

# Utilizzo di ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS 9

© 2010 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Utilizzo di Adobe® Premiere® Elements 9

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe Premiere, After Effects, Encore, Flash, Illustrator, Photoshop, and PostScript are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Notices, Terms and Conditions pertaining to third party software are located at <http://www.adobe.com/go/thirdparty> and incorporated by reference.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation ([www.apache.org](http://www.apache.org)). © 1998-2000 Apache Software Foundation. All rights reserved.

This program was written with MacApp®, © 1985-1988 Apple Computer, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology is licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. All Rights Reserved. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.

Portions include technology used under license from Autonomy, and are copyrighted.

Portions Copyright © 1998 Gilles Vollant.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com>).

Portions of this code are licensed from Nellymoser, Inc. ([www.nellymoser.com](http://www.nellymoser.com))

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. (<http://www.on2.com>).

Portions © Eastman Kodak company, and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. This product includes software developed by Fourthought, Inc. (<http://www.fourthought.com>).

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

Notice to U.S. Government end users: The software and documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished rights reserved under the copyright laws of the United States. For U.S. Government end users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

# Sommario

## **Capitolo 1: Guida introduttiva a Adobe Premiere Elements**

Operazioni preliminari .....	1
Usare l'Aiuto e ricevere assistenza .....	2
Conversione di un catalogo da una versione precedente (solo Windows) .....	3
Lavorare in Elements Organizer e in Adobe Premiere Elements Editor .....	4
Importazione e organizzazione di foto e video con Elements Organizer .....	4
Suggerimenti per la risoluzione dei problemi .....	8

## **Capitolo 2: Spazio di lavoro di Adobe Premiere Elements**

Lo spazio di lavoro .....	9
Panoramica sui pannelli .....	12

## **Capitolo 3: Progetti**

I progetti .....	17
Creazione di un nuovo progetto Filmato istantaneo .....	17
Creazione di un nuovo progetto .....	20
Visualizzare i file di un progetto .....	22
Visualizzazione delle proprietà di una clip .....	27
Impostazioni del progetto e predefiniti .....	30
Annullamento delle modifiche .....	34
Salvataggio e backup dei progetti .....	35
Operazioni con i dischi di memoria virtuale .....	36

## **Capitolo 4: Acquisizione di video**

Operazioni preliminari all'acquisizione .....	39
Acquisire video .....	42
Acquisire video stop-motion e time-lapse .....	48

## **Capitolo 5: Importazione e aggiunta di file multimediali**

Aggiunta di file a un progetto .....	52
Utilizzo di file da Photoshop Elements .....	62
Creazione di clip speciali .....	63
Operazioni con i file non in linea .....	65
Utilizzo delle opzioni per campi e proporzioni dei pixel .....	65
Importazione di audio 5.1 .....	70

## **Capitolo 6: Gestione delle clip con Organizer**

Visualizzare le clip in Elements Organizer .....	72
Individuazione dei file in Elements Organizer .....	73
Applicazione di tag ai file .....	74
Raggruppamento di file in Elements Organizer .....	78
Creare gli album .....	80
Creazione e modifica di album avanzati .....	81

**Capitolo 7: Disposizione delle clip nella timeline**

Disporre le clip nella sceneline .....	82
Creazione di una presentazione .....	85
Creazione di una sovrapposizione picture in picture .....	87
Disposizione delle clip nella timeline .....	88
Raggruppare, collegare e disabilitare le clip .....	101
Marcatori clip e timeline .....	103
Anteprima di filmati .....	108

**Capitolo 8: Modificare le clip**

Tagliare le clip .....	115
Modifica della velocità e durata delle clip .....	128
Fermare e fissare fotogrammi .....	130
Operazioni con le clip sorgenti .....	131

**Capitolo 9: Applicazione delle transizioni**

Informazioni di base sulle transizioni .....	135
Applicazione delle transizioni alle clip .....	139
Creare transizioni speciali .....	145
Regolare le transizioni .....	147

**Capitolo 10: Applicazione degli effetti**

Fondamenti per l'applicazione degli effetti .....	150
Trovare e organizzare gli effetti .....	151
Applicare e rimuovere effetti .....	153
Lavorare con i predefiniti degli effetti .....	157
Modifica delle proprietà dell'effetto .....	159
Riposizionare scalare o ruotare le clip con l'effetto Movimento .....	162
Sovrimpressione e trasparenza .....	164
Selezionare colori per effetti e mascherini .....	170
Panoramica degli effetti .....	172

**Capitolo 11: Animazione degli effetti**

Informazioni sull'animazione degli effetti .....	210
Aggiungere, copiare ed eliminare fotogrammi chiave .....	213
Regolare i fotogrammi chiave .....	216
Controllare la variazione tra fotogrammi chiave .....	218
Animare la posizione di una clip .....	221
Effetto Tracciamento movimento .....	223
Maschera effetti .....	226

**Capitolo 12: Creazione dei titoli**

Creare e tagliare titoli .....	228
Modificare e formattare il testo .....	235
Applicare gli stili al testo e alla grafica .....	238
Aggiungere forme e immagini ai titoli .....	239
Disporre gli oggetti nei titoli .....	242
Aggiungere colore e ombre ai titoli .....	245

Progettare titoli per la TV .....	248
Esportare e importare titoli .....	249
<b>Capitolo 13: Aggiunta e mixaggio dell'audio</b>	
Utilizzo delle colonne sonore .....	251
Creare commenti .....	254
Mixaggio dell'audio e regolazione del volume .....	256
<b>Capitolo 14: Creazione di menu per dischi</b>	
Tipi di dischi e opzioni per i menu .....	262
Utilizzare i marcatori di menu .....	263
Creazione di menu per dischi .....	269
Anteprima dei menu .....	275
<b>Capitolo 15: Salvataggio e condivisione dei filmati</b>	
Condivisione mediante il pannello Attività .....	276
Creare file DVD per il Web .....	276
Condivisione mediante DVD o dischi Blu-ray .....	278
Condivisione per la riproduzione su PC .....	282
Condividere sul Web .....	285
Condividere su cellulari e lettori .....	286
Condividere mediante cassetta .....	287
Impostazioni comuni per la condivisione .....	290
Tipi di file supportati per il salvataggio e l'esportazione .....	295
Nozioni di base sulla compressione e la velocità dati .....	296
Archiviare i progetti .....	298
<b>Capitolo 16: Scelte rapide da tastiera per Adobe Premiere Elements</b>	
Utilizzare le scelte rapide predefinite .....	300
Personalizzare le scelte rapide .....	300
<b>Capitolo 17: Risoluzione dei problemi</b>	
Risorse e linee guida .....	302
Acquisizione .....	303
Importare .....	304
Riproduzione e visualizzazione in anteprima .....	305
Creazione di un DVD .....	307
<b>Capitolo 18: Glossario</b>	
Termini di imaging digitale .....	310

# Capitolo 1: Guida introduttiva a Adobe Premiere Elements

Il software Adobe® Premiere® Elements 9 riunisce potenza e semplicità, facendo in modo che la qualità dei vostri video sia la migliore possibile. Potete condividerle in modi fantasiosi e trovare e visualizzare facilmente tutte le clip video e le foto.

## Operazioni preliminari

### Controllare i requisiti di sistema

Se non siete sicuri che Adobe Premiere Elements possa essere eseguito sul vostro computer, esamineate tutti i requisiti di sistema e le specifiche del software Adobe®. Consultate il file Leggimi contenuto nel disco di installazione del software.

### Installare il software

- 1 Chiudete eventuali altre applicazioni Adobe in esecuzione sul computer.
- 2 Inserite il disco di installazione (disco 1) nell'unità disco. In Windows, seguite le istruzioni visualizzate. In Mac OS, fate doppio clic su Installa nella finestra di dialogo del Finder che viene visualizzata quando inserite il disco.

Per ulteriori informazioni, visitate [http://www.adobe.com/go/learn\\_install\\_pre9\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_install_pre9_it).

***Nota:** durante l'installazione dell'applicazione potete specificare la lingua e selezionare il Paese di residenza.*

- 3 Inserite il disco 2 per installare i contenuti aggiuntivi (temi) per Adobe Premiere Elements. In Windows, seguite le istruzioni visualizzate. In Mac OS, fate doppio clic su Installa nella finestra di dialogo del Finder che viene visualizzata quando inserite il disco.

**È opportuno disinstallare la versione precedente di Adobe Premiere Elements?** Si consiglia di disinstallare un'eventuale precedente versione di Adobe Premiere Elements prima di installare la nuova versione. Tuttavia, la disinstallazione di eventuali versioni precedenti di Adobe Premiere Elements non è obbligatoria.

**Come si disinstalla una versione di Photoshop Elements?** In Windows®, fate clic sul menu Start e scegliete Pannello di controllo. Fate doppio clic su Installazione applicazioni. Selezionate la versione di Adobe Premiere Elements da disinstallare, quindi fate clic su Rimuovi. Quando viene richiesto, confermate la disinstallazione.

In Mac® OS, scegliete Applicazioni > Utility > Adobe Installer e fate doppio clic su Disinstalla Adobe Premiere Elements <numero\_versione>.

### Registrazione

Dopo aver installato Adobe Premiere Elements, registrate la vostra copia del software per ricevere gratuitamente assistenza per l'installazione, avvisi sulla disponibilità di aggiornamenti e altri servizi.

***Nota:** Se decidete di rimandare la registrazione, potrete farlo in qualsiasi momento scegliendo Aiuto > Registrazione.*

## File Leggimi

Il disco di installazione contiene il file Leggimi del software (durante l'installazione del prodotto questo file viene copiato anche nella cartella dell'applicazione). Aprite il file e leggete le importanti informazioni che contiene relative al prodotto.

## Nuove funzioni e miglioramenti

Per informazioni sulle funzioni nuove e migliorate, visitate [www.adobe.com/go/learn\\_pre\\_features\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_pre_features_it). Migliorare e gestire i vostri video non è mai stato così semplice.

# Usare l'Aiuto e ricevere assistenza

## Apprendimento di Adobe Premiere Elements

L'Aiuto e la pagina di assistenza di Adobe Premiere Elements sul Web forniscono collegamenti ad articoli ed esercitazioni video che vi aiutano a iniziare a usare Adobe Premiere Elements. Contiene inoltre suggerimenti per la risoluzione di problemi, articoli avanzati e collegamenti verso l'Aiuto e i forum utenti. Per ulteriori informazioni, consultate [www.adobe.com/support/premiereelements/](http://www.adobe.com/support/premiereelements/).

**Come si pone una domanda?** Per porre domande ad altri utenti di Adobe Photoshop Elements e Adobe Premiere Elements, visitate il sito [www.adobe.com/go/forums\\_it](http://www.adobe.com/go/forums_it). Il nuovo sistema di Aiuto di Adobe consente inoltre di inviare commenti e porre delle domande relative al prodotto.

## Utilizzo dell'Aiuto di Adobe Premiere Elements

Per l'Aiuto completo per Adobe Premiere Elements, consultate Aiuto per Elements Organizer e Adobe Premiere Elements.

**Aiuto in linea** Selezionate Aiuto > Aiuto di Premiere Elements (oppure premete F1 sulla tastiera) per avviare l'applicazione Community Help. Questa applicazione accessoria consente di cercare e accedere ai contenuti su Premiere Elements prodotti da Adobe e dalla community di utenti. Potete accedere al contenuto della guida dopo il primo scaricamento anche se siete offline. Tuttavia, per ottenere il massimo dal sistema di Aiuto, si consiglia di restare connessi online.

**Aiuto sul Web** Per visualizzare l'Aiuto sul Web, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_pre9\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_pre9_it). Per accedere all'Aiuto sul Web, il computer deve disporre di una connessione Internet. Usate il campo Ricerca per eseguire una ricerca nell'Aiuto di Adobe Premiere Elements.

**Aiuto in formato PDF** L'Aiuto è disponibile anche in versione PDF, ottimizzata per la stampa. Visitate [www.adobe.com/go/learn\\_pre9\\_printpdf\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_pre9_printpdf_it) oppure fate clic sul collegamento della versione PDF della guida, nella parte superiore di ogni pagina.

**Collegamenti all'interno dell'applicazione** Alcuni collegamenti all'Aiuto sono disponibili all'interno di Adobe Premiere Elements. Facendo clic su questi collegamenti, potete accedere all'argomento corrispondente della guida.

**Cercare argomenti sulla risoluzione di problemi** Per visualizzare le questioni principali e cercare i problemi e messaggi di errore più comuni, visitate [www.adobe.com/support/premiereelements](http://www.adobe.com/support/premiereelements). Potete anche porre domande ad altri utenti di Adobe Premiere Elements all'indirizzo [www.adobe.com/go/forums\\_it](http://www.adobe.com/go/forums_it).

**Cercare aggiornamenti per Adobe Premiere Elements** Se il computer è collegato a Internet, riceverete delle notifiche per eventuali aggiornamenti di Adobe Premiere Elements. Potete inoltre trovare informazioni sugli ultimi aggiornamenti accedendo al sito Web [www.adobe.com/it/downloads/updates](http://www.adobe.com/it/downloads/updates).

## Contattare il servizio di assistenza clienti

Per ottenere assistenza, dovete contattare direttamente Adobe o inviare tramite Web una descrizione del problema. Per ottenere i dati di contatto, visitate il sito Web [www.adobe.com/it/support/contact](http://www.adobe.com/it/support/contact). Visitate il sito Web di assistenza Adobe all'indirizzo [www.adobe.com/go/support\\_it](http://www.adobe.com/go/support_it). L'assistenza Adobe potrà fornirvi informazioni per la risoluzione dei problemi e su come ricevere supporto tecnico gratuito.

## Conversione di un catalogo da una versione precedente (solo Windows)

Quando aprite Elements Organizer, potrete riscontrare delle difficoltà nell'apertura di un catalogo utilizzato in una versione precedente di Adobe Premiere Elements. Convertite il catalogo per visualizzare le foto e le clip video.

- 1 In Elements Organizer, selezionate File > Catalogo.
- 2 Fate clic su Converti in Gestione Catalogo.
- 3 Nella finestra Gestione cataloghi, selezionate il catalogo da convertire.

*Nota: I cataloghi salvati in una cartella diversa da quella predefinita non sono visualizzati automaticamente nella finestra Converti catalogo. Fate clic su Trova altri cataloghi, quindi selezionate la cartella in cui si trova il catalogo. I cataloghi che si trovano in quella cartella sono aggiunti all'elenco dei cataloghi convertibili.*

- 4 Fate clic su Converti.

## Mostrare i cataloghi convertiti in precedenza

Potete visualizzare i cataloghi già convertiti o di cui è stato eseguito un backup con una versione precedente. Per impostazione predefinita, la finestra Converti catalogo non visualizza questi cataloghi. Selezionate Mostra i cataloghi convertiti in precedenza per visualizzare un elenco dei cataloghi convertiti in precedenza.

*Nota: Non potete utilizzare il catalogo convertito con le versioni precedenti. Tuttavia, quando il catalogo viene convertito, esso copia i dati in un nuovo file di catalogo e il file di catalogo originale non subisce modifiche. Potete quindi continuare a usare il catalogo originale con le precedenti versioni dell'applicazione.*

## Lavorare in Elements Organizer e in Adobe Premiere Elements Editor

Elements Organizer fa parte sia del software Adobe® Premiere® Elements 9 che di Adobe Photoshop Elements. Potete utilizzare Elements Organizer per importare, gestire e visualizzare i vostri file multimediali. Per apportare modifiche estensive, potete lavorare con file video in Adobe Premiere Elements Editor. Potete gestire in modo efficace i vostri file multimediali (sia foto che video), grazie alle potente funzionalità di Elements Organizer. Elements Organizer consente di organizzare efficientemente i file multimediali. L'applicazione di un tag ai file multimediali consente di cercare facilmente i file multimediali desiderati. Una volta individuati i file multimediali desiderati, potete utilizzare le potenti funzionalità di Adobe Premiere Elements per creare e modificare filmati. Potete passare da Elements Organizer ad Adobe Premiere Elements e viceversa. Quando create un progetto video in Adobe Premiere Elements, esso viene automaticamente salvato in Elements Organizer.

- Per modificare i file video, selezionate i file multimediali e quindi Correggi > Modifica video.
  - I progetti video creati in Adobe Premiere Elements possono essere aperti da Elements Organizer.
- 1 In Elements Organizer, espandete gli album in modo da visualizzare un elenco di album e l'opzione Progetti video.
  - 2 Espandete i progetti video per visualizzare un elenco di progetti video creati in Adobe Premiere Elements.
  - 3 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un progetto video, quindi selezionate Apri con Premiere Elements.
- Elements Organizer avvia Adobe Premiere Elements e apre il progetto desiderato.

