in Controllo effetti 223 visualizzare nel pannello Timeline 256 effetti di disturbo e granulosità effetto Disturbo HLS automatico 309 effetti di generazione effetto Sfumatura 303 Effetti di luce, effetto applicare le texture 250 informazioni 272 regolare posizione, scala e rotazione 227 Effetti fissi 216 Effetti GPU 218 Effetti standard 217 Effetto Differenza RGB 336 Effetto Ken Burns 230 effetto Luminanza 338 effetto Mascherino immagine 338 Effetto Mascherino traccia 340 Effetto Mixer canale 246 effetto Non rosso 337 effetto volume 176 effetto, proprietà conversione in Adobe Premiere Pro 147 elementi indesiderati, mascherini per 306, 341 elenchi batch importare ed esportare 60 impostare 58 riacquisire tramite 65 Elimina file di render, comando 128 Elimina salti, comando 124 Elimina sfarfallio, opzione 112 eliminare le tracce 91 eliminare spazi vuoti 124 Ellisse, effetto 299 Encore. Consultate Encore EQ, effetto 325 Equalizza, effetto 282 Equalizzatore parametrico, effetto 327 errori, correggere 109

escludere le tracce 91 Esegui render anteprima, comando 125 espandere e ridurre tracce 91, 93 Esporta audio, comando 352 Esporta filmato, comando 351 Esporta su cassetta, comando 367 Esporta su DVD, comando 347 esportare audio 382 Clip Notes 355 edit decision list (EDL) 362 file di filmato 351 file filmato 351, 352 file video 351 formati di file per 345 formato Video CD 361 fotogrammi chiave 349 GIF, formato file 353 i dati relativi ai marcatori nei file AVI 352 immagini fisse 353, 354 impostazioni 345, 380, 381, 382 impostazioni generali 380 impostazioni video 380 in formato AAF 362, 363 in streaming video 369 metodi 351 per il Web 369 su CD-ROM 360 su pellicola 368 su videocassetta 366 su videocassetta con l'opzione Controllo dispositivi 367 su videocassetta senza controllo del dispositivo 368 tipi di oggetto multimediale 344 usare Adobe Media Encoder 369, 373 esportare impostazioni video 380 esportazione informazioni 350 Estrai, effetto 272 estrarre audio 170 etichette, usare 77 Extra 8

F

Fantasma, effetto 276 FAT32, formato esportare in 51 fermi immagine ottimizzare per finestra Timeline 23 Fermo fotogramma conversione in After Effects 148 fermo fotogramma 119 Fermo fotogramma, comando 119 Fermo orizzontale, effetto 318 Fermo verticale, effetto 319 file ignorare 19 importare 65 individuare 18 mancanti 18, 60 rinominare 18 file di anteprima 125, 128 file di render. Consultate file di anteprima file Leggimi 1 file PDF esportare i commenti relativi a Clip Notes come 355 file temporanei 44 file video esportare 351 nei dispositivi portatili 375 Filmato, comando 354 Filtro passa-alto, effetto 326 Filtro passa-banda, effetto 322 Filtro passa-basso, effetto 326 finestre aprire e chiudere 15 mobili 13 finestre mobili 13 Fissa angoli, effetto 292 Fissa, opzione di automazione 185 Flanger, effetto 326 Flash. Vedere Adobe Flash flusso di lavoro montaggio 88 panoramica 33 flusso di lavoro tra applicazioni diverse 40 FLV esportare 345, 369 font modificare nei titoli 198, 199, 206 sottolineare 199 specificare nel pannello Proprietà titolo 199 usare il maiuscoletto 199 formati AVID esportare AAF da usare con 362 formati di file informazioni 65 per l'esportazione 345 per l'importazione 66

formati file opzioni in Adobe Media Encoder 383 formati MPEG impostazioni predefinite 347 opzioni predefinite per il multiplexing 386 formati supportati audio 67 immagini fisse 67 video 66 formato AVI esportare i dati relativi ai marcatori in 352 formato CMX3600 esportazione 362 formato FAT32 informazioni 45 formato file Windows Audio Waveform. Consultate formato WAV formato Filmstrip (FLM) indicazioni per la modifica 355 formato FLM indicazioni per la modifica 355 formato GIF con animazione esportare 353 formato mp3 informazioni 68 formato NTES informazioni 45 formato QuickTime (MOV) esportare 345, 369, 381 filmati su livello singolo 345 formato TIFF importare come immagine fissa 68 importare come sequenza 71 Formato visualizzazione 23 formato WAV esportare in 345 formato Windows Media specificare codec 372 forme d'onda, audio 167 fotogramma numero iniziale 22 Fotogramma, comando 353 fotogrammi corrispondenza 137 estrarre 124 fermare 119 fondere 114 in video interlacciato 111

ottenere la corrispondenza 86

saltati, identificare clip con 78 spostarsi tra 86 fotogrammi chiave Consultate anchefotogrammi chiave di Bezier, fotogrammi chiave di compressione aggiungere 260 attivare 258 audio 255 copiare e incollare nel pannello Controllo effetti 264 copiare e incollare nel pannello Timeline 264 eliminare 261 impostazioni di esportazione 381 modificare i metodi di interpolazione 266 navigare tra 259 regolare 255 ridurre durante l'automazione 263 selezionare 259 specificare valori per 263 valutare la velocità dati per la compressione 78 visualizzare nel pannello Controllo effetti 255 visualizzare nel pannello Timeline 256 visualizzare proprietà di 257 fotogrammi chiave di compressione 78, 349, 382 fotogrammi chiave, informazioni 254 fotogrammi con campi separati 29 fotogrammi copertina 75, 80 fotogrammi corrispondenti da sequenze nidificate 137 fotogrammi saltati 46, 78, 367 frequenza di campionamento audio 173, 382 Frequenza, impostazione 22 Fulmine, effetto 300 fuori campo 173 Fusione, effetto 277

G

gamma tonale, regolare 279 GIF, formato *Consultate anche* GIF, formato con animazione importare 68 sequenze 345 GIF, formato con animazione esportare 345 giradischi 174 Google Video 369 grafici regolare nel pannello Controllo effetti 261 regolare nel pannello Timeline 262 visualizzare nel pannello Controllo effetti 255 grafici di valore e velocità,regolare 261 granuloso, video 55 Griglia, effetto 299 Guadagno costante, transizione audio 179 Guida informazioni 2 Guida di Adobe 2

н

H.264 347, 383 HD acquisizione 47 esportare 351 pixel, proporzioni 26 progetti 32 HDV 347 acquisizione 47 esportare 351 progetti 32 proporzioni pixel 26

L

IEEE 1394 46 Ignora e Ignora tutto, opzioni 19 Ignora, opzione per effetti audio 322 Illustrator. ConsultateAdobe Illustrator immagini fisse Adobe Illustrator 68 esportare 353, 354 importare 68 modifica della durata predefinita 68 ottimizzare per l'esportazione 382 pixel, proporzioni 353 regolare le proporzioni dei pixel 68 sequenza numerata 71 Immagini fisse numerate, opzione 71 immagini fisse numerate. Consultate immagini fisse importare nel pannello Timeline 358 tipi di file 65 Imposta attacco, pulsante 94, 108 Imposta marcatore sequenza, comando 129

Imposta marcatore, pulsante, pannello Timeline 129 Imposta mascherino, effetto 278 Imposta stacco, pulsante 94, 108 Impostazione di Modalità di montaggio 20 impostazioni acquisizione audio 173 Impostazioni ASIO, opzione 175 impostazioni del progetto informazioni, 21 impostazioni di compilazione per esportazione AVI 352 per esportazione GIF 353 Impostazioni di esportazione opzioni formato 383 impostazioni di esportazione Consultate anche Adobe Media Encoder audio 382 fotogramma chiave e rendering 381 generali 380 impostazioni di esportazione audio 383 Impostazioni di rendering video 20 impostazioni predefinite creare e salvare 225 per effetti 224 raccoglitori per 225 Impostazioni predefinite disponibili 20 impostazioni predefinite, transizioni 156 impostazioni, acquisizione audio 173 in linea, montaggio 64 inclinare immagini 292 inclinazione 199 Incolla attributi, comando 121 Incolla con inserimento, comando 121 Incolla, comando e indicatore del tempo corrente 121 e fotogrammi chiave 264 Increspatura (circolare), effetto 296 indicatore del tempo corrente spostare nel pannello Timeline 90 spostarsi ai fotogrammi chiave 259 indicatore tempo corrente informazioni 82 Info, pannello 17 ingrandimento, impostazioni