## Importazione e organizzazione di foto e video con Elements Organizer

Mentre state lavorando in Adobe Premiere Elements, potete iniziare a importare i file multimediali in Elements Organizer, dove potete visualizzare, gestire e trovare tutte le vostre foto e clip video.

### Utilizzare Media Downloader per scaricare i file

- 1 Collegate la fotocamera o il lettore di schede al computer. Per ulteriori informazioni consultate la documentazione del dispositivo.

**Nota:** (Windows) se è abilitata la funzione AutoPlay, viene aperta la finestra di dialogo AutoPlay di Windows con un elenco di opzioni per l'acquisizione delle foto. Nella finestra di dialogo AutoPlay di Windows, selezionate Organizza, quindi Modifica con Adobe Elements 9 Organizer e fate clic su OK. Se Elements Organizer non è già aperto, viene visualizzata la finestra di dialogo Photo Downloader. Fate clic su Acquisisci file multimediale. Elements Organizer apre e importa i file multimediali.

- 2 In Elements Organizer, scegliete File > Acquisisci foto e video > Da fotocamera o lettore di schede.
- 3 Nella sezione Sorgente della finestra di dialogo Media Downloader, usate il menu Acquisisci file multimediale da per specificare da dove copiare/importare i file multimediali.
- 4 Nell'area Impostazioni di importazione, impostate le seguenti opzioni:

**Posizione** Indica la cartella in cui vengono scaricate le immagini. Per cambiare la posizione della cartella predefinita, fate clic su Sfoglia, quindi specificate la nuova posizione.

**Crea sottocartelle** Crea una sottocartella in base allo schema di denominazione scelto dal menu a comparsa. Se scegliete Nome personale, specificate nella casella il nome della cartella.

**Rinomina file** Consente di cambiare i nomi dei file in base allo schema di denominazione selezionato nel menu a comparsa. Se scegliete Nome personale, specificate il nome file di base e il numero iniziale per la numerazione sequenziale dei file delle foto.

**Nota:** se il nome immesso esiste già, al nome del file immagine copiato viene aggiunto “-1” o un altro indicatore adatto.

**Mantieni nome file corrente in XMP** Selezionate questa opzione per usare il nome file attuale come nome da memorizzare nei metadati della foto.

**Nota:** in Windows Vista®, se la fotocamera è collegata in modalità PTP, talvolta potrebbe non essere possibile visualizzare in Media Downloader i file nel formato raw della fotocamera o i file video. Se ciò si dovesse verificare, provate a collegare la fotocamera in modalità Archiviazione di massa USB; oppure estraete la scheda di memoria dalla fotocamera.

Utilizzate un lettore di schede collegato al computer.

5 (Facoltativo) Per scaricare automaticamente le foto in Adobe Premiere Elements dopo la connessione del dispositivo, selezionate Scarica automaticamente. Le opzioni per lo scaricamento automatico possono essere impostate nelle preferenze Fotocamera o lettore di schede.

6 (Facoltativo) Per ulteriori opzioni di scaricamento, fate clic sul pulsante Finestra di dialogo Avanzate. Per ulteriori informazioni, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org9\\_advanceddownload\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org9_advanceddownload_it).

7 Fate clic su Acquisisci file multimediale.

I file multimediali vengono copiati sul disco rigido.

8 Fate clic su Sì nella finestra di dialogo Copia dei file riuscita.

**Nota:** Se Elements Organizer viene avviato durante la copia dell'oggetto multimediale, fate clic su Sì nella casella File copiati con successo.

## Usare un dispositivo di acquisizione video

L'acquisizione video comporta la registrazione di video e audio proveniente da una videocamera DV o HDV, una webcam o da un altro dispositivo WDM (Windows Driver Model) direttamente sul computer.

Adobe Premiere Elements rileva automaticamente il dispositivo di acquisizione collegato e imposta di conseguenza tutte le impostazioni di acquisizione.

**Nota:** Prima di procedere con l'acquisizione del video digitale, create un progetto con un predefinito corrispondente al formato (DV o HDV), allo standard televisivo (NTSC o PAL) e alle proporzioni fotogramma (standard 4:3 o widescreen 16:9) utilizzate per girare le riprese.

Il pannello Acquisizione offre i comandi necessari per controllare a distanza il dispositivo, per facilitare le operazioni di riproduzione, acquisizione, pausa e interruzione del video presente nel dispositivo. Per aprire il pannello Acquisizione, fate clic su Organizza nel pannello Attività. Il pannello Acquisizione consente di verificare il video e accedere a tutti i comandi di acquisizione. Adobe Premiere Elements rileva automaticamente il dispositivo di acquisizione collegato e imposta di conseguenza tutte le impostazioni del pannello Acquisizione.

- 1 Collegate il dispositivo di acquisizione al computer. Per ulteriori informazioni consultate la documentazione del dispositivo.
- 2 Accendete la videocamera e impostatela sulla modalità di riproduzione, eventualmente indicata con VTR, VCR o Play. Potete anche mantenerla in modalità di registrazione.

Adobe® Premiere® Elements 9 si avvia (se non è già in esecuzione), quindi si apre il pannello Acquisizione. Se Adobe® Premiere® Elements 9 è già in esecuzione, scegliete File > Acquisisci file multimediale da, quindi selezionate una delle seguenti opzioni per aprire il pannello Acquisizione:

- Videocamera DV
- Videocamera HDV
- Webcam o dispositivo WDM

3 Specificate le impostazioni di acquisizione nel pannello Acquisizione e fate quindi clic su Acquisisci.

## Organizzazione di foto e clip video

Utilizzare Elements Organizer per gestire i file. Potete trovare foto, file video, clip audio e documenti PDF Adobe memorizzati in ubicazioni diverse nel computer.

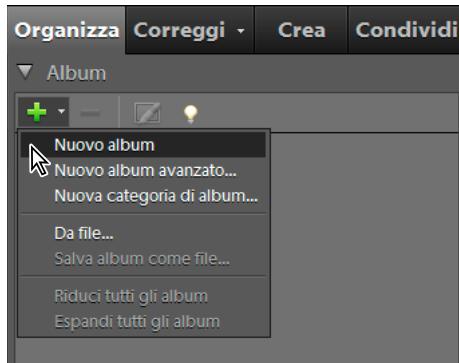
Adobe Premiere Elements organizza automaticamente i file multimediali in base alla data di scaricamento. Per trovare i file multimediali in base alla data, Elements Organizer dispone di una timeline (scegliete Finestra > Timeline) e di una vista data. È utile salvare i file multimediali correlati in uno stesso album. Gli album sono la soluzione ideale per condividere foto in progetti, creazioni e album online; inoltre, facilitano il reperimento di file multimediali correlati.

Potete ulteriormente ordinare e categorizzare i file multimediali aggiungendo delle stelle di classificazione, disponendole in pile e assegnando dei tag parole chiave. Per ulteriori informazioni sui tag parole chiave, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org9\\_photos\\_tag\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org9_photos_tag_it).

**È necessario usare Elements Organizer?** No. Potete anche copiare i file multimediali sul computer e usare l'ambiente Editor per apportarvi delle correzioni. In Elements Organizer, tuttavia, sono disponibili numerose funzioni con cui gestire i file multimediali. Inoltre, dopo aver raccolto centinaia di file multimediali nel computer, scoprirete che con Elements Organizer la ricerca e la gestione di tali file risultano molto più semplici.

## Creare un album

- 1 In Elements Organizer, fate clic sul pulsante Crea nuovo album o categoria di album  nel pannello Album e scegliete quindi Nuovo album.
- 2 (Facoltativo) Nel menu Categoria di album, scegliete una categoria in cui inserire l'album.



Menu Categoria di album

- 3 Nella casella Nome album, digitate il nome dell'album.
- 4 Trascinate i file multimediali fino all'area Elementi.

L'album viene visualizzato nel pannello Album sotto il gruppo di album specificato. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un album, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org9\\_albums\\_create\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org9_albums_create_it).

## Ricerca di foto e clip video

Potete trovare foto e file video in base alla data, alla classificazione a stelle, all'album, alla posizione della cartella, al nome file, al tipo di supporto, al tag parola chiave, al testo o ad altri criteri. Per ulteriori informazioni, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_org9\\_photos\\_find\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_org9_photos_find_it).

Elements Organizer offre diverse funzioni per la ricerca delle foto, tra cui:

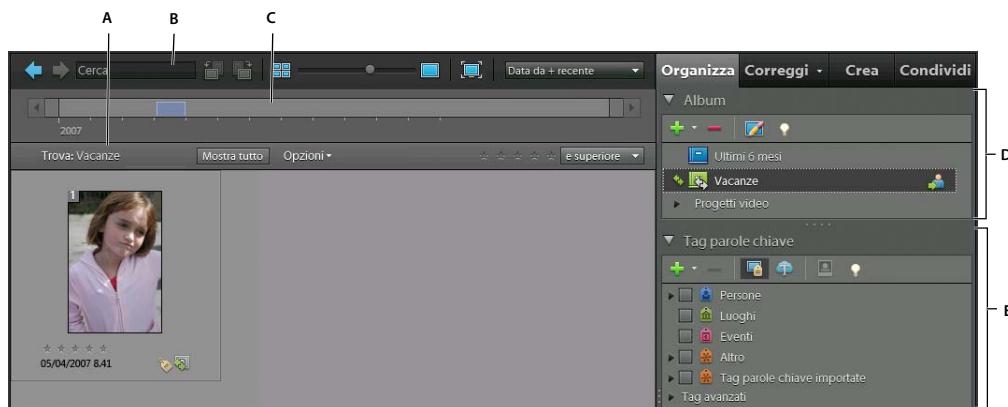
**Timeline** Fate clic su un mese o impostate un intervallo per trovare le foto e i file multimediali in ordine cronologico per data, batch di importazione o posizione della cartella. Per visualizzare la timeline, scegliete Finestra > Timeline.

**Barra di ricerca** Trascinate una foto, un tag parola chiave, un progetto o un album sulla barra di ricerca per trovare le foto e i file multimediali corrispondenti o simili.

**Pannello Album** Selezionate un album per visualizzare solo i file multimediali al suo interno.

**Pannello Tag parola chiave** Selezionate un tag parola chiave per visualizzare solo i file con quel tag.

**Casella di testo** Digitate il testo nella casella di ricerca di Elements Organizer per trovare i file contenenti testo corrispondente. Fate clic su Organizer per avviare Elements Organizer da Adobe Premiere Elements. Il testo può trovarsi in nomi di file, metadati, tag parole chiave, didascalie, note, nomi di album, gruppi di album, dati della fotocamera, date, cartelle e formati.



Elements Organizer offre diversi strumenti e funzioni per la ricerca delle foto.

A. Barra di ricerca B. Casella di testo C. Timeline D. Pannello Album E. Pannello Tag parola chiave

## Come si trova il file di una clip multimediale

- 1 In Elements Organizer, selezionate la foto o la clip multimediale di cui desiderate trovare il file corrispondente.
- 2 Premete Alt + Invio per aprire la finestra Proprietà. Se la scheda Generali non è già aperta, fate clic su di essa.
- 3 Fate clic sull'icona Mostra in Explorer .

## Suggerimenti per la risoluzione dei problemi

I seguenti suggerimenti sono utili per la risoluzione di eventuali problemi in Adobe Premiere Elements. Per ulteriori suggerimenti, visitate [www.adobe.com/go/forums\\_it](http://www.adobe.com/go/forums_it).

- Riviviate Adobe Premiere Elements o il computer.
- Ripristinate le preferenze di Adobe Premiere Elements. Avviate Adobe Premiere Elements e selezionate Nuovo progetto. Subito dopo aver selezionato Nuovo progetto, tenete premuti i tasti Ctrl+Alt+Maiusc.
- Chiudete gli altri programmi, compresi gli anti-virus, i firewall e le applicazioni per masterizzare CD/DVD in esecuzione in background.
- Verificate che il sistema operativo del computer sia aggiornato. Installate i driver più recenti delle schede video e audio, della stampante e di altri dispositivi.
- Rimuovete eventuali elementi aggiunti di recente sul computer. Qual è stata l'ultima modifica effettuata prima che si verificasse il problema? Avete installato una nuova stampante, nuovi font o altri software?
- Se una funzione di Adobe Premiere Elements sembra non funzionare, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Elements.
- Se si verifica un problema quando aprite o modificate una foto, controllate se lo stesso problema si presenta con tutte le foto o con foto da diverse fotocamere o sorgenti.

# Capitolo 2: Spazio di lavoro di Adobe Premiere Elements

Lo spazio di lavoro di Adobe Premiere Elements è ideale per l'organizzazione, il montaggio e la condivisione di filmati nonché per la creazione di menu per dischi DVD e Blu-ray. Potete personalizzare lo spazio di lavoro in base alle vostre esigenze. Adobe Premiere Elements combina tutti gli elementi necessari alla creazione di un filmato in un singolo *file progetto*. Le risorse presenti in un file progetto sono collegate alle rispettive sorgenti. Poiché le risorse sono collegate e non incorporate nei file progetto, la dimensione di un file progetto resta contenuta.

## Lo spazio di lavoro

### **schermata introduttiva**

Quando avviate Adobe Premiere, si apre per impostazione predefinita la schermata introduttiva. La schermata introduttiva contiene le seguenti opzioni:

**Organizza** Consente di avviare Elements Organizer.

**Nuovo progetto** Consente di creare un progetto.

**Apri progetto** Consente di aprire un progetto esistente.

Se fate clic sull'icona , viene visualizzata la finestra di dialogo delle impostazioni di avvio contenente le seguenti opzioni. Le impostazioni specificate determinano il comportamento di Adobe Premiere Elements all'avvio. Selezionate una delle seguenti opzioni e fate clic su OK:

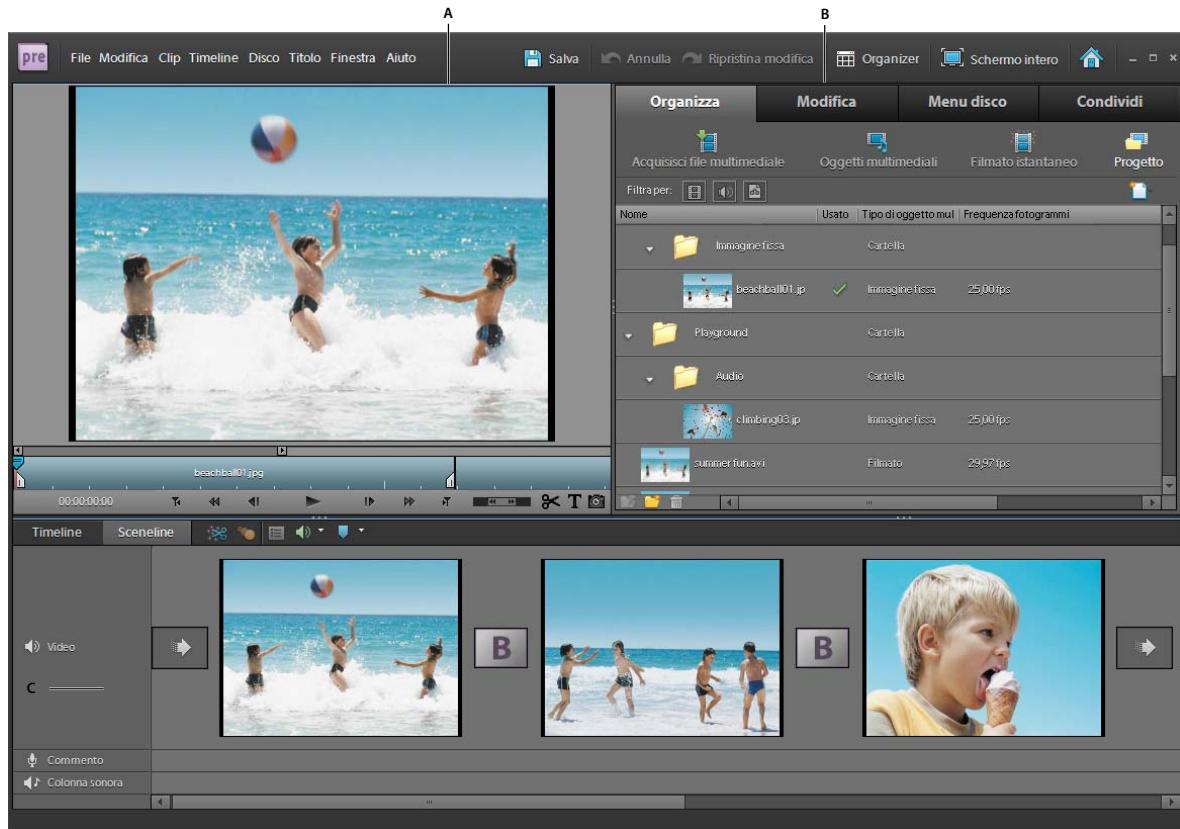
- Mostra solo la schermata introduttiva
- Avvia sempre Elements Organizer con la schermata introduttiva
- Avvia sempre Adobe Premiere Elements con la schermata introduttiva

### **Panoramica sullo spazio di lavoro**

Lo spazio di lavoro di Adobe Premiere Elements è un ambiente ottimizzato per le quattro principali fasi di un progetto: organizzazione del materiale (video, immagini fisse e audio), montaggio del filmato, creazione di menu per dischi DVD e Blu-ray e condivisione di filmati. Potete passare facilmente da un'attività all'altra in base al pulsante scelto nel pannello Attività. Lo spazio di lavoro visualizzerà i pannelli e le viste in base all'attività selezionata. Potete personalizzare lo spazio di lavoro aggiungendo e organizzando i pannelli in base alle vostre esigenze.