Sorgente e Programma,

monitor 80

Ingrandisci, effetto 292 Inquadratura, effetto 318 installazione dei font 1 Integrazione di Device Central Adobe Premiere Pro 374 interlacciatura audio 383 interlinea 199 Internet. Consultate web interpiattaforma, flusso di lavoro 39 interpolazione Consultate anche fotogrammi chiave 265 Interpreta metraggio, comando 80, 331 intonazione audio mantenimento durante modifica velocità 113 Inverti, effetto 278, 326 iPod, video 33 istanze, clip 89

J

jog 98

L

Lametta, strumento 124 L-cut o J-cut 97, 135 letterboxing 24 Limitatore video, effetto 291 linee di direzione 202 linee di scansione 111 LiveDocs 2 livelli creare da Adobe Premiere Pro 146 Livelli automatici, effetto 271 livelli di rilievo 250 livelli di sicurezza colori. Consultate vettorscopio livelli video, misurare 250 Livelli, effetto 272 Livello di bianco automatico 236 Livello di nero automatico 236 loghi, aggiungere ai titoli 204 Luce stroboscopio, effetto 315 luminanza correzioni rapide 235 misurare 250 regolare mediante i livelli 239 regolare mediante le curve 238 Luminanza, effetto 306 luminanza. Consultate trasparenza

luminosità modifica nell'interfaccia utente 16 regolare 279 regolare con l'effetto Convoluzione 247 Luminosità e contrasto, effetto 279

М

maiuscoletto 199 mandate elenchi di mandate 165, 189 informazioni 189 maniglie, per clip 154 acquisizione manuale Consultate anche acquisizione in batch marcatori aggiungere 129 aggiungere fotogrammi chiave di compressione a 382 durata 131 esportare nei file AVI 352 informazioni 129 inserire commenti in 131 nel pannello Controllo effetti 224 numerati 129 trovare, spostare, eliminare 130 marcatori clip conversione in After Effects 148 marcatori DVD aggiungere manualmente 132 esportare dati 352 marcatori sequenza conversione in After Effects 148 marcatori tempo per livelli conversione in Adobe Premiere Pro 147 margini di sicurezza informazioni 195 titoli 195 Margini di sicurezza, pulsante 83 marcatori Consultate inoltreMarcatori DVD Maschera di contrasto, effetto 276 maschere conversione in Adobe Premiere Pro 147 mascherini conversione in Adobe Premiere Pro 147 informazioni 333, 338 mobili 340 per elementi indesiderati 341 rimuovere 343

spostare 340 tinta unita 342 traccia 340 Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati, effetto 306 Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati, effetto 306 Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati, effetto 306 Mascherino differenza, effetto 305 Mascherino immagine, effetto 306 mascherino mobile 340 Mascherino per differenza effetto 339 Mascherino traccia, effetto 307 mastering, audio 165 Media Encoder. Consultate Adobe Media Encoder Media Encoder. ConsultateAdobe Media Encoder memoria virtuale, dischi preferenze 173 menu contesto 17 visualizzare 17 menu dei pannelli 17 menu di scelta rapida 17 metadati informazioni 348 nei file MPEG-2 347 metodi di fusione Cerchio, effetto e 298 effetto Fulmine 301 effetto Scacchiera 298, 300 Secchiello, effetto e 302 metodo di fusione Ingradisci, effetto e 293 metraggio 24p codice di tempo 30, 31 impostazioni di riproduzione 30 progetti 28 missaggio dell'audio automatizzare 183 mixaggio audio 163, 178 Mixer audio 178 applicare il muto alle tracce nel 178 automatizzare le modifiche con 183 elenco degli effetti 165 impostare unità audio nel 167 informazioni 163 panning e bilanciamento nel 186 Mixer canali, effetto 281 Mixer stereo, effetto conversione in Adobe Premiere Pro 147