Le *zone di rilascio* sono aree nello spazio di lavoro in cui è possibile rilasciare o spostare i pannelli. Durante il trascinamento di un pannello, le zone di rilascio sottostanti appaiono evidenziate. La zona di rilascio evidenziata mostra il punto in cui verrà posizionato il pannello all'interno dello spazio di lavoro. Trascinate un pannello su una zona di rilascio ai bordi di un pannello per *ancorarlo*.

**Nota:** per visualizzare i nomi dei pannelli nello spazio di lavoro, scegliete Finestra > Mostra intestazioni di ancoraggio.



Lo spazio di lavoro per il montaggio  
A. Pannello Monitor B. Pannello Attività C. Pannello Progetto personale (visualizzazione sceneline)

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Panoramica sulla visualizzazione Progetto”](#) a pagina 22

[“Trovare un effetto”](#) a pagina 151

## Personalizzare lo spazio di lavoro

Lo spazio di lavoro di Adobe Premiere Elements è estremamente personalizzabile. Potete aggiungere, ridimensionare, spostare, nascondere e raggruppare i pannelli come e dove volete. Le modifiche che apportate allo spazio di lavoro rimangono invariate finché non operate ulteriori modifiche o non ripristinate la configurazione originale. Quando personalizzate lo spazio di lavoro, Adobe Premiere Elements tiene traccia delle modifiche effettuate. Quando salvate il progetto, vengono salvate anche le recenti modifiche di disposizione degli elementi dello spazio di lavoro. Alla successiva apertura del progetto, Adobe Premiere Elements ripristina la disposizione salvata che avevate precedentemente utilizzato.

## Visualizzare e nascondere le intestazioni di ancoraggio

Ogni pannello dispone di un'intestazione di ancoraggio che comprende il titolo e, a volte, i pulsanti dei menu del pannello. Trascinate le intestazioni di ancoraggio per cambiare la posizione dei pannelli. Per risparmiare spazio sullo schermo, è possibile nascondere le intestazioni di ancoraggio e renderle nuovamente visibili solo quando vi servono. Per impostazione predefinita, le intestazioni di ancoraggio sono nascoste.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare le intestazioni di ancoraggio, scegliete Finestra > Mostra intestazioni di ancoraggio.
- Per nascondere le intestazioni di ancoraggio, scegliete Finestra > Nascondi intestazioni di ancoraggio.

**Nota:** per accedere ai comandi del menu del pannello quando le intestazioni di ancoraggio sono nascoste, fate clic nel pannello con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS).

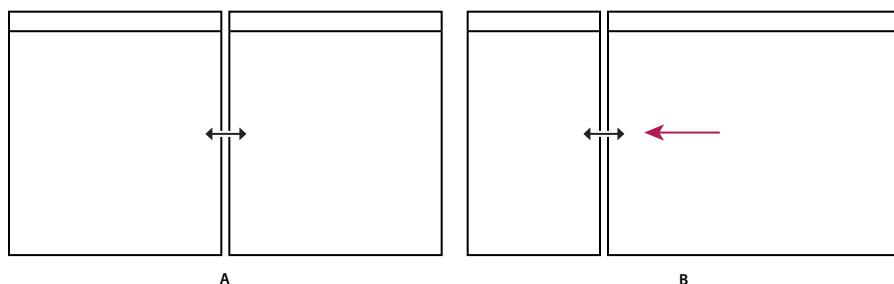
## Visualizzare e nascondere i pannelli

- Per visualizzare un pannello o per renderlo attivo, selezionate il nome dal menu Finestra o fate clic sulla relativa intestazione di ancoraggio, se visibile.
- Per espandere o ridurre un pannello ancorato, fate clic sul triangolo sulla relativa intestazione di ancoraggio. È possibile espandere o ridurre solo i pannelli ancorati con allineamento verticale e i bordi destro e sinistro in comune con un altro pannello.
- Per chiudere un pannello non ancorato, fate clic sul pulsante Chiudi  a destra dell'intestazione di ancoraggio.

## Ridimensionare un pannello

Quando un pannello viene spostato o ridimensionato, gli altri pannelli vengono automaticamente regolati di conseguenza.

❖ Per ridimensionare un pannello, trascinatene il bordo.



Trascinate il divisore tra i pannelli per ridimensionarli.

A. Pannelli originali con separatore selezionato B. Pannelli ridimensionati

 Se avete più di un monitor collegato al sistema e se il sistema supporta la visualizzazione del desktop su più- monitor, potete trascinare i pannelli su qualsiasi monitor.

## Menu di apertura dei pannelli

La maggior parte dei pannelli comprende menu specifici al singolo pannello.

- Se le intestazioni di ancoraggio sono nascoste (impostazione predefinita), fate clic nel pannello con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS).
- Se le intestazioni di ancoraggio sono visualizzate, fate clic sul pulsante del menu del pannello , nell'angolo in alto a destra del pannello. (Per visualizzare le intestazioni di ancoraggio e il pulsante del menu del pannello, scegliete Finestra > Mostra intestazioni di ancoraggio.)



*Menu del pannello*

**A.** Per visualizzare il menu del pannello, fate clic nel pannello con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS). **B.** Per visualizzare il menu del pannello, fate clic sul relativo pulsante.

### Ripristinare lo spazio di lavoro predefinito

❖ Scegliete Finestra > Ripristina spazio di lavoro.

### Esaminare o rimuovere un avviso

Adobe Premiere Elements riporta avvisi, 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 , , nella barra di stato avverte della presenza di un errore. Facendo doppio clic su essa aprirete il pannello Eventi, ed eliminando l'elemento associato nel pannello Eventi l'icona verrà rimossa 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:

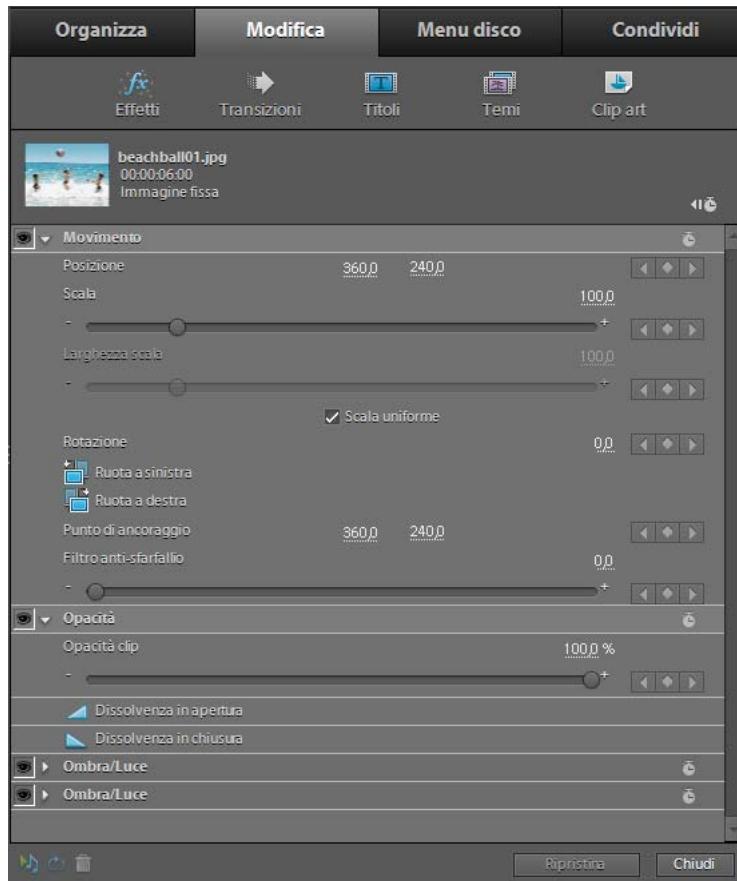
- Per avere ulteriori informazioni su un elemento dell'elenco, selezionatelo e fate clic su Dettagli.
- Per svuotare l'elenco di eventi, fate clic su Cancella tutti.

## Panoramica sui pannelli

Adobe Premiere Elements comprende tre pannelli principali: pannello Attività, pannello Monitor e pannello Progetto personale (timeline e sceneline). Questi tre pannelli consentono l'esecuzione di tutte le operazioni di base.

### Panoramica del pannello Attività

Per impostazione predefinita, il pannello Attività è visualizzato per tutti gli spazi di lavoro. Esso rappresenta la posizione centrale per l'aggiunta e l'organizzazione di oggetti multimediali; ricerca, applicazione e regolazione di effetti e transizioni; creazione di menu per dischi DVD e Blu-ray; condivisione dei progetti terminati. È organizzato in quattro schede principali: Organizza, Modifica, Menu disco e Condividi. Ogni spazio di lavoro offre tutti gli strumenti necessari per completare le relative attività.



Modificare lo spazio di lavoro che visualizza la vista Proprietà effetto

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

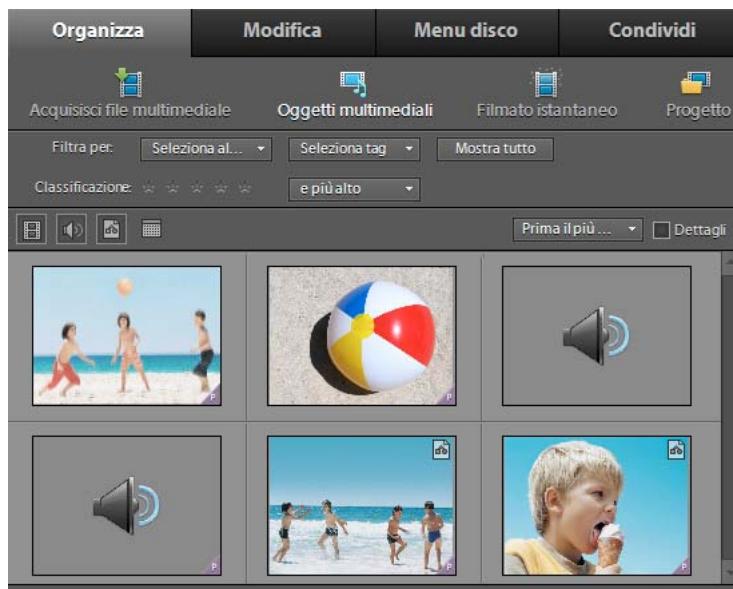
“Panoramica sulla visualizzazione Progetto” a pagina 22

“Aggiunta di file a un progetto” a pagina 52

“Visualizzare le clip in Elements Organizer” a pagina 72

### Ambiente Organizza

L’ambiente Organizza presenta miniature di tutti i file multimediali (video, immagini fisse e audio) importati in Adobe Photoshop® Elements® o Adobe Premiere Elements. Nell’Organizer potete accedere a tutti i file e condividerli tra le due applicazioni.



*Ambiente Organizza*

Dall'ambiente Organizza nel pannello Attività potete accedere alle seguenti funzioni:

**Acquisisci file multimediale** Consente di aggiungere file da diverse sorgenti tra cui videocamere, videocamere Flip, webcam, fotocamere digitali, dispositivi WDM, telefoni cellulari e cartelle del disco rigido.

**Oggetti multimediali** Consente di visualizzare le miniature di tutti i file multimediali.

**Filmato istantaneo** La funzione per filmati istantanei vi guida attraverso la selezione e modifica di filmati e l'aggiunta di effetti basati su un tema, di titoli, transizioni e audio. Potete modificare le impostazioni come preferite.

**Progetto** Consente di visualizzare i dettagli di tutti i file multimediali.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Analisi di file multimediali"](#) a pagina 76

### Spazio di lavoro Modifica

Quando siete pronti per disporre o modificare gli oggetti multimediali, fate clic su Modifica nel pannello Attività. Lo spazio di lavoro Modifica consente di aggiungere temi e modelli ai filmati, applicare effetti e transizioni e creare e aggiungere titoli. Inoltre, la vista Proprietà compare nel pannello Attività quando scegliete Finestra > Proprietà oppure quando modificate effetti o transizioni.

Dallo spazio di lavoro Modifica, potete accedere alle seguenti opzioni:

**Effetti** Mostra gli effetti e i predefiniti che potete usare nel filmato. Per trovare un effetto, digitatene il nome nel campo Cerca. Per visualizzare solo determinati tipi di effetti, scegliete un'opzione dal primo menu: Effetti video, Effetti audio o Predefiniti. Per visualizzare determinate categorie, scegliete una categoria, come Regolazioni o Canale, dal secondo menu (Mostra tutto è l'opzione predefinita). Per modificare un effetto dopo averlo applicato, selezionatelo e fate clic su Modifica effetti per aprire la vista Proprietà.

**Transizioni** Mostra le transizioni che potete usare nel filmato. Potete cercare una transizione digitandone il nome nella casella Cerca. Per visualizzare solo determinati tipi di transizioni, scegliete un'opzione dal primo menu: Transizioni video o Transizioni audio. Per visualizzare determinate categorie, scegliete una categoria, come

Movimento 3D o Scorrimento, dal secondo menu (l'opzione predefinita è Mostra tutto). Per modificare una transizione dopo averla applicata, selezionatela e fate clic su Modifica transizione per aprire la vista Proprietà.

**Titoli**  Mostra i titoli preformati che potete usare nel filmato. Per vedere solo tipi specifici di titoli:

- Scegliete un'opzione dal primo menu, ad esempio Divertimento, Generale o Compleanno.
- Se desiderate restringere la ricerca, scegliete un tema specifico, come Note blu o Coccinelle, dal secondo menu. (Mostra tutto è l'opzione predefinita).

**Temi**  Consente di visualizzare i temi. Visualizza i temi Filmato istantaneo per un'elaborazione immediata e d'impatto dei filmati. I temi semplificano la creazione di un filmato di aspetto professionale. Essi modificano automaticamente le clip e applicano effetti, transizioni, sovrapposizioni, sequenze per titolo e titoli di coda, video, effetti audio e altro ancora. Potete applicare tutte le opzioni di un tema o sceglierne solo alcune.

**ClipArt**  Visualizza elementi di clip art che potete utilizzare nei file video.

### **Spazio di lavoro Menu disco**

Per aggiungere dei menu ai filmati per dischi DVD, web DVD o Blu-ray, fate clic su Menu disco nel pannello Attività. Da questo spazio di lavoro potete accedere agli oggetti multimediali e ai modelli di menu.

**Nota:** fate clic su *Menu disco* nel pannello Attività per passare dal pannello Monitor alla vista Layout disco. Per personalizzare i menu, trascinate i modelli e i file multimediali in vista Layout disco.

Dallo spazio di lavoro Menu disco, potete visualizzare un'anteprima e scegliere modelli preformati utilizzabili per i menu. Per visualizzare solo tipi di modelli specifici, scegliete un'opzione dal primo menu: Divertimento, Generale, Compleanno e così via. Se desiderate restringere le scelte, scegliete un tema specifico.

### **Spazio di lavoro Condividi**

Quando siete pronti per masterizzare un disco o per salvare il filmato per la visualizzazione online su un telefono cellulare, PC, videocassetta o altro dispositivo, fate clic sulla scheda Condividi nel pannello Attività. Questo spazio di lavoro offre tutti gli strumenti necessari per salvare il file in modo da poterlo condividere con altri.

## **Panoramica del pannello Monitor**

Il pannello Monitor fa parte di numerose attività svolte in Adobe Premiere Elements. Ad esempio, potete visualizzare in anteprima i file e i filmati, tagliare e dividere clip, applicare effetti, creare titoli e posizionare immagini e testo nelle aree di sicurezza, e tante altre attività.

Il pannello Monitor è disponibile in tutti gli spazi di lavoro. Quando lavorate con i menu, il pannello Monitor diventa pannello Layout disco e permette di trascinare le immagini e disporre i menu. Quando create titoli, il pannello Monitor visualizza gli strumenti testo per facilitare la redazione e la modifica di testi.



Pannello Monitor

## Panoramica della timeline e sceneline

La timeline e la sceneline consentono di assemblare gli oggetti multimediali nell'ordine desiderato e di modificare le clip. Nel pannello monitor Potete vedere un'anteprima delle clip disposte nella timeline o nella sceneline.

La sceneline permette di disporre rapidamente gli oggetti multimediali, aggiungere titoli, transizioni ed effetti; la timeline è invece utile per effettuare tagli, sovrapposizioni e sincronizzazioni. In qualsiasi momento potete passare da un pannello all'altro.

**Nota:** se scegliete di mostrare le intestazioni dei pannelli (Finestra > Mostra intestazioni di ancoraggio), il nome di questo progetto è Progetto personale. La timeline e la sceneline sono visualizzazioni diverse di questo pannello.

## Panoramica del pannello Info

Il pannello Info (Finestra > Info) visualizza informazioni sull'oggetto selezionato nella vista Progetto del pannello Attività o nella timeline o sceneline. Per le clip, Il pannello info visualizza informazioni quali durata, attacco, stacco e la posizione del cursore. Le informazioni visualizzate possono variare a seconda di fattori come il tipo di oggetto multimediale e il pannello attivo. Ad esempio, il pannello Info visualizza set di informazioni diverse per uno spazio vuoto nella timeline, un rettangolo nel pannello Titolo e una clip nel pannello Attività.

Nel pannello Info, la voce Video indica frequenza e dimensione dei fotogrammi, dimensioni e proporzioni pixel; la voce Audio indica frequenza di campionamento, profondità di bit e canali.

# Capitolo 3: Progetti

Adobe Premiere Elements include tutto ciò che occorre per creare un filmato, compresi video, audio, foto, effetti, transizioni e titoli, all'interno di un unico file denominato *file del progetto*.

## I progetti

Adobe Premiere Elements crea un file del progetto per ogni nuovo progetto utilizzando un predefinito del progetto valido per lo standard televisivo (NTSC o PAL) selezionato al momento dell'installazione del programma.

Un file di progetto contiene solo i file di titolo e i riferimenti ai file sorgente acquisiti o importati; sono quindi file di dimensioni ridotte. Poiché vengono memorizzati solo i riferimenti ai file sorgente, evitate di spostare, rinominare o eliminare i file sorgente in Windows in modo tale che Adobe Premiere Elements possa sempre individuarli.

Per creare un progetto potete aggiungere, disporre e modificare i file multimediali; aggiungere transizioni, effetti e titoli; oppure potete creare un progetto Filmato istantaneo. La funzione per filmati istantanei vi guida attraverso la procedura per l'aggiunta dei file multimediali dall'ambiente Organizza, la scelta di un tema da applicare al filmato, la personalizzazione delle opzioni del tema (quali testo per titolo e titoli di coda) e dell'audio di sottofondo.

Adobe Premiere Elements analizza e dispone i filmati nella timeline, aggiunge transizioni, titoli e audio, quindi dispone il progetto nella sceneline in cui lo potete visualizzare in anteprima e salvare nel formato file di vostra scelta.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Panoramica sullo spazio di lavoro"](#) a pagina 9

["Creazione di un nuovo progetto Filmato istantaneo"](#) a pagina 17

## Creazione di un nuovo progetto Filmato istantaneo

### I progetti e i temi Filmato istantaneo

Grazie alla funzione Filmati istantanei è possibile creare rapidamente, mediante una semplice procedura guidata, un filmato dall'aspetto professionale completo di titoli, colonna sonora, effetti e transizioni. Quando create un filmato istantaneo, Adobe Premiere Elements analizza le clip (se non sono già state analizzate) e applica i tag avanzati necessari, quindi effettua il montaggio delle clip e applica il tema scelto. Potete personalizzare il tema aggiungendo un titolo e i titoli di coda, musica ed effetti.

L'opzione di analisi è abilitata per impostazione predefinita. Se l'avete disattivata, i tag avanzati non vengono utilizzati.



Creazione di un filmato istantaneo

I temi per filmati generano filmati con un particolare stile. Ad esempio, il tema Wedding Doves (Colombe nuziali) aggiunge un'introduzione e una conclusione eleganti, una sovrapposizione di colombe bianche in volo e una musica nuziale di sottofondo. Il tema Fumetti crea invece un divertente video per ragazzi con effetti quali Rilievo colore, sovrapposizioni picture-in-picture e un titolo con grandi caratteri artistici. Ogni tema usa uno stile di montaggio particolare per la selezione, il taglio e la sequenza delle clip.

La durata predefinita di un tema varia da 4 a 6 minuti. Potete usare Filmato istantaneo per tutte le clip del filmato o solo un sottoinsieme, per creare un montaggio o uno “speciale” all'inizio o alla fine di un DVD.

Potete scegliere da un'ampia varietà di temi. Potete applicare tutte le proprietà di un tema, o solo alcune. Allo stesso modo, potete aggiungere un tema a un'intera sequenza nella sceneline o timeline oppure solo a una singola clip.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Analisi di file multimediali”](#) a pagina 76

## Creare un filmato istantaneo

Potete iniziare un filmato istantaneo dall'ambiente Organizza.

### Creare un filmato istantaneo dall'ambiente Organizza

1 Se Adobe Premiere Elements è aperto, fate clic su Filmato istantaneo nella scheda Organizza .

Adobe Premiere Elements passa alla modalità Filmato istantaneo dell'ambiente Organizza.

2 Seguite le istruzioni visualizzate in alto a sinistra nell'ambiente Organizza, che vi guidano nella procedura di creazione di un filmato istantaneo:

a Selezionate le clip da includere nel filmato Fate clic su Avanti.

- b** Scegliete un tema da applicare al filmato. Per vedere un'anteprima di un tema, portate il cursore del mouse sulla sua miniatura per visualizzarne una descrizione, quindi fate clic sul pulsante Riproduci . Fate clic su Avanti.

*Nota: quando selezionate un tema o portate il mouse sull'anteprima, compare una breve descrizione del tema.*

- c** Specificate le proprietà del tema. Fare clic su Applica.

*Nota: per un filmato istantaneo potete specificare una durata massima di 15 minuti.*

Potete anche creare filmati istantanei da Elements Organizer.

### Applicare un tema a un progetto esistente

Se avete già creato un progetto e desiderate applicare un tema all'intero progetto o a una sua parte, usate il pulsante Temi nella vista Modifica.

- 1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare il tema all'intero progetto, lasciate le clip deselezionate.
- Per applicare il tema a una parte del progetto, selezionate le clip a cui desiderate applicarlo.

- 2** Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi su Temi.

Viene aperta la vista Temi del pannello Attività. Per vedere un'anteprima di un tema, portate il cursore del mouse sulla sua miniatura e fate clic sul pulsante Riproduci .

- 3** Selezionate un tema, quindi fate clic su Avanti.

- 4** Nella vista delle proprietà del tema, specificate le proprietà desiderate e fate clic su Avanti.

### Proprietà del tema

Quando aggiungete un tema al progetto, potete specificare quali proprietà del tema desiderate usare e come usarle. Le proprietà diventano disponibili dopo che avrete selezionato un tema e fatto clic su Avanti nel pannello Attività.

Le opzioni predefinite dipendono dal tema scelto e da come lo avete scelto. Ad esempio, se accedete ai temi mediante il pulsante Filmato istantaneo, l'opzione Analisi automatica è selezionata per impostazione predefinita; non è invece selezionata se aggiungete un tema mediante il pulsante Temi.

Potete specificare una o più delle seguenti proprietà dei temi.

**Titolo iniziale e Titolo di coda** I titoli iniziale e di coda possono contenere più righe di testo; tuttavia, per risultati ottimali, è meglio limitare il titolo iniziale a una sola riga.

**Filmato istantaneo** Consente di specificare se desiderate eseguire una modifica automatica, con taglio automatico delle clip e aggiunta al progetto in base ai rispettivi tag avanzati. Potete inoltre specificare se analizzare le clip e applicarvi tag avanzati.

**Applica a** Consente di applicare il tema all'intero progetto o solo alle clip selezionate nella sceneline o timeline. (Questa opzione non è disponibile se avete creato il filmato istantaneo facendo clic su Filmato istantaneo nell'ambiente Organizza.)

**Musica** Consente di usare la musica del tema, la propria musica (mediante il pulsante Sfoglia) o nessuna musica. Potete selezionare più clip di musica (qui o nell'ambiente Organizza, come parte della selezione di risorse iniziale) che verranno riprodotte nell'ordine di selezione. Trascinate il cursore tra Musica/Effetti audio e Clip personali per impostare la quantità di musica ed effetti audio usati rispetto all'audio presente nelle clip. Il filmato istantaneo viene sincronizzato con le battute della musica, per cui se cambiate la musica anche i risultati possono cambiare notevolmente. Inoltre, se cambiate la musica viene modificata di conseguenza anche la durata del filmato.

**Velocità e intensità** Consente di controllare la velocità dei tagli e la quantità di effetti. Fate clic sul triangolo accanto a Velocità e intensità e utilizzate il cursore per regolare la velocità dei tagli e la quantità di effetti.

**Durata** Consente di specificare la durata del filmato finale. Corrispondenza musica crea un filmato dalla lunghezza pari alla lunghezza della musica del tema. Con Specifica durata potete indicare la durata esatta in ore, minuti e secondi. Usa tutte le clip fa sì che vengano usate tutte le clip selezionate e la durata corrisponde quindi alla durata di tutte le clip.

*Nota: se specificate una durata maggiore rispetto alla musica del tema, la musica viene riprodotta in ciclo continuo in base alle esigenze. Se la durata è inferiore rispetto alla musica del tema, la musica termina in corrispondenza dell'ultima clip.*

**Sequenza** Consente di specificare se le clip vengono inserite nella timeline in base all'indicazione di data e ora di ogni clip o in base alle regole di montaggio del tema.

**Contenuto tema** Consente di specificare quali aspetti del tema includere nel filmato finale. Selezionate o deselectionate le opzioni disponibili. Se in alcune sono già stati applicati degli effetti, potete scegliere se mantenere gli effetti applicati o se rimuoverli e applicare invece gli effetti del tema.

**Anteprima rendering** Se questa opzione è attivata, viene eseguito il rendering del filmato istantaneo dopo che questo è stato creato e inserito nella timeline. Il rendering consente di ottenere una frequenza fotogrammi migliore durante la riproduzione.

## Modificare un filmato istantaneo

Quando create un progetto Filmato istantaneo, Adobe Premiere Elements combina tutte le clip in una singola clip. Potete scomporre la clip combinata e modificare o sostituire le singole clip originali. Una volta scomposta una clip del filmato istantaneo, potete usare il comando Sostituisci clip per sostituirla rapidamente con un'altra clip senza dover tagliare o modificare la nuova clip né modificare gli effetti o le sovrapposizioni già applicati.

Poiché il filmato istantaneo viene creato con il rilevamento delle battute dalla clip musicale aggiunta, se modificate la clip audio potrebbero insorgere problemi di sincronizzazione video.

### Scomporre un filmato istantaneo

❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella timeline o sceneline e scegliete Scomponi filmato istantaneo.

### Sostituire una clip di un filmato istantaneo

- 1 Nell'ambiente Organizza o in vista Progetto, selezionate la clip da usare.
- 2 Nella timeline, fate clip con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip da sostituire e scegliete Sostituisci clip da > Oggetti multimediali o Progetto.

Se la clip di sostituzione è più lunga della clip da sostituire, viene rifilata dalla fine in base alla durata della clip da sostituire.

Se la clip di sostituzione è più corta della clip da sostituire, viene visualizzato un messaggio in cui è possibile annullare l'azione o riempire la durata in eccesso con fotogrammi neri.

## Creazione di un nuovo progetto

### Avviare un nuovo progetto

Quando avviate un nuovo progetto, potete visualizzarne le impostazioni predefinite facendo clic sul pulsante Modifica impostazioni.

Accertatevi di usare un predefinito con le stesse specifiche dei file multimediali sorgente. Se la prima clip video aggiunta alla timeline ha proprietà diverse (dimensioni, frequenza fotogrammi, proporzioni pixel o ordine campi) rispetto al predefinito del progetto, viene visualizzato il seguente messaggio: *“Il formato delle clip che state aggiungendo non corrisponde al formato delle impostazioni del progetto. Per risultati ottimali, usate un predefinito di progetto che corrisponda alle clip. Intendete modificare le impostazioni di progetto in modo che corrispondano alle clip?”*

Fate clic su Sì per consentire a Premiere Elements di modificare le impostazioni del progetto in base alle proprietà della clip. Fate clic su No per mantenere le impostazioni del progetto.

- Il messaggio viene visualizzato solo se la timeline è vuota quando trascinate una clip video nella timeline, nella sceneline o nella finestra Monitor.
- Il messaggio **non** viene visualizzato se trascinate nella timeline, nella sceneline o nella finestra Monitor immagini o clip con solo audio.
- Il messaggio **non** viene visualizzato se selezionate più clip con diverse proprietà e le trascinate nella timeline, nella sceneline o nella finestra Monitor vuota.

Per impostazione predefinita, la cartella relativa a un progetto salvato memorizza anche le anteprime sottoposte a rendering, i file audio conformi e l'audio e il video catturato. Questi file sono molto grandi, quindi è opportuno salvarli sul disco rigido più grande e veloce di cui disponete. Per memorizzare questi file separatamente dai progetti, scegliete Modifica > Preferenze > Dischi memoria virtuale (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Dischi memoria virtuale (Mac OS).

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra Benvenuti, fate clic su Nuovo progetto.
  - Se Adobe Premiere Elements è aperto, scegliete File > Nuovo > Progetto.
- 2** (Facoltativo) Per cambiare le impostazioni utilizzate, fate clic su Cambia impostazioni, selezionate un altro predefinito e fate clic su OK.
- 3** Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, inserite il nome e la posizione del progetto e fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Le impostazioni del progetto e i predefiniti”](#) a pagina 30

[“Creare o modificare i predefiniti di progetto”](#) a pagina 30

[“I dischi di memoria virtuale”](#) a pagina 36

## Aprire un progetto

Potete aprire un solo progetto alla volta. Per fare in modo che Adobe Premiere Elements possa aprire un progetto esistente, accertatevi che entrambi i file progetto (.prel) e i file di origine usati al suo interno siano accessibili al computer.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra Benvenuti, fate clic su Apri progetto, quindi sul nome del progetto. Se il progetto non è elencato, fate clic su Apri, selezionate il file progetto e fate clic su Apri.
- Se Adobe Premiere Elements è aperto, scegliete File > Apri progetto o Apri progetto recente, quindi selezionate il file di progetto e fate clic su Apri.
- In Windows®, fate doppio clic sul file del progetto.

**Nota:** Adobe Premiere Elements può aprire progetti creati con le versioni precedenti del programma, ma non è possibile aprire con le versioni precedenti i progetti creati con le versioni successive del programma. Se avete installato due o più versioni di Adobe Premiere Elements, invece di fare doppio clic sul file di progetto per aprirlo potrebbe essere necessario aprirlo dall'interno del software oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul file e scegliere l'applicazione.

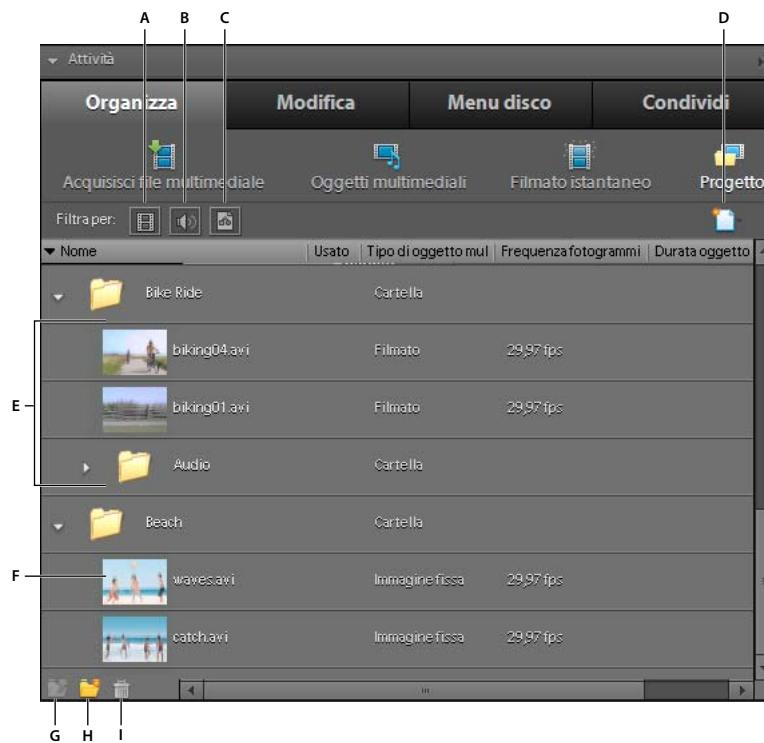
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Aprire un progetto salvato con Salvataggio automatico"](#) a pagina 36

## Visualizzare i file di un progetto

### Panoramica sulla visualizzazione Progetto

Nella vista Progetto potete visualizzare l'anteprima del materiale sorgente dei progetti. per accedere alla vista Progetto, selezionate Organizza > Progetto.