modalità di trasferimento conversione in Adobe Premiere Pro 147 modelli di titoli 195 modifica del tempo informazioni 114 Modifica in colore, effetto 280 Modifica originale, comando 144 Modifica tempo, effetto 216 monitor usare per anteprima 127 Monitor di riferimento informazioni 86 monitor Programma animare il movimento 228 Monitor ritaglio anteprima di montaggio 101 montaggio con ciclo continuo 101 mono, tracce audio 162 montaggio a quattro punti 107 a tre punti 107 clip collegate 134 clip in applicazione originale 144 con scarto 96, 97, 99 con scivolamento 100 con slittamento 101 dividere una clip 124 eliminare spazio tra clip 124 estrarre fotogrammi 124 in linea 64 L-cut o J-cut 135 montaggio con scivolamento 99, 100 montaggio con slittamento 100 montaggio per sovrapposizione 102 non in linea 64 per sovrapposizione 102 ridisposizione 122 senza scarto 96, 97, 98 taglio a L 97 usare il comando Aggiunta automatica alla sequenza 105 montaggio a quattro punti informazioni 107 montaggio a tre punti 106 montaggio con scivolamento 99, 100 Montaggio con scivolamento, strumento 100 montaggio con slittamento 100 Montaggio con slittamento, strumento 101

montaggio multicamera assemblare clip 141 informazioni 140 nel pannello Timeline 143 registrare 142 riprodurre clip 143 riregistrare 143 sincronizzare clip 141 montaggio online 364 montaggio per inserimento 105, 107 montaggio per sovrapposizione 102, 105 montare annullare nel monitor Ritaglio 101 anteprima nel monitor Ritaglio 101 in monitor Ritaglio 96 montaggio con slittamento 99 tagliare 96 Mosaico, effetto 313 Mostra/nascondi tracce. comando 165 Movimento, effetto 216, 226 Movimento, valori conversione in After Effects 147 MPEG, formati 345 informazioni 347 MPEG1 formato layer 3 68 variante VCD 361 MPEG4 H.264 383 multicamera, montaggio inserire e sovrapporre le clip 143 multiplexing 386 MySpace video 369

Ν

nidificate, sequenze 137 non in linea, composizioni 151 non in linea, file 58, 60 non in linea, montaggio 64 Non rosso, effetto 307 NTFS, formato esportare in 51 NTSC base temporale 20 livelli video 250 numero di codice di tempo Spostamento stacco 99 nuove funzioni di Adobe Premiere Pro 10 Nuovo monitor di riferimento, comando 86

Nuovo progetto, comando 18

0

oggetti allineare 205 cambiare il riempimento 208 cambiare opacità 206 creare ombre esterne per 212 distribuire 205 posizionare 206 proprietà 208 ridimensionare 206 ruotare 206 trasformare 206 oggetti titoli allineare 205 distribuire 205 impostare il riempimento 208 informazioni sulle proprietà 208 modificare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti 205 trasformare 206 Ombra radiale, effetto 311 Ombra/Luce, effetto 273 ombre esterne 310 aggiungere agli oggetti 212 creare 212 nei titoli 212 ombre. Consultate ombre esterne Onda, effetto 295 opacità dei titoli 206 modificare nel pannello Timeline 263 regolare 331 Opacità, effetto 216 Opacità, valori conversione in After Effects 147 Opzione Non in linea per i file 19 Opzioni di campo, comando 112 orizzontali, linee di scansione 111 oscilloscopio Allineamento RGB 84 Allineamento YCbCr 84 informazioni 250 nel monitor di riferimento 86 visualizzare 250 visualizzare nei monitor Sorgente e Programma 84 oscilloscopio YC 251 Ottieni proprietà per, comando 350

Ottimizza fermi immagine, impostazione 23, 382 overscan 195

Ρ

PAL base temporale 20 pannelli ancorare e raggruppare 13 aprire e chiudere 15 ridimensionare 15 pannelli, ancorare 13 pannelli. Consultate i singoli nomi dei pannelli Pannello Acquisizione informazioni 34 Pannello Effetti 37, 219 Pannello Strumenti 17 pannello Timeline scorrimento 125 panning, audio 186 paragrafo, testo informazioni 197 partizioni 45 Passata colore, effetto 247, 304 Pattern celle, effetto 296 PCM, formato 345 pellicola cinematografica 368 Penna, strumento disegnare curve 202 disegnare linee rette 202 penna, strumento selezionare fotogrammi chiave 259 PICT, formato esportare 345 Piega, effetto 291 più monitor 16 pixel quadrati 25, 26 Consultate ancheproporzioni pixel pixel rettangolari 25 Consultate anche proporzioni pixel pixel, proporzioni 26 informazioni su 25 pixel,tagliare con effetto Ritaglia 318 plug-in effetti 217 in Adobe Store 8 plugin 8 Polvere e grana, effetto informazioni 308 Portable Document Format. Consultate file PDF. Posizione, proprietà regolare 226 usare per animare le clip 228