Vista Progetto

A. Mostra video B. Mostra audio C. Mostra immagini fisse D. Nuovo elemento E. Cartelle F. Miniatura di clip G. Cartella principale H. Nuova cartella I. Elimina

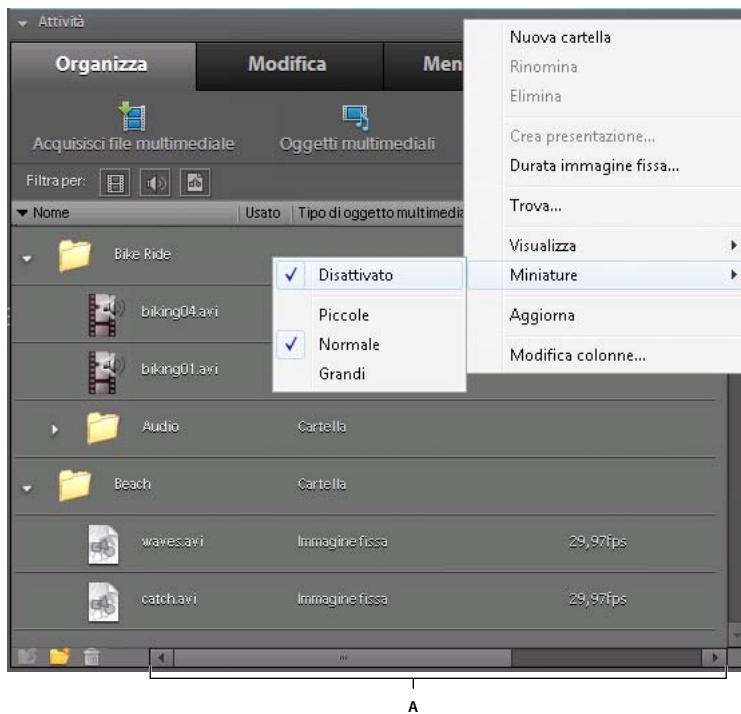
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Personalizzare le proprietà nella visualizzazione a elenco"](#) a pagina 27

["Tagliare nella finestra Anteprima"](#) a pagina 123

## Visualizzare e disporre elementi multimediali

In visualizzazione Progetto, potete presentare gli elementi sotto forma di elenco. La visualizzazione a elenco consente di visualizzare più elementi contemporaneamente e di ordinarli in base alle proprietà, ad esempio il tipo di oggetto multimediale e la durata.



Opzioni di visualizzazione della vista Progetto. Trascinate la barra di scorrimento (A) per rendere visibili altre intestazioni di colonna.

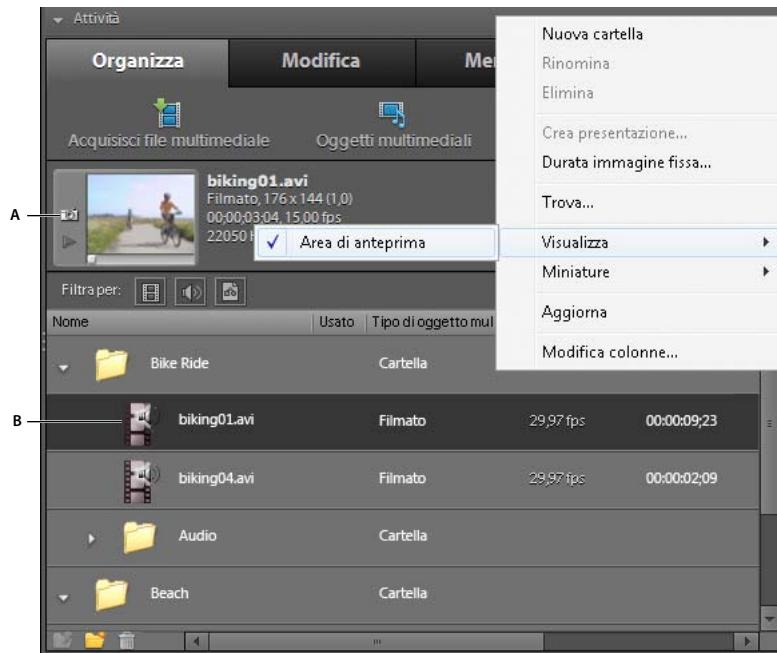
- Per ordinare gli elementi nella Visualizzazione a elenco, fate clic sull'intestazione della colonna in base a cui desiderate ordinare gli elementi. Ad esempio, fate clic su Tipo di oggetto multimediale per ordinare gli elementi per tipo. Se le cartelle sono espanso, gli elementi vengono ordinati a partire dal livello superiore e verso il basso della gerarchia della vista Progetto. Per invertire l'ordine, fate di nuovo clic sull'intestazione della colonna.
- Per visualizzare una parte più estesa delle intestazioni di colonna nella visualizzazione a elenco, trascinate il lato destro del pannello Attività. In alternativa, trascinate verso destra la barra di scorrimento nella parte inferiore del pannello.

## Modificare la visualizzazione delle miniature

- ❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella vista Progetto e scegliete una delle seguenti opzioni:

*Nota: per accedere alla vista Progetto, selezionate Organizza > Progetto.*

- Miniature > [comando] per nascondere o impostare la dimensione delle miniature.
- Visualizza > Area di anteprima per nascondere o mostrare l'area di anteprima e le informazioni sulle clip.



Area di anteprima e miniatura nella vista Progetto

A. Area di anteprima B. Miniatura piccola

### Impostare un fotogramma della clip come fotogramma copertina

Nell'area di anteprima della vista Progetto è possibile sostituire la miniatura clip predefinita (il primo fotogramma) impostando un qualsiasi fotogramma della clip come *fotogramma copertina*. Indicare un nuovo fotogramma copertina può essere utile quando il primo fotogramma non è rappresentativo per la clip.

- 1 per accedere alla vista Progetto, selezionate Organizza > Progetto.
- 2 Selezionate la clip nella vista Progetto. Se l'area di anteprima non è visualizzata, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella vista Progetto e scegliete Visualizza > Area di anteprima.
- 3 Nell'area di anteprima, fate clic su Riproduci ► oppure trascinate il cursore di riproduzione finché non viene visualizzato il fotogramma desiderato.
- 4 Fate clic su Fotogramma copertina .

### Organizzare le clip in cartelle

La vista Progetto può comprendere delle cartelle che consentono di organizzare i contenuti dei progetti in modo analogo alle cartelle in Esplora risorse di Windows. Le cartelle possono contenere oggetti multimediali o altre cartelle. Potete utilizzare le cartelle per organizzare tipi di oggetti multimediali, come acquisizioni DV, immagini fisse di Adobe Photoshop Elements e file audio.

- ❖ Nella vista Progetto effettuate una delle seguenti operazioni:

*Nota: per accedere alla vista Progetto, selezionate Organizza > Progetto.*

- Per aggiungere una cartella, fate clic sul pulsante Nuova cartella  nella parte inferiore della vista Progetto. Se fate clic più volte di seguito su Nuova cartella, ogni nuova cartella viene nidificata all'interno di quella precedente.
- Per spostare un elemento all'interno di una cartella, trascinate l'elemento sull'icona Cartella. Potete spostare le cartelle all'interno di altre cartelle per nidificarle.

- Per visualizzare il contenuto di una cartella, fate doppio clic sulla cartella. Oppure, nella Visualizzazione a elenco, fate clic sul triangolo accanto all'icona Cartella per espandere la cartella.
- Per spostarsi dalle cartelle nidificate alle cartelle principali, fate clic sul pulsante Cartella superiore  nella parte inferiore della vista Progetto. Potete fare clic e tenere premuto questo pulsante per visualizzare un elenco di tutte le cartelle al di sopra di quella elencata correntemente. Potete inoltre passare a una cartella evidenziandola e rilasciando il pulsante del mouse.

### Riprodurre una clip nella vista Progetto

- 1 per accedere alla vista Progetto, selezionate Organizza > Progetto.
- 2 Se l'area di anteprima non è visualizzata, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella vista Progetto e scegliete Visualizza > Area di anteprima.
- 3 Selezionate una clip nella vista Progetto.
- 4 Premete il pulsante Riproduci  nell'area di anteprima. Il pulsante Riproduci diventa un pulsante Interrompi. (La riproduzione della clip nel pannello Attività non ha effetto sulle clip nel pannello Monitor, nella timeline o nella sceneline.)

### Rinominare un file sorgente in un progetto

- Per rinominare una clip, selezionatela, scegliete Clip > Rinomina, immettete il nuovo nome e premete Invio. (La modifica interessa solo i riferimenti usati nel progetto; il nome del file sorgente originale nell'ambiente Organizza e in Windows resta invariato.)
  - Per rinominare un file sorgente originale, chiudete Adobe Premiere Elements e rinominate il file in Windows. Alla successiva apertura del progetto, Adobe Premiere Elements chiederà di individuare il file.
-  *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.*

### Trovare un elemento in un progetto

- 1 Scegliete Modifica > Trova originale.
- 2 Specificate le opzioni in base al contenuto di una qualsiasi colonna nella Visualizzazione a elenco.
- 3 Fate clic su Trova.

 *Per trovare un elemento sul disco rigido, selezionate la clip, scegliete File > Ottieni proprietà per > Selezione, quindi prendete nota del percorso riportato nella parte superiore del pannello Proprietà.*

### Individuare i file mancanti di un progetto

Adobe Premiere Elements non memorizza i file sorgente originali in un progetto, ma solo i riferimenti al nome e alla posizione di ciascun file sorgente al momento dell'importazione. Se in seguito spostate, rinominate o eliminate un file sorgente in Windows, alla successiva apertura del progetto viene visualizzata la finestra di dialogo Dov'è il file.

Oltre ai file sorgente, un progetto fa riferimento anche ai *file di anteprima*. I file di anteprima consentono di visualizzare in anteprima gli effetti in tempo reale, senza doverli sottoporre a rendering, processo che può richiedere più ore. I file di anteprima possono essere ricreati tutte le volte che questo è necessario.

**Nota:** una volta creato il filmato finale, potete eliminare i file sorgente che non devono essere utilizzati di nuovo in un progetto. Se pensate di voler apportare modifiche a un filmato nel futuro, archiviate il progetto utilizzando Archiviatore progetti prima di eliminare i file sorgente.

❖ Nella finestra di dialogo Dov'è il file, selezionate una delle opzioni di seguito:

**Visualizza solo nomi identici** Mostra solo i file con lo stesso nome che aveva il file mancante l'ultima volta che è stato chiuso il progetto. Se sapete che il nome del file è cambiato, deselectionate questa opzione.

**Seleziona** Sostituisce il file mancante con l'originale selezionato o col file sostitutivo.

**Trova** Avvia la funzione di ricerca di Windows XP.

**Ignora anteprime** Ignora i file di anteprima mancanti, di cui non viene più richiesta la ricerca.

**Ignora** Sostituisce il file mancante con un *file non in linea*, un segnaposto vuoto per le clip correlate nella vista Progetto del pannello Attività e nella timeline o nella sceneline.

**Ignora tutto** Sostituisce tutte le clip mancanti con file non in linea senza chiedere conferma.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“I progetti archiviati”](#) a pagina 299

[“Anteprima di filmati”](#) a pagina 108

[“Risoluzione dei problemi”](#) a pagina 302

## Eliminare una clip

Poiché Adobe Premiere Elements non memorizza i file multimediali veri e propri nel progetto, eliminando una clip da un progetto si rimuovono tutte le istanze da un filmato. Tuttavia, Adobe Premiere Elements non elimina il file sorgente della clip dal desktop di Windows. Per utilizzare meno spazio su disco, eliminate il file sorgente.

- Per eliminare un file multimediale da un progetto, selezionatelo nella vista Oggetto multimediale e premete il tasto Canc.

**Nota:** per accedere alla vista Progetto, selezionate Organizza > Progetto.

- Per eliminare un file multimediale dall'ambiente Organizza, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su di esso in ambiente Organizza e scegliete Elimina. In alternativa, selezionate il file e premete il tasto Canc. Il file viene eliminato da Elements Organizer, ma non dal disco rigido.
- Per eliminare un file multimediale sia da un progetto che dal computer, selezionatelo nella vista Progetto e premete Canc. Quindi fate clic su OK nella finestra di dialogo Elimina.

 Per identificare gli elementi non utilizzati in un progetto, osservate le colonne *Impiego video* e *Impiego audio* nella Visualizzazione a elenco. Per visualizzare queste colonne, spostate il cursore verso destra.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Gestione delle clip con Organizer”](#) a pagina 72

[“Creazione di clip speciali”](#) a pagina 63

[“Operazioni con i file non in linea”](#) a pagina 65

[“Utilizzo delle opzioni per campi e proporzioni dei pixel”](#) a pagina 65

# Visualizzazione delle proprietà di una clip

## Panoramica delle proprietà di base di una clip

- 1 Scegliete Organizza > Progetto ed espandete il pannello o scorrete orizzontalmente per visualizzarne le colonne. Talvolta, alcune colonne sono nascoste.
- 2 Per visualizzare ulteriori dettagli, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) in vista Progetto, scegliete Visualizza > Area di anteprima e selezionate la clip.

*Nota: Per accedere alla vista Progetto, selezionate Organizza > Progetto.*

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Personalizzare le proprietà nella visualizzazione a elenco”](#) a pagina 27

## Visualizzare informazioni complete sui file

Adobe Premiere Elements consente di valutare un file in qualsiasi formato supportato memorizzato all'interno o all'esterno di un progetto. Ad esempio, è possibile determinare se una clip esportata ha una velocità dati appropriata per la distribuzione in Internet. Le proprietà dei file video possono comprendere la dimensione del file, il numero di tracce video e audio, la durata, la frequenza fotogrammi media, la frequenza di campionamento audio, la frequenza dei dati video e le impostazioni di compressione, oltre alle informazioni sui fotogrammi saltati nelle clip acquisite.

La funzione Ottieni proprietà per consente di controllare la presenza di fotogrammi saltati in una clip appena acquisita. I grafici della velocità dei dati consentono di valutare la precisione della corrispondenza tra la velocità dei dati di output e i requisiti del supporto di distribuzione. I grafici tracciano la frequenza del fotogramma chiave di rendering, la differenza tra i fotogrammi chiave di compressione e i fotogrammi differenziati (fotogrammi presenti tra i fotogrammi chiave) e i livelli di velocità dei dati in ciascun fotogramma.

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se la clip si trova nella vista Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su di essa e scegliete Proprietà.
  - Se la clip si trova nella timeline, selezionatela e scegliete File > Ottieni proprietà per > Selezione.
  - Se la clip non si trova nel progetto, scegliete File > Ottieni proprietà per > File, individuate e selezionate la clip da analizzare e quindi fate clic su Apri.

## Personalizzare le proprietà nella visualizzazione a elenco

Potete personalizzare la visualizzazione a elenco in modo che mostri solo le informazioni che desiderate. Potete anche rinominare le colonne, aggiungerne di nuove, riorganizzarle e modificarne la larghezza.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Rinominare un file sorgente in un progetto”](#) a pagina 25

[“Panoramica sulla visualizzazione Progetto”](#) a pagina 22

[“Verificare le impostazioni del progetto”](#) a pagina 31

## Specificare le proprietà da mostrare nella visualizzazione a elenco

La proprietà Nome compare per impostazione predefinita e indica il nome della clip su disco. Non è possibile rimuovere la proprietà Nome mediante la finestra di dialogo Modifica colonne. Potete modificare il nome usato dalla clip all'interno del progetto.

- 1 per accedere alla vista Progetto, selezionate Organizza > Progetto.
- 2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella vista Progetto e scegliete Modifica colonne.
- 3 Selezionate una o più delle seguenti proprietà che desiderate visualizzare nella vista Progetto e fate clic su OK:

**In uso** Compare un segno di spunta se la clip è usata nel progetto.

**Tipo di oggetto multimediale** Oggetto multimediale, come Filmato o Immagine fissa.

**Frequenza fotogrammi** La frequenza di fotogrammi della clip, ad esempio 29,97 fps.

**Inizio oggetto multimediale** Il codice di tempo all'inizio dell'acquisizione.

**Fine oggetto multimediale** Il codice di tempo al termine dell'acquisizione.

**Durata oggetto multimediale** Lunghezza del file multimediale acquisito su disco, espressa nel formato di visualizzazione specificato nella sezione Generali della finestra di dialogo Impostazioni progetto.

**Nota:** in Adobe Premiere Elements, 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.

**Attacco video** Codice di tempo di attacco impostato nel pannello Monitor, nella timeline o nella sceneline.

**Stacco video** Codice di tempo di stacco impostato nel pannello Monitor, nella timeline o nella sceneline.

**Durata video** La durata della clip definita dall'attacco e dallo stacco video, incluse eventuali regolazioni applicate in Adobe Premiere Elements, ad esempio modifiche della velocità della clip.

**Attacco audio** Codice di tempo di attacco impostato nel pannello Monitor, nella timeline o nella sceneline

**Stacco audio** Codice di tempo di stacco impostato nel pannello Monitor, nella timeline o nella sceneline

**Durata audio** La durata della clip definita dall'attacco e dallo stacco audio, incluse eventuali regolazioni applicate in Adobe Premiere Elements, ad esempio modifiche della velocità della clip.

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

**Informazioni audio** Le caratteristiche audio della clip.

**Impiego video** Il numero di volte in cui il componente video di una clip viene utilizzato nel filmato.

**Impiego audio** Il numero di volte in cui il componente audio di una clip viene utilizzato nel filmato.

**Nome cassetta** Il nome della cassetta da cui è stata acquisita la clip (non è obbligatorio immettere questo nome).

**Descrizione** Una descrizione della clip (non è obbligatorio immettere una descrizione).

**Note** Testo immesso con l'opzione Note durante l'acquisizione di una clip tramite il pannello Acquisizione.

**Percorso file multimediale** La posizione del file.

**Impostazioni di acquisizione** Specifica se un file è stato acquisito nel progetto corrente.

**Stato** Indica se una clip è in linea o non in linea. Se una clip non è in linea, questa opzione ne indica anche il motivo.

**Proprietà non in linea** Indica se è possibile accedere al file sorgente tramite Adobe Premiere Elements. Se il file sorgente non è disponibile (non in linea), potete ricollegare, ricreare o eliminare l'elemento dalla vista Progetto.

**Scena** Testo immesso con l'opzione Scena del pannello Acquisizione durante l'acquisizione di video tramite Adobe Premiere Elements.

**Ripresa/inquadratura** Testo immesso con l'opzione Ripresa/inquadratura del pannello Acquisizione durante l'acquisizione di video tramite Adobe Premiere Elements.

**Cliente** Campo in cui inserire il nome del cliente o altri dettagli.

**Buono** Indica le clip preferite.

### Regolare le colonne nella visualizzazione a elenco

Utilizzate la visualizzazione a elenco per valutare, individuare o organizzare rapidamente le clip in base alle vostre esigenze.

- 1 per accedere alla vista Progetto, selezionate Organizza > Progetto.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per modificare la larghezza di una colonna, posizionate il puntatore su una riga di divisione tra le intestazioni di colonna fino a visualizzare l'icona Ridimensiona colonna , quindi trascinate orizzontalmente.
  - Per creare una colonna, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e scegliete Modifica colonne, fate clic su Aggiungi e selezionate il nome di una colonna (verrà visualizzata la nuova colonna). Immettete un nome e scegliete un tipo per la nuova colonna, quindi fate clic su OK. Le colonne di tipo Testo possono contenere qualsiasi testo immesso. Le colonne di tipo Booleano presentano una casella di controllo.
  - Per visualizzare una colonna, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e scegliete Modifica colonne, quindi fate clic sulla casella accanto al nome della colonna da visualizzare.
  - Per ordinare le colonne in ordine ascendente o discendente, fate clic sulle rispettive intestazioni.
  - Per riorganizzare le colonne, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e scegliete Modifica colonne, selezionate il nome di una colonna e fate clic su Sposta su o Sposta giù.

*Nota: se non riuscite a trovare o modificare l'attributo di una colonna tramite Modifica colonne, Adobe Premiere Elements blocca l'attributo, il quale non può essere modificato. Ad esempio, potete modificare il nome delle colonne che avete aggiunto, ma non quello delle colonne predefinite di Adobe Premiere Elements.*

### Visualizzare i dettagli delle proprietà degli effetti

- 1 Selezionate una clip nella timeline o nella sceneline.
- 2 Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi sul pulsante Effetti.
- 3 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti nella parte inferiore del pannello, espandete l'effetto e controllatene i valori.

# Impostazioni del progetto e predefiniti

## Le impostazioni del progetto e i predefiniti

Le impostazioni del progetto ne determinano il formato video e audio, ad esempio se si tratta di contenuto DV, HDV, AVCHD da una videocamera con disco rigido o memoria Flash e se si tratta di un video standard o widescreen. Specifica inoltre la frequenza dei fotogrammi, le proporzioni, la frequenza di campionamento audio, l'ordine dei campi superiore e inferiore e la profondità di bit.

Quando avviate un nuovo progetto, Adobe Premiere Elements vi applica un predefinito. Un predefinito del progetto è una raccolta di impostazioni di progetto preconfigurate. Nella maggior parte dei casi potete usare il predefinito di progetto di default, predisposto per il formato DV 4:3 per lo standard televisivo specificato al momento dell'installazione di Adobe Premiere Elements. Il formato NTSC (National Television Standards Committee) è il formato standard per Americhe, Caraibi, Giappone, Corea del Sud e Taiwan; il formato PAL (Phase Alternating Line) è il formato standard per Europa, Russia, Africa, Medio Oriente, India, Australia, Nuova Zelanda, Sud Pacifico, Cina e altre parti dell'Asia.

Una volta avviato un progetto, non è possibile cambiare il predefinito applicato; verificate quindi il formato dei filmati sorgente prima di selezionare il predefinito del progetto. A seconda dei filmati sorgente, potrebbe essere opportuno cambiare il predefinito o crearne uno nuovo. Se il formato è ad esempio widescreen, selezionate un predefinito Widescreen prima di avviare il progetto. Se invece è HDV, selezionate uno dei predefiniti HDV. Se il predefinito del progetto non corrisponde ai file sorgente, è possibile che i risultati non siano quelli previsti.

 *Per specificare delle impostazioni di qualità inferiore per l'output, ad esempio per il video in streaming su Web, non modificate le impostazioni del progetto, ma agite piuttosto sulle impostazioni di esportazione.*

## Predefinito di sequenza dinamico

Quando aggiungete alla timeline una clip video con proprietà diverse (dimensioni, frequenza fotogrammi, proporzioni pixel o ordine campi) rispetto al predefinito del progetto, viene visualizzato un messaggio. Fate clic su Sì per consentire a Premiere Elements di modificare le impostazioni del progetto in base alle proprietà della clip. Fate clic su No per mantenere le impostazioni del progetto.

- Il messaggio viene visualizzato solo se la timeline è vuota quando trascinate una clip video nella timeline, nella sceneline o nella finestra Monitor.
- Il messaggio **non** viene visualizzato se trascinate nella timeline, nella sceneline o nella finestra Monitor immagini o clip con solo audio.
- Il messaggio **non** viene visualizzato se selezionate più clip con diverse proprietà e le trascinate nella timeline, nella sceneline o nella finestra Monitor vuota.
- Il messaggio **non** compare nel flusso di lavoro di acquisizione.

## Creare o modificare i predefiniti di progetto

I predefiniti di un progetto presenti in Adobe Premiere Elements sono adeguati per la maggiore parte degli oggetti multimediali sorgente, inclusi i video creati da videocamere DV, telecamere, dischi DVD e telefoni cellulari. Se i filmati di origine richiedono predefiniti di progetto personalizzati, potete crearli. La procedura per la creazione di un predefinito è diversa a seconda che dobbiate modificare delle impostazioni per un progetto aperto o che stiate creando delle impostazioni per un progetto nuovo. I predefiniti creati possono essere applicati a nuovi progetti; se desiderate eseguire il backup o distribuire i file di predefiniti, potete trovarli nella sottocartella Impostazioni della cartella di Adobe Premiere Elements sul disco rigido.

## Selezionare un predefinito del progetto

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Elements usa un predefinito DV per lo standard televisivo selezionato al momento dell'installazione del programma. Per creare nuovi progetti in un altro formato (ad esempio, HDV), un altro standard televisivo (ad esempio PAL) o altre proporzioni del fotogramma (ad esempio widescreen), dovete selezionare nuovi predefiniti.

Il predefinito selezionato verrà utilizzato per tutti i nuovi progetti finché non se ne seleziona un altro. Se intendete utilizzare temporaneamente un predefinito, assicuratevi di modificarlo al termine dell'utilizzo.

- 1 Avviate Adobe Premiere Elements.
- 2 Nella schermata di benvenuto, fate clic su Nuovo progetto. (Oppure, scegliete File > Nuovo > Progetto.)
- 3 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, fate clic su Modifica impostazioni.
- 4 Selezionate il predefinito corrispondente al formato e allo standard del metraggio su cui volete lavorare. Ad esempio, per eseguire il montaggio della maggior parte dei filmati in formato HDV registrati con le videocamere 1080i disponibili sul mercato americano, sarà necessario scegliere HDV 1080i 30 o HDV 1080i 25.
- 5 Fate clic su OK.
- 6 Denominate il progetto, scegliete una cartella e fate clic su OK.

## Cambiare le impostazioni di un progetto aperto

- 1 Scegliete Modifica > Impostazioni progetto > Generali.
- 2 Nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, specificate le impostazioni per Generali, Acquisizione e Rendering video.
- 3 Fate clic su OK.

## Verificare le impostazioni del progetto

Un predefinito di progetto consiste in una serie di impostazioni per tre categorie principali: Generali, Acquisizione e Rendering video. Dopo aver iniziato un progetto, non potete cambiare la maggior parte delle impostazioni del progetto, come ad esempio la frequenza dei fotogrammi, le dimensioni e le proporzioni. Tuttavia, potete riesaminare le impostazioni per assicurarvi che il supporto multimediale da aggiunge al progetto sia compatibile.

❖ Aprite il progetto in Adobe Premiere Elements e scegliete Modifica > Impostazioni progetto > [categoria].

*Nota: i predefiniti forniti con i prodotti di altre società, tra cui i PC, le schede di acquisizione o i bundle di hardware. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione di terzi.*

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

- “Le proporzioni” a pagina 65
- “Preparare un progetto per l’acquisizione video” a pagina 42
- “Acquisire video” a pagina 42
- “Impostazioni comuni per la condivisione” a pagina 290

## Predefiniti per NTSC e PAL

I predefiniti sono conformi allo standard NTSC, nel quale ciascun fotogramma consiste in 525 linee orizzontali visualizzate a 29,97 fotogrammi al secondo. Il predefinito NTSC standard è destinato al metraggio con proporzioni 4:3, mentre NTSC Widescreen è destinato al metraggio con proporzioni 16:9.

I predefiniti PAL sono conformi allo standard PAL, nel quale ciascun fotogramma consiste in 625 linee visualizzate a 25 fotogrammi al secondo.

## Impostazioni generali

Le impostazioni generali (Modifica > Impostazioni progetto > Generali) controllano le caratteristiche fondamentali del progetto, come la modalità di modifica utilizzata per elaborare il video, le dimensioni dei fotogrammi, le proporzioni, per misurare il tempo (Formato visualizzazione) e per riprodurre il video (Base temporale). Queste impostazioni devono corrispondere agli oggetti multimediali sorgente più comuni presenti nel progetto (ad esempio, se la maggior parte del metraggio è DV, usate la modalità di montaggio Riproduzione DV). La modifica arbitraria di queste impostazioni può ridurre la qualità.

Le impostazioni generali includono le seguenti opzioni.

**Modalità di montaggio** Identifica lo standard e il formato televisivo scelti per il progetto. Le impostazioni di anteprima video riportate di seguito non possono essere modificate perché vengono determinate dalla modalità di montaggio: Base temporale, Dimensioni fotogramma, Proporzioni pixel, Campi e Frequenza campionamento.

**Nota:** *l'impostazione Modalità di montaggio deve rappresentare le caratteristiche degli oggetti multimediali sorgente, non le impostazioni dell'output finale. Specificate le impostazioni di output quando esportate un progetto.*

**Base temporale** Specifica le divisioni temporali utilizzate per calcolare la posizione temporale di ciascuna modifica: 25 per PAL (standard per l'Europa) e 29,97 per NTSC (standard per Nord America e Giappone).

**Impostazioni di riproduzione** Questo pulsante è disponibile quando usate un predefinito per DV, una modalità di montaggio DV o se installate un plug-in che fornisce funzioni di riproduzione addizionali. Per una modalità di montaggio, utilizzate questa opzione per indicare dove volete che vengano riprodotte le anteprime: sulla videocamera DV (o altro dispositivo collegato) o sul desktop. Per informazioni sulle impostazioni di riproduzione disponibili per i plug-in di altri produttori, consultate la relativa documentazione.

**Dimensioni fotogramma** Specifica le dimensioni in pixel dei fotogrammi durante la riproduzione dei progetti. Nella maggior parte dei casi, le dimensioni fotogramma del progetto devono corrispondere a quelle degli oggetti multimediali sorgente. Non potete modificare le dimensioni del fotogramma per compensare la riproduzione lenta, ma potete regolare le impostazioni di riproduzione: fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nel pannello Monitor e scegliete Impostazioni riproduzione. Potete inoltre regolare le dimensioni del fotogramma dell'output finale modificando le impostazioni di esportazione.

**Proporzioni pixel** Imposta le proporzioni dei singoli pixel. Le proporzioni sono determinate dal formato video: PAL o NTSC. Se usate una proporzione pixel diversa da quella del vostro video, la riproduzione e il rendering del video potrebbero subire distorsioni. Per ulteriori informazioni, consultate ["Le proporzioni"](#) a pagina 65.

**Campi** Specifica la dominanza dei campi o l'ordine in cui vengono disegnati i due campi interlacciati di ciascun fotogramma. Adobe Premiere Elements acquisisce il metraggio DV includendovi i campi, anche se il metraggio è stato registrato come scansione progressiva.

**Formato visualizzazione (video)** Specifica il modo in cui viene visualizzato il tempo in tutto il progetto. Le opzioni di visualizzazione del tempo corrispondono a standard per il montaggio di video e pellicole cinematografiche. Per il video DV NTSC, scegliete Codice di tempo a 30 fps con drop-frame. Per il formato video DV PAL, scegliete Codice tempo a 25 fps.

**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 (*sovrascansione*). Un rettangolo con una crocetta indica l'area di sicurezza titolo quando fate clic sul pulsante Margini di sicurezza nel pannello Monitor. 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 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 pannello Monitor.

**Frequenza campionamento** Identifica la frequenza di campionamento audio definita dal predefinito del progetto. In generale frequenze maggiori producono una qualità audio migliore durante la riproduzione dell'audio nei progetti, ma richiedono più spazio su disco e potenza di elaborazione. Cercate di registrare l'audio a una frequenza di campionamento di alta qualità e acquisitelo alla frequenza con cui è stato registrato.

**Formato visualizzazione (audio)** Specifica se la visualizzazione del tempo per l'audio è misurata utilizzando campioni audio o millisecondi. Per impostazione predefinita, il tempo viene visualizzato in campionamenti audio, ma può essere visualizzato in millisecondi per la precisione a livello di campione durante il montaggio audio.

## Impostazioni di acquisizione

Impostazioni di acquisizione (Modifica > Impostazioni progetto > Acquisisci) controllano il trasferimento diretto da un dispositivo di registrazione o videocamera DV. Gli altri pannelli di impostazioni del progetto non hanno effetto sull'acquisizione.

## Impostazioni rendering video

Le impostazioni Rendering video controllano la qualità dell'immagine, le impostazioni di compressione e la profondità di colore usate da Adobe Premiere Elements per riprodurre il video da Timeline o Sceneline.

Per accedere alle impostazioni rendering video, scegliete Modifica > Impostazioni progetto > Rendering video. Queste impostazioni includono le seguenti opzioni:

**Profondità di bit massima** Consente ad Adobe Premiere Elements di usare l'elaborazione fino a 32 bit, anche se il progetto utilizza una profondità di bit inferiore. Selezionando questa opzione la precisione aumenta, ma le prestazioni diminuiscono.

**Formato file** Consente di specificare il formato del video di anteprima.

**Compressore** Identifica il codec (modulo di compressione/decompressione) che Adobe Premiere Elements applica per l'anteprima dei filmati. Il codec viene definito dal predefinito del progetto; non è possibile modificarlo perché deve rispettare lo standard DV.

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

**Ottimizza fermi immagine** Selezionate questa opzione per usare le immagini fisse in modo efficace nei progetti. Ad esempio, se un'immagine fissa ha una durata di 2 secondi in un progetto impostato su 30 fps, Adobe Premiere Elements crea un solo fotogramma di 2 secondi invece di 60 fotogrammi di 1/30 di secondo ciascuno. Deselezionate questa opzione se, durante la visualizzazione di immagini fisse, i progetti presentano problemi di riproduzione.

# Annullamento delle modifiche

## Annullare le modifiche in modo incrementale

Se cambiate idea su una modifica o un effetto, in Adobe Premiere Elements è possibile annullare l'operazione in diversi modi. Potete annullare solo le azioni che modificano il contenuto del video: ad esempio, potete annullare un'operazione di montaggio, ma non lo scorrimento di un pannello.