Posterizza, effetto 272 Potenza costante, transizione audio 179 predefiniti per l'esportazione 378 Predefiniti disponibili 18 Premiere Pro. Vedere Adobe Premiere Pro Premiere Pro.Consultate Adobe Premiere Pro Prendi audio/Prendi video, pulsante 104, 108 ProcAmp, effetto 272 profondità di bit audio 173, 382 colori 350, 381 esportazione 381 Profondità di bit massima, impostazione 20 progetti aprire 19 creare 18 importarne di precedenti 71 informazioni 18 progetto tagliato,creare con Project Manager 364 progetto, impostazioni personalizzare 19, 20 Progetto, pannello informazioni 35 personalizzare 73 raccoglitori 76 Programma, monitor agganciare con il monitor di riferimento 86 campioni audio 132 controlli temporali 82 impostare unità audio nel 167 informazioni 80 riprodurre 84 visualizzare le modalità del 83 Project Manager informazioni 364 montaggio online con 364 usare 364 proporzioni fotogramma 24 pixel 21, 25, 26 proporzioni fotogramma 24 Consultate ancheproporzioni pixel, dimensioni fotogramma proporzioni pixel Consultate ancheproporzioni fotogramma impostazione 21

Impostazioni generali 21 modificare 27 per immagini fisse esportate 353 proporzioni, informazioni su 24 proprietà delle clip visualizzare nel pannello Timeline 110 Protetto in modalità Scrivi, comando 184 PSP2, progetti 33 Pubblico, impostazioni di codifica 372 pulldown 29 pulldown 3:2 29 Punta arricciata, effetto 295 punti angolo convertire in punti curva 203 punti curva convertire in punti angolo 203 punti di attacco e stacco 96 modificare 96 punti di attacco e stacco della sequenza impostare 108 rimuovere 108 punti di montaggio, aggiungere fotogrammi chiave di compressione a 382 Punti di stacco ConsultatePunti di attacco e stacco Punto zero della sequenza, comando 108

Q

quattro punti, montaggio opzioni per adattare la clip 107 QuickTime predefiniti di codifica 372

R

raccoglitori aggiungere ed eliminare 76 creare 225 effetti 219 Preferiti 219 visualizzare il contenuto 76 raccoglitori personalizzati personalizzare 225 Raggruppa, comando 122 rasterizzare file Adobe Illustrator 68 oggetti logo nei titoli 204 RealMedia, esportazione file 372 RealMedia, file esportare 345, 369 registrare l'audio disattivare 176 preparare il canale di input 175 registrare sequenze multicamera 142 registrazione del software 1 Regolazione alfa, effetto 304 render informazioni 125 rendering Consultate ancheanteprima disabilitare 126 ordine di applicazione degli effetti 216 ordine di elaborazione 331 Replica, effetto 313 requisiti di sistema 1 Ricerca scena 55 ricollegare le clip 134 Ridimensiona, icona 93 ridimensionare file EPS 65 titoli 206 ridimensionare tracce 93 ridisposizione 122 ridurre tracce 93 Riduzione disturbo, effetto 324 Riduzione ronzii, effetto 324 Riduzione sibilanti, effetto 323 Riempi a sinistra e Riempi a destra, effetti 326 riempimento degli oggetti nei titoli 208 Riempimento contagocce, effetto 299 riepilogo, fotogrammi chiave 255 riferimento, monitor agganciare con il monitor Programma 86 riflessi 293 Riflessione, transizione 161 Riflesso lente, effetto 300 Rifletti in orizzontale, effetto 318 Rifletti in verticale, effetto 319 Rifrazione, effetto 296 rifrazione, simulare 300 righello temporale monitor Sorgente e Programma 82 spostare in modo sequenziale 86 usare in monitor di riferimento 87 rilevazione di scena automatica 55 Rilievo colore, effetto 313 Rilievo, effetto 313 Rimuovi mascherino, effetto 307