- Per annullare o ripristinare la modifica più recente, scegliete Modifica > Annulla. Potete annullare in sequenza una serie di modifiche recenti.
- Per annullare una modifica e tutte le successive modifiche apportate dall'ultima volta che avete aperto un progetto, eliminatele dal pannello Cronologia.
- Per interrompere una modifica che Adobe Premiere Elements sta elaborando, ad esempio quando compare una barra di avanzamento, premete Esc.
- Per annullare tutte le modifiche apportate dall'ultima volta in cui avete salvato il progetto, scegliete File > Ripristina.

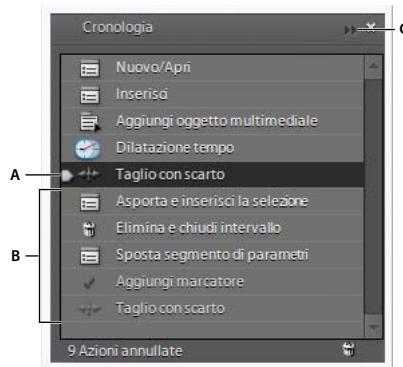
 *Per annullare le modifiche apportate prima dell'ultimo salvataggio di un progetto, provate ad aprire una versione precedente della cartella Salvataggio automatico di Premiere. Quindi scegliete File > Salva con nome per memorizzare il progetto al di fuori della cartella Salvataggio automatico di Premiere. Il numero di modifiche che è possibile annullare dipende dalle impostazioni delle preferenze in Salvataggio automatico.*

## Annullare tutte le modifiche precedenti

Nel pannello Cronologia vengono registrate le modifiche che apportate a un progetto. Ad esempio, ogni volta che aggiungete una clip, inserite un marcatore o applicate un effetto, il pannello Cronologia aggiunge questa azione nella parte inferiore dell'elenco. Lo strumento o il comando utilizzato viene visualizzato nel pannello con un'icona identificativa. Potete utilizzare il pannello per annullare rapidamente una serie di modifiche. Quando selezionate una modifica nel pannello, il progetto viene riportato allo stato in cui si trovava al momento di quella modifica. Le ultime modifiche apportate vengono visualizzate in grigio ed eliminate appena inserite la modifica successiva.

Nel pannello Cronologia vengono registrate le modifiche solo per la sessione corrente. Se chiudete un progetto o scegliete il comando Ripristina, le voci del pannello Cronologia vengono cancellate. Nel pannello vengono riportate gran parte delle modifiche, ma non le singole modifiche all'interno di alcuni pannelli, né le modifiche a livello di programma, come le impostazioni di Preferenze.

- Per visualizzare il pannello Cronologia, scegliete Finestra > Cronologia.
- Per scegliere una modifica all'interno del pannello Cronologia, selezionatela con un clic.
- Per eliminare una modifica selezionata, fate clic sull'icona Elimina  e fate quindi clic su OK.
- Per spostarvi all'interno del pannello Cronologia, trascinate il cursore o la barra di scorrimento nel pannello. Oppure scegliete Un passo avanti o Un passo indietro dal menu del pannello Cronologia.
- Per rimuovere tutte le modifiche dal pannello Cronologia, scegliete Cancella cronologia dal menu del pannello Cronologia e fate quindi clic su OK.



Elenco di modifiche nel pannello Cronologia

A. Modifica selezionata B. Modifiche che verranno sostituite dalla modifica successiva C. Menu del pannello Cronologia

## Salvataggio e backup dei progetti

### Salvare un progetto

Nel progetto vengono salvate le vostre decisioni di montaggio, i riferimenti ai file sorgente e la più recente disposizione dei pannelli. Per proteggere il vostro lavoro, salvatelo spesso.

- Per salvare il progetto correntemente aperto, scegliete File > Salva.
- Per salvare una copia del progetto e continuare a lavorare nella nuova copia, scegliete File > Salva con nome, specificate una posizione e un nome per il file e fate clic su Salva.
- Per salvare una copia di un progetto e continuare a lavorare sul progetto originale, scegliete File > Salva una copia, specificate una posizione e un nome per il file e fate clic su Salva.

 Per specificare la posizione in cui Adobe Premiere Elements memorizza i file relativi al progetto, come video e audio acquisiti, e le anteprime video e audio, impostate un disco di memoria virtuale.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Impostare un disco di memoria virtuale"](#) a pagina 37

### Eseguire il backup di un progetto con Salvataggio automatico

Per rivedere più facilmente le decisioni di montaggio o recuperare i dati a seguito di un blocco del sistema, abilitate l'opzione Salvataggio automatico. Con questa opzione potete salvare automaticamente i file del progetto di backup nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Elements a intervalli di tempo specificati. Ad esempio, potete impostare Adobe Premiere Elements in modo da salvare una copia di backup ogni 15 minuti, creando una serie di file che rappresentano lo stato del progetto a ciascun intervallo.

Il salvataggio automatico può anche essere un'alternativa al comando Annulla, secondo l'entità delle modifiche al progetto tra un salvataggio e l'altro. Poiché i file dei progetti sono molto piccoli rispetto ai file video sorgente, l'archiviazione di molte copie di un progetto usa relativamente poco spazio su disco.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Salvataggio automatico (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Salvataggio automatico (Mac OS).

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni, quindi fate clic su OK:

- Selezionate Salva progetti automaticamente, quindi digitate il numero di minuti dopo i quali Adobe Premiere Elements deve salvare il progetto.
- Digitate un numero in Numero massimo versioni del progetto per specificare quante versioni di ogni file progetto desiderate salvare. Se ad esempio digitate 5, Adobe Premiere Elements salverà cinque versioni di ogni progetto aperto.

*Nota: ogni volta che apriete un progetto dovete salvarlo almeno una volta, prima che l'opzione Salvataggio automatico abbia effetto.*

## **Aprire un progetto salvato con Salvataggio automatico**

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Avviate Adobe Premiere Elements e fate clic su Apri progetto nella schermata di benvenuto.
- In Adobe Premiere Elements, scegliete File > Apri progetto.

**2** Nella cartella del progetto, aprite il file nella cartella Salvataggio automatico, di Adobe Premiere Elements. Se non vi sono file disponibili, il salvataggio automatico potrebbe essere disattivato.

*Nota: al primo avvio di Adobe Premiere Elements dopo un errore di sistema, viene visualizzata una richiesta per chiedere se aprire l'ultima versione del progetto salvata da Salvataggio automatico.*

### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Aprire un progetto"](#) a pagina 21

# **Operazioni con i dischi di memoria virtuale**

## **I dischi di memoria virtuale**

Durante le operazioni di montaggio di un progetto, Adobe Premiere Elements usa lo spazio disponibile sul disco per memorizzare i file virtuali richiesti dal progetto, come i file audio e video acquisiti, i file audio resi conformi e quelli di anteprima. Adobe Premiere Elements usa i file dell'audio reso conforme e delle anteprime per ottimizzare le prestazioni e consentire montaggio in tempo reale, alta qualità di elaborazione e output efficiente. Tutti i file dei dischi di memoria virtuale vengono conservati da una sessione all'altra. Se eliminate i file di audio resi conformi, Adobe Premiere Elements li ricrea automaticamente. Se eliminate i file di anteprima, Adobe Premiere Elements non li ricrea automaticamente.

Per impostazione predefinita, i file di memoria virtuale vengono memorizzati nella stessa posizione in cui salvate il progetto. Lo spazio richiesto dal disco di memoria virtuale aumenta quando il filmato diventa più lungo o complesso. Se il sistema ha accesso a più dischi, usate il comando Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS) per specificare i dischi usati da Adobe Premiere Elements per questi file. Per ottenere i migliori risultati, impostate i dischi di memoria virtuale all'inizio di un progetto, prima di procedere con operazioni di acquisizione o montaggio.

## Tipi di dischi di memoria virtuale

Le prestazioni possono essere migliorate assegnando ogni tipo di disco di memoria virtuale a un disco diverso: tuttavia potete anche specificare cartelle sullo stesso disco. Per impostare le opzioni dei dischi di memoria, scegliete Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS).

**Video acquisito** Cartella o disco per i file video e di immagini fisse stop-motion acquisiti mediante il pannello Acquisizione.

**Audio acquisito** Cartella o disco per i file audio acquisiti mediante il pannello Acquisizione.

**Anteprime video** Cartella o disco per i file di anteprima video, che vengono creati usando il comando Timeline > Esegui rendering area di lavoro, esportate in un file filmato o su un dispositivo DV. 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** Cartella o disco per i file di anteprima audio, che vengono creati usando il comando Timeline > 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 comprende degli effetti, il file di anteprima contiene il risultato di un rendering a piena qualità degli effetti.

**Cache multimediale** Cartella o disco per i file di picco audio, i file audio resi conformi, i file di indice video e altri file creati da Adobe Premiere Elements per migliorare le prestazioni durante la lettura dei file multimediali.

**Codifica DVD** Cartella o disco per i file video e audio codificati che vengono generati al momento della creazione di un DVD.

**Nota:** *Adobe Premiere Elements inserisce i file di anteprima, i file codificati, i file cache degli oggetti multimediali e di altro tipo all'interno di sottocartelle nelle cartelle specificate per questi tipi di file. A ciascuna sottocartella viene assegnato il nome corrispondente al tipo di file che contiene.*

## Impostare un disco 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 Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS).

2 Specificate per ciascun tipo di disco di memoria virtuale una posizione in cui Adobe Premiere Elements possa memorizzare i file corrispondenti. Scegliete una delle opzioni seguenti dal menu a comparsa:

**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 progetto.

**Personale** Indica che il percorso corrente non appare nel menu a comparsa. Il percorso corrente non viene modificato finché non fate clic su Sfoglia per specificare una posizione disponibile su disco.

## Migliorare le prestazioni dei dischi di memoria virtuale

- Se il computer ha un solo disco rigido, è consigliabile non modificare le opzioni dei dischi di memoria virtuale, mantenendo le impostazioni predefinite iniziali.

- Se disponete invece di più di un disco rigido, impostate come dischi di memoria virtuale i dischi rigidi secondari più capienti; evitate invece di scegliere l'unità di avvio principale. In Adobe Premiere Elements è possibile memorizzare tipi di file diversi in diversi dischi di memoria virtuale: ad esempio, impostate un disco per i file video e un altro per i file audio.
- Deframmate regolarmente i dischi di memoria virtuale mediante lo strumento Utilità di deframmentazione dischi di Windows o un'altra utilità. Per usare lo strumento Utilità di deframmentazione dischi, scegliete Start > Programmi > Accessori > Utilità di sistema > Utilità di deframmentazione dischi. Per ulteriori istruzioni, consultate la documentazione fornita con Windows o con l'utilità utilizzata.
- Specificate i vostri dischi rigidi più veloci per l'acquisizione di oggetti multimediali 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. La velocità di trasferimento dati dei dischi rigidi di rete è in genere insufficiente. Evitate inoltre di usare supporti rimovibili come dischi di memoria virtuale, poiché Adobe Premiere Elements 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. Adobe Premiere Elements riutilizza questi file quando riaprite il progetto associato ai file. 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 Elements.
- Anche se è possibile suddividere un singolo disco in partizioni e configurare ciascuna partizione come un disco di memoria virtuale, questo non migliora le prestazioni perché l'accesso avviene comunque mediante il meccanismo della singola unità disco. Per ottenere migliori risultati, configurate i volumi per i dischi di memoria virtuale su unità fisicamente distinte.

# Capitolo 4: Acquisizione di video

L'*acquisizione* comporta la registrazione di video e audio proveniente da una videocamera DV o HDV, una webcam o da un altro dispositivo WDM (Windows Driver Model) direttamente su un disco rigido. Adobe Premiere Elements rileva automaticamente il dispositivo di acquisizione collegato e imposta di conseguenza tutte le impostazioni di acquisizione. Il pannello Acquisizione offre i comandi necessari per controllare a distanza il dispositivo, per facilitare le operazioni di riproduzione, acquisizione, pausa e interruzione del video presente nel dispositivo.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Importazione e aggiunta di file multimediali” a pagina 52](#)

## Operazioni preliminari all'acquisizione

### Requisiti per l'acquisizione video

Prima di acquisire video, verificate che il sistema sia impostato correttamente per l'impiego di video digitali attenendovi alle linee guida indicate di seguito.

**Importante:** per un elenco aggiornato dei requisiti di sistema e per un riferimento dei messaggi di errore, consultate la Knowledgebase di supporto tecnico, all'indirizzo [www.adobe.com/it/support](http://www.adobe.com/it/support).

**Videocamera DV o HDV, webcam o dispositivo WDM** Verificate nella documentazione della videocamera se si tratta di un dispositivo digitale o analogico.

**Nota:** se la sorgente è analogica (ad esempio un registratore VHS), è necessario prima effettuare una conversione a video digitale e quindi eseguire l'importazione in Adobe Premiere Elements.

**Collegamenti al computer e cablaggio** Per il collegamento con la videocamera DV o HDV, il computer deve disporre di uno dei seguenti elementi:

- Porta e cavo IEEE 1394 (noto anche come FireWire o i.LINK)



Porta e cavo IEEE 1394

- Porta USB 2.0 con un driver USB Video Class 1.0 installato (chiamato anche USB 2.0)



Porta USB con un driver USB Video Class 1.0 installato

Se possibile, utilizzate IEEE 1394 in quanto non tutte le videocamere dispongono di una porta USB, mentre su molti computer sono già installate le schede IEEE 1394. Se il computer che utilizzate non include questa scheda, potete acquistarla e installarla personalmente.

**Nota:** se effettuate l'acquisizione con la porta USB 2.0 e la videocamera appare "non in linea", è possibile che la vostra videocamera non utilizzi il driver USB Video Class 1.0. In alternativa, utilizzate FireWire o consultate la Knowledgebase di supporto nel sito Adobe.it per ulteriori informazioni.

**Velocità del disco rigido** I dati in formato DV vengono trasmessi a una velocità di 3,6 MB al secondo. In caso di acquisizione DV, la *velocità di trasferimento dati* (spesso abbreviata in *velocità dati*) del disco rigido deve corrispondere o essere superiore a questa velocità. Per raggiungere questa velocità, è necessario che il disco rigido sia in grado di funzionare a 7200 rpm. La maggior parte dei dischi rigidi prodotta negli ultimi cinque anni dispone di questa capacità. Per verificare la velocità o il valore di rpm del disco rigido, consultate la documentazione del computer o del disco rigido.

**Spazio sul disco rigido** Cinque minuti di video DV-AVI occupano circa 1 GB di spazio su disco rigido. Pianificate lo spazio necessario, non solo per il metraggio sorgente che verrà acquisito, ma anche per i file di anteprima e il filmato finale successivo al rendering e per le cartelle DVD o Blu-ray, laddove presenti (sono consigliati almeno 4,5 GB). Eseguite periodicamente la deframmentazione del disco rigido. La scrittura su un disco frammentato può causare irregolarità nella velocità di scrittura del disco rigido, con il conseguente rischio di perdita o esclusione di fotogrammi acquisiti. Potete utilizzare l'utilità di deframmentazione disponibile in Windows.

**Nota:** prima dell'acquisizione, assicuratevi di disporre dello spazio sufficiente sul disco rigido per la lunghezza del metraggio che verrà acquisito. Prima dell'acquisizione, il pannello Acquisizione mostra la quantità di spazio libero rimanente. Durante l'acquisizione, mostra la durata del metraggio che è possibile acquisire utilizzando lo spazio libero rimanente.

**Dischi rigidi esterni** Si sconsiglia di utilizzare un disco rigido esterno per l'acquisizione. Se è comunque necessario utilizzare un disco rigido esterno, assicuratevi che i cavi siano in grado di supportare la velocità dati e di rotazione dell'unità e utilizzate unità IDE UDMA 133/SATA di capacità elevate dedicate esclusivamente al video.

**Nota:** È possibile importare video dal altre videocamere mediante Importazione video, che si apre quando fate clic su *Flip*, *AVCHD*, videocamere e telefoni nel pannello Acquisisci file multimediali. Potete scarire le foto mediante *Photo Downloader*.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Aggiungere video mediante Importazione video"](#) a pagina 53

["Inserimento di file multimediali in un progetto"](#) a pagina 52

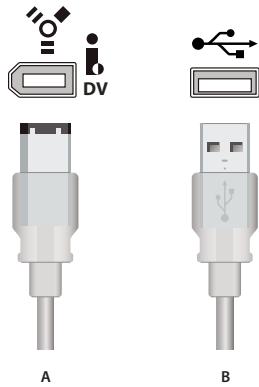
["Tipi di file supportati per l'importazione"](#) a pagina 57

“[Risoluzione dei problemi](#)” a pagina 302

“[Conversione da video analogico a video digitale](#)” a pagina 47

## Collegare la videocamera al computer

In Adobe Premiere Elements potete acquisire video e audio digitali da diversi tipi di dispositivi utilizzando una porta IEEE 1394 (scelta consigliata) o USB 2.0. La maggior parte delle videocamere DV e HDV e basati su nastro (e delle webcam) dispone di queste porte. La porta IEEE 1394 della videocamera può essere indicata come DV IN/OUT, i.LINK, o IEEE 1394. La porta USB 2.0 è contraddistinta dall'icona USB .