rinominare colonne nel pannello Progetto 74 tracce 91 riprodurre controlli del monitor 85 riproduzione anteprima di sequenze 125 controlli del monitor 85 controlli per monitor di riferimento 87 impostazione 21 pannello Timeline 90 spostarsi tra i fotogrammi 85 riproduzione video non compresso 24 risorse on-line 8 Ritaglia, effetto 318 conversione in After Effects 147 ritagliare video prima dell'esportazione 379 Ritaglio, monitor impostare il numero di fotogrammi da tagliare 101 impostare preferenze 101 montaggio con scarto 99 montaggio senza scarto 98 usare 101 Ritardo multitap, effetto 327 Ritardo, effetto 324 Rivela nel progetto, comando 120 Riverbero, effetto 328 rotazione 206, 226 regolare nel pannello Controllo effetti 226 regolare nel pannello Timeline 263 RS-232 e RS-422, calibrazione e controllo 51 Rullino, effetto 319

S

Salvataggio automatico dei file di progetto 19 Scacchiera, effetto 298 scala di grigio creare da clip a colori 272, 282, 303, 304 Scala e adatta, opzione 379 Scala, proprietà 226 Scambia canali, effetto 328 scansione progressiva 111 scelte rapide da tastiera eliminare 388 informazioni 387 nella Guida 3 personalizzare 387

scambiare set 388 trovare 387 scelte rapide per la navigazione, nella Guida Adobe 3 schede di acquisizione 18, 48 schede di acquisizione video 48 Schermo blu 337 Schermo blu, effetto 305 schermo blu. Consultate trasparenza schermo verde, effetto 337 schermo verde. Consultate trasparenza scivolamento, montaggio 99, 100 scollegare, audio e video 134 Scomponi in clip mono, comando 170 scorrere pannello Timeline 125 scorrimento della linea di base 199 scorrimento orizzontale, titoli informazioni 214 scorrimento orizzontale. Consultate scorrimento orizzontale dei titoli scorrimento verticale, titoli informazioni 214 scorrimento verticale. Consultate scorrimento verticale dei titoli Scostamento, effetto 293 Scrivi sopra, effetto 303 SECAM standard base temporale 20 Secchiello, effetto 301 Selettore colore 241 Selettore colore di Adobe 241 selettori colori, per la correzione colore 236 selezionare clip 120 selezione tracciato, strumento 120, 124 senza scarto, montaggio 96, 97, 98, 135 Separa, comando 122 sequenza di destinazione nel montaggio multicamera 142 sequenze aggiungere clip a 102 anteprima 125 creare 137 impostare il tempo iniziale 108 impostare punti di attacco e stacco 108 impostazioni predefinite 137 multiple 137

panoramica sul montaggio 88 registrare su videocassetta 367 scambiare 137 visualizzare con maggiore dettaglio 90 visualizzare in un pannello Timeline parte 137 visualizzarne di più 94 Sfera, effetto 293 Sfocatura canale, effetto 274 Sfocatura composta, effetto 274 Sfocatura direzione, effetto 275 Sfocatura e nitidezza, effetti effetto Sfocatura composta 275 Sfocatura fotocamera, effetto 274 Sfocatura veloce, effetto 275 Sfumatura a 4 colori, effetto 296 Sfumatura a quattro colori, effetto 296 Sfumatura, effetto 303 sfumature creare con l'effetto Sfumatura 303 sincronizzare audio e video 134 monitor Sorgente e pannello Timeline 86 sincronizzazione 55 slittamento, montaggio 99, 100, 101 software attivazione 1 registrazione 1 software download 8 Soglia, effetto 274 Solarizza 314 Solarizza, effetto 314 Solo controllo in ingresso, comando 165 sorgente, clip 89 Sorgente, monitor aprire le clip 81 campioni audio 132 cancellare le clip 82 controlli temporali 82 informazioni 35, 80 modalità di visualizzazione 83 punti di attacco e stacco 94 riprodurre 84 sincronizzare con il pannello Timeline 86 sospensione, modalità 55 sostituire le clip 106 Sostituisci colore, effetto 245, 304 Sovrapponi, pulsante 107

nidificare 137

spazi di lavoro audio 164 informazioni 33 montaggio video 88 più monitor 16 ridimensionare i gruppi di pannelli 15 spaziatura, testo 199 spazio di manovra 173 Specularità, effetto 293 Spirale, effetto 295 Spostamento attacco, numero di codice di tempo 99 Spostamento turbolenza, effetto 294 Steinberg VST, plug-in. Consultate VST, plug-in stereo, audio informazioni 162 panning e bilanciamento 187 scomporre in clip mono 170 stili applicare a titoli 213 creare per i titoli 208, 212 eliminare 213 impostare predefiniti 213 informazioni 212 modificare i campioni di stile 212 rinominare 213 usare 208 stili, librerie 214 streaming video esportare in 369 striping dei nastri 62 Strumento Selezione 17 Strumento testo su tracciato 197 Strumento zoom 91 submix (audio), tracce informazioni 162, 188 output 191 subwoofer 186 super rallentatore 316 supporti P2 acquisizione DV o HDV da 47 acquisizione HD da 47 importare 65

Т

tabulazioni arresti di tabulazione 200 informazioni 200 Tagged Image Format File (TIF, TIFF). *Consultate*formato TIFF tagliare informazioni 94 nel monitor Sorgente 94 nel pannello Timeline 96 taglio a J, montaggio 97, 135 taglio a L, montaggio 97, 135 Taglio dell'attacco, icona 96 taglio dell'attacco, icona 99 Taglio dello stacco, icona 96 taglio dello stacco, icona 99 Targa, formato esportare 345, 354 tasti JKL 86 telefoni cellulari 3GPP 383 televisione, creare e vedere in anteprima titoli per 195 Tempo automatico preferenza 185 Tempo di posterizzazione, effetto 316 Tempo di preroll, impostazione 52 testo aggiungere ai titoli 197 crenatura 199 formattare 198 inclinazione 199 interlinea 199 orientamento 198 scorrimento linea di base 199 sottolineare 199 spaziatura 199 strumenti 197 testo indipendente confronto con il testo paragrafo 197 ridimensionare 206 nei titoli 197 testo orizzontale 197 testo paragrafo confronto con il testo indipendente 197 ridisporre 199 testo su tracciato creazione nei titoli 197 testo titolo aggiungere 197 cambiare font in 198 cambiare orientamento 198 creare percorsi in 197 orizzontale 197 paragrafo 197 selezionare 197 verticale 197 testo tracciato informazioni 197

testo verticale nei titoli 197 texture aggiungere agli oggetti nei titoli 209 aggiungere ai titoli 209 opzioni 209 simulare in clip 315 Texture, effetto 315 TGA. Consultate formato Targa TIFF, formato esportare 354 Time Warp, effetto 316 Timeline, pannello barre diagonali di avvertenza 154 impostare unità audio 167 informazioni 36, 89 livelli audio 177 modificare fotogrammi chiave 254 modificare grafici dei fotogrammi chiave 262 scorrere di schermata in schermata 90 scorrere durante l'anteprima 126 sincronizzare con il monitor Sorgente 86 specificare valori dei fotogrammi chiave 263 spostare le clip 122 Tinta, effetto 290 Titolazione informazioni 36 titolazione azioni titolazione 193, 205 pannello principale titolazione 193 proprietà titolazione 193 stili titolazione 193, 208, 212 strumenti di titolazione 193, 201 titoli Consultate anchescorrimento orizzontale titoli, scorrimento verticale titoli, oggetti titoli, modelli titoli, testo titoli aggiungere immagini a 204 applicare stili a 213 aprire 193, 194 basati su modelli 195 convertire 215 creare forme 201 creati in versioni precedenti 195 importare 195 modificare gli stili 212 modificare loghi 201 mostrare video dietro a 194

ridimensionare la casella di testo 197 salvare 212 usare tabulazioni in 200 visualizzare 193 tonalità mantenere a velocità diverse 114 tono, 1 kHz 136 tracce bloccare e sbloccare 92 indirizzare l'output 191 montaggio audio 163 mostrare e nascondere audio 165 rimuovere le clip 124 specificare come destinazione 103 spostare le clip 122 utilizzo 91 volume audio 257 tracce audio conversione in After Effects 148 nel Mixer audio 165 tracce di destinazione, specificare 103 tracce sorgente 108 Traccia in assolo, pulsante 165 tracciati animati modificare 228 transizioni aggiungere tra clip 155, 156 allineare 156, 158 ammorbidire i bordi 160 anteprima 156, 157 audio 179 bordo 160 centrare 160 Comparsa graduale 161 durata 159 flusso di lavoro 153 fotogrammi di inizio e fine 160 fotogrammi ripetuti 154 impostazioni 160 informazioni 153 orientamento 160 predefinite 156 riprodurre in avanti o indietro 160 sostituire 157 spostare 159 transizioni tra due clip e in una singola clip 154 transizioni audio conversione in After Effects 148 informazioni 179 transizioni video conversione in After Effects 148

trascinare, per selezionare clip 120 Trasformazione, effetto 293 Trasformazione, proprietà conversione in Adobe Premiere Pro 147 trasparenza Consultate anche opacità aggiungere aree 330 applicare 332 canali alfa 332 Colore 335 Trasparenza colore, effetto 305, 335 trasparenza, tipi di applicare 338 Cromaticità 336 Differenza RGB 336 luminanza 338 mascherini 338 Mascherino immagine 338 Mascherino per differenza 339 Mascherino traccia 340 Non rosso 337 Schermo blu 337 trasparenze informazioni 334 tratti aggiungere ai titoli 211 eliminare 211 informazioni 211 modificare l'ordine 211 Tratti pennello, effetto 312 Trova bordi, effetto 313 Tutto non in linea, opzione per i file 19 tweening. Consultate fotogrammi chiave

U

unità audio 165, 167 nei pannelli Monitor e Timeline 132 Usa lametta a indicatore tempo corrente, comando 124

V

Vai a marcatore precedente, comando 130 Vai a marcatore successivo, comando 130 Vai a punto di montaggio precedente, pulsante 101 Vai ad attacco, pulsante 95 Variazione tonalità, effetto 328 VCD, formato esportare 361 informazioni 361 velocità modifica del tempo 114 velocità dati 350 velocità di trasferimento 350 velocità, clip 113 Velocità, proprietà conversione in After Effects 148 Veneziane, effetto 320 Versione precedente, comando 109 versioni di prova 8 vettorscopio informazioni 250, 251 nel monitor di riferimento 86 visualizzare 250 visualizzare i monitor Sorgente e Programma 84 video alta definizione 346 campi e fotogrammi 111 deinterlacciare 112 dissolvenza 331 eliminazione di sfarfallio 112 importare da Premiere Pro 146 interlacciare 111, 112 priorità campi 112 rimuovere il pulldown 29 scansione progressiva 111 suggerimenti sulla creazione 370 video ad alta definizione 346 H.264 383 video ad alta definizione non compresso 347 Video CD. Consultate VCD, formato video interlacciato 111, 119, 381 video iPod 383 video nero 136 video non interlacciato 111 video trasparente 136 Video, proprietà dei filtri conversione in After Effects 147 videocassetta controllo dispositivo 367 registrare su 366, 368 videoregistratori 174 Virtual Studio Technology. Consultate VST, plug-in visualizzazione, modalità 83 visualizzazione nel monitor di riferimento 86

volume audio conversione in Adobe Premiere Pro 147 Volume canale, effetto 322 conversione in After Effects 148 volume, audio 257 Volume, effetto 216, 329 volume, effetto 257 Volume, filtro audio conversione in After Effects 148 VST, plug-in 181, 182

w

Web collegamenti 131 esportare file per 369 widescreen, progetti 32 Windows Bitmap(BMP), formato esportare 345 Windows Media Audio (WMA), formato di decomprimere 68 Windows Media, formato esportare 345, 369 WM9 HDTV 347

х

XDCAM acquisizione DV o HDV da 47 acquisizione HD da 47 importazione 65 XMP (Extensible Metadata Platform) esportazione 348

Y

Yahoo! video 369 YouTube, video 369

Ζ

Zoom in, pulsante 91