Porte e prese per l'acquisizione di video, immagini fisse e audio digitali  
A. IEEE 1394 B. USB

1 In base al dispositivo utilizzato, effettuate una delle seguenti operazioni:

**Videocamera DV** Collegate la videocamera DV alla porta IEEE 1394 del computer mediante un cavo IEEE 1394. Alcune videocamere potrebbero funzionare con una porta USB 2.0 e un cavo USB; tuttavia, si consiglia di utilizzare la porta IEEE 1394. Se la videocamera presenta sia la porta IEEE 1394 che la porta USB, per l'acquisizione video usate la porta IEEE 1394.

**Nota:** non collegate una videocamera alle porte IEEE 1394 e USB 2.0 contemporaneamente.

**Videocamera HDV** Collegate il videocamera HDV alla porta IEEE 1394 del computer mediante un cavo IEEE 1394. Non è possibile acquisire video HDV tramite porte USB.

**Webcam o dispositivo WDM (solo per Windows)** Collegate la webcam o un altro dispositivo WDM alla porta USB del computer mediante un cavo USB. Potete acquisire video o immagini fisse da webcam mediante porte USB 1.0.

**Dispositivo analogico** Collegate il dispositivo analogico a un convertitore AV/DV o a una videocamera digitale mediante connettori jack e prese analogiche. Collegate il convertitore AV/DV o la videocamera digitale alla porta IEEE 1394 del computer mediante un cavo IEEE 1394.

**Nota:** se il computer non dispone di una porta IEEE 1394 o USB 2.0 incorporata o se la videocamera non include il cavo appropriato, potete rivolgervi per l'acquisto a un rivenditore di computer, videocamere o componenti elettronici.

2 Se la vostra videocamera lo richiede, utilizzate il trasformatore per attivare la porta IEEE 1394.

**Nota:** in alcune videocamere viene attivata la modalità di attesa (o altra modalità inattiva) qualora l'apparecchio rimanga acceso senza essere usato per un certo periodo di tempo, anche se connesso a un trasformatore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creare un commento"](#) a pagina 254

["Aggiungere video mediante Importazione video"](#) a pagina 53

## Preparare un progetto per l'acquisizione video

Prima di procedere con l'acquisizione del video digitale, è necessario creare un progetto con un predefinito corrispondente al formato (DV o HDV), allo standard televisivo (NTSC o PAL) e alle proporzioni fotogramma (standard 4:3 o widescreen 16:9) utilizzate per girare le riprese.

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella schermata introduttiva, fate clic su Nuovo progetto.
- Scegliete File > Nuovo > Progetto.

**2** Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, digitate il nome del progetto e fate clic su Modifica impostazioni.

**3** Selezionate un predefinito (espandete le cartelle dei predefiniti per visualizzarne tutto il contenuto), quindi fate clic su OK.

**Nota:** *il predefinito Videocamere con disco rigido o memoria flash uso l'ordine dei campi inverso. Se la vostra ripresa usa prima il campo superiore, scegliete uno di questi predefiniti.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Avviare un nuovo progetto"](#) a pagina 20

["Creare o modificare i predefiniti di progetto"](#) a pagina 30

["Le impostazioni del progetto e i predefiniti"](#) a pagina 30

## Il codice di tempo

Per l'acquisizione di video, è importante conoscere le nozioni di base relative al codice di tempo. I numeri del codice di tempo rappresentano la posizione di un fotogramma in una clip video. Molte videocamere registrano il codice di tempo come parte del segnale video. Il formato di tale codice si basa sul numero di fotogrammi al secondo (fps) registrati dalla videocamera e il numero di fotogrammi al secondo visualizzati durante la riproduzione. Il video digitale ha una frequenza fotogrammi standard di 29,97 fps per video NTSC (standard televisivo nordamericano e giapponese) o di 25 fps per video PAL (standard televisivo europeo). Il codice di tempo descrive la posizione di un fotogramma nel formato ore:minuti:secondi:fotogrammi. Ad esempio, 01:20:15:10 indica che il fotogramma visualizzato si trova a un'ora, 20 minuti, 15 secondi e 10 fotogrammi nella scena.

## Acquisire video

### Panoramica del pannello Acquisizione

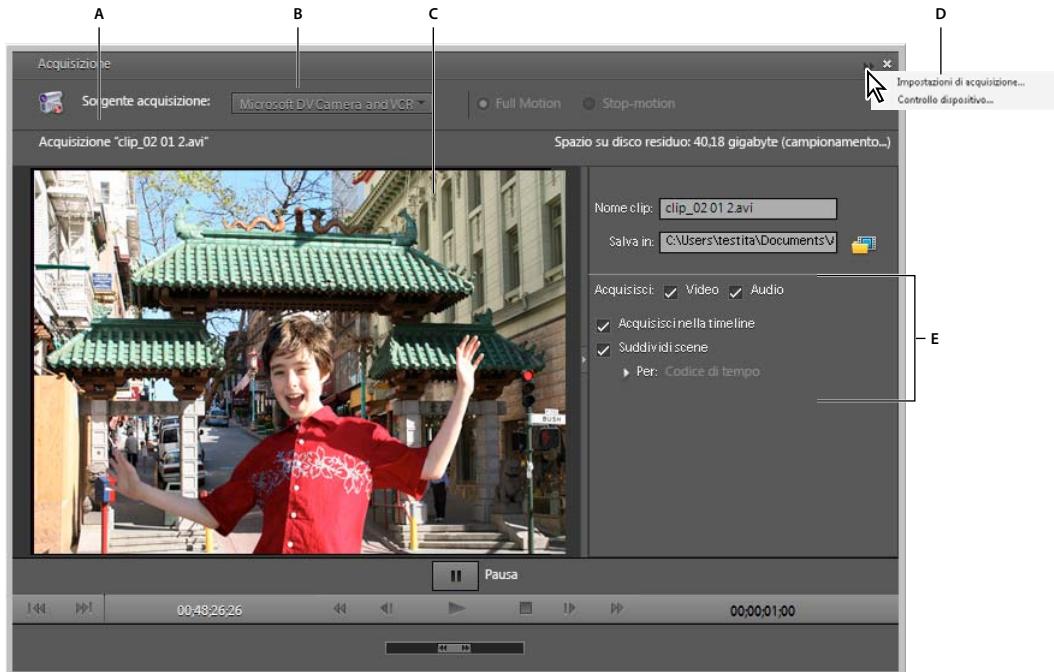
Il pannello Acquisizione consente di verificare il video e accedere a tutti i comandi di acquisizione. Adobe Premiere Elements rileva automaticamente il dispositivo di acquisizione connesso e presenta un avviso in caso di mancata corrispondenza.

Questo pannello è composto da un'area di anteprima del video, dai controlli di registrazione, da un indicatore dello spazio su disco e da un indicatore del codice di tempo. Nella parte destra del pannello Acquisizione potete specificare le impostazioni di acquisizione.

Per aprire il pannello Acquisizione, fate clic su Organizza nel pannello Attività, quindi fate clic su Acquisisci file multimediali  e selezionate una delle seguenti opzioni:

-  Videocamera DV
-  Videocamera HDV
-  Webcam o dispositivo WDM

*Nota: i dispositivi WDM sono supportati solo in Windows.*



Pannello Acquisizione

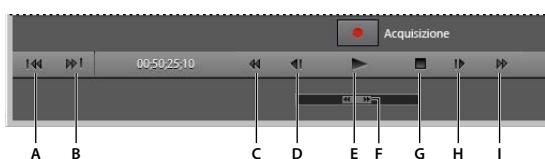
A. Area di stato B. Menu di acquisizione sorgente C. Area di anteprima D. Impostazioni di acquisizione E. Menu del pannello Acquisizione

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Risoluzione dei problemi”](#) a pagina 302

## Acquisire metraggio con il controllo dispositivo

Acquisire metraggio con il *controllo dispositivo* significa semplicemente controllare il dispositivo utilizzando i controlli (Riproduci, Avanzamento rapido, Riavvolgi, Pausa, Interrompi, Registra e così via) del pannello Acquisizione anziché quelli del dispositivo. Il controllo dispositivo è un modo pratico di individuare e acquisire le scene.



Controlli del pannello Acquisizione

A. Scena precedente B. Scena successiva C. Riavvolgi D. Un passo indietro E. Riproduci F. Shuttle G. Interrompi H. Un passo avanti I. Avanzamento rapido

Potete utilizzare il controllo dispositivo con le videocamere DV e HDV e le videocamere basate su nastro per il collegamento alla porta IEEE 1394 (scelta consigliata) o USB. Se effettuate il collegamento mediante la porta USB e il controllo dispositivo non funziona, utilizzate in alternativa la porta IEEE 1394.

Se il vostro dispositivo non utilizza queste porte, il controllo dispositivo non sarà disponibile e sarà necessario effettuare l'acquisizione con i controlli posti sul dispositivo.

## Acquisire video

Se l'acquisizione riguarda solo una parte e non un intero nastro, acquisite almeno 3 secondi in più di metraggio (le cosiddette *maniglie*) all'inizio e alla fine del video, in modo da coprire un margine di errore durante l'acquisizione. Le maniglie consentono inoltre maggiore precisione nelle transizioni e maggiore flessibilità durante il taglio delle clip.

- 1 Collegate la videocamera DV, HDV o WDM o la webcam al computer.
- 2 Accendete la videocamera e impostatela sulla modalità di riproduzione, eventualmente indicata con VTR, VCR o Play. Potete anche mantenerla in modalità di registrazione.
- 3 Avviate Adobe Premiere Elements.
- 4 Nella schermata introduttiva, selezionate Nuovo progetto o Apri progetto.
- 5 Fate clic su Organizza > Acquisisci file multimediale e scegliete Videocamera DV, Videocamera HDV oppure Webcam o dispositivo WDM.

Adobe Premiere Elements rileva automaticamente il dispositivo di acquisizione connesso e presenta un avviso in caso di mancata corrispondenza. Se sono collegati più dispositivi, selezionate quello desiderato dal menu omettete i pulsanti aggiuntivi dal menu Sorgente acquisizione.

- 6 (Facoltativo) Selezionate o impostate le seguenti opzioni nel pannello Acquisizione:

**Nome clip** Consente di specificare il nome della clip acquisita.

**Salva in** Consente di specificare la cartella in cui salvare le clip acquisite.

**Acquisisci nella timeline** Assembla automaticamente, in ordine di acquisizione, tutte le clip nella timeline, offrendo un modo estremamente rapido per preparare il filmato per il montaggio. Deselezionate questa opzione per posizionare le clip secondo un ordine diverso da quello del nastro originale.

**Suddividi scene** Suddividi le clip in scene distinte in base al codice di tempo o al contenuto del video. Quando selezionate questa opzione, le scene vengono suddivise automaticamente al termine dell'acquisizione. *Codice di tempo* rileva le scene in base all'azionamento del pulsante Registra in fase di registrazione del video. *Contenuto* rileva le scene in base ai cambiamenti nel contenuto. Potete rilevare le scene in video HDV o WDM al termine dell'acquisizione delle riprese mediante il comando Ricerca scena per contenuto.

**Impostazioni di acquisizione** (Menu del pannello Acquisizione) Vengono impostate automaticamente in base al dispositivo collegato, ma possono essere modificate secondo le esigenze. Queste impostazioni specificano il formato della sorgente video dal menu Formato acquisizione: Acquisizione DV, Acquisizione HDV o Acquisizione WDM (utilizzate quest'ultima per l'acquisizione da webcam).

- 7 Individuate la scena da acquisire effettuando una delle seguenti operazioni:

- Trascinate la visualizzazione del codice di tempo della posizione corrente o fate clic su di essa e immettete il codice di tempo desiderato.
- (Solo Windows) Passate alla scena successiva o precedente facendo clic su Scena successiva  o Scena precedente .

**Nota:** se si attiva una finestra di applicazione che non sia il pannello Acquisizione, la procedura di acquisizione viene interrotta. Per continuare il processo di acquisizione senza interruzioni, non aprite altri pannelli.

**8** Fate clic su Acquisisci.

Nel pannello Acquisizione viene visualizzata un’anteprima del video. Se il video non dovesse essere visualizzato nel pannello Acquisizione, al suo posto viene visualizzata un’immagine predefinita con un messaggio di tipo “Riproduzione su hardware video”; potrete quindi vedere la riproduzione sul dispositivo stesso.

**9** Per interrompere l’acquisizione prima che il nastro giunga alla fine, fate clic su Pausa.

**10** (Facoltativo) Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se avete scelto Ricerca scena, utilizzate i pulsanti Scena successiva e Scena precedente per passare alla successiva scena da acquisire.
- Se non avete scelto Ricerca scena e avete acquisito solo un segmento del video, potete ripetere questa procedura per trovare e acquisire un altro segmento del video.

**11** Al termine, chiudete il pannello Acquisizione.

Le clip acquisite appaiono nella vista Progetto del pannello Attività e nell’ambiente Organizza.

 *Per utilizzare alcuni controlli del pannello Acquisizione mediante la tastiera, consultate le scelte rapide nella descrizione comandi per ciascun pulsante. Per visualizzare la descrizione comandi posizionate il puntatore su un pulsante.*

### Altri argomenti presenti nell’Aiuto

[“Suddividere le scene per codice di tempo o contenuto” a pagina 47](#)

### Modificare le impostazioni di controllo dispositivo

Le impostazioni di controllo dispositivo sono preimpostate su valori ottimizzati. Le informazioni sul dispositivo provengono direttamente dal dispositivo collegato (ad esempio la videocamera DV o la webcam). Tuttavia, se necessario, potete specificare un diverso tipo di dispositivo da usare per l’acquisizione o modificare le impostazioni del dispositivo corrente. Potete inoltre modificare il preroll e l’intervallo codice di tempo. Quando le impostazioni del dispositivo del progetto e quelle della videocamera non corrispondono, un messaggio avvisa che i risultati potrebbero non essere quelli previsti.

❖ Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivi (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Controllo dispositivi (Mac OS) oppure selezionate Controllo dispositivo dal menu del pannello Acquisizione e impostate una delle seguenti opzioni:

**Dispositivi** Consente di specificare il tipo di dispositivo utilizzato come sorgente per l’acquisizione delle riprese. Per l’acquisizione IEEE 1394 selezionate Controllo dispositivo DV/HDV. Per l’acquisizione USB 2.0 scegliete USB Video Class 1.0 - Controllo dispositivo.

**Preroll** Consente di specificare il numero di secondi di cui Adobe Premiere Elements deve scorrere il nastro prima dell’ora di inizio specificata in modo che il dispositivo possa raggiungere una velocità costante. Il nastro viene riprodotto per la durata specificata prima che inizi la registrazione.

**Intervallo codice di tempo** Indica il numero di fotogrammi da regolare nel codice di tempo incorporato nel video acquisito in modo che corrisponda al numero di codice di tempo dello stesso fotogramma nel nastro sorgente.

## Acquisire metraggio senza il controllo dispositivo

Se il dispositivo del metraggio sorgente non dispone di una porta IEEE 1394 o USB 2.0 e non utilizzate un modulo di controllo dei dispositivi seriali per controllare il dispositivo analogico, non potrete acquisire il metraggio utilizzando i controlli del pannello Acquisizioni. Diversamente, potrete effettuare l'acquisizione utilizzando direttamente il dispositivo. Potrete anche acquisire stream video in diretta da videocamere in modalità videocamera e da dispositivi come le webcam.

- 1 Collegate la videocamera al computer.
- 2 Fate clic su Organizza > Acquisisci file multimediale e scegliete Videocamera DV, Videocamera HDV oppure Webcam o dispositivo WDM.
- 3 (Facoltativo) Selezionate o impostate le seguenti opzioni nel pannello Acquisizione:

**Nome clip** Consente di specificare il nome della clip acquisita.

**Salva in** Consente di specificare la cartella in cui salvare le clip acquisite.

**Acquisisci: Video/Audio** Consente di specificare se acquisire il video, l'audio o entrambi.

**Acquisisci nella timeline** Assembla automaticamente, in ordine di acquisizione, tutte le clip nella timeline, offrendo un modo estremamente rapido per preparare il filmato per il montaggio. Deselezionate questa opzione per posizionare le clip secondo un ordine diverso da quello del nastro originale.

**Suddividi scene** Suddividi le clip in scene distinte in base al codice di tempo o al contenuto del video. Quando selezionate questa opzione, le scene vengono suddivise automaticamente al termine dell'acquisizione. *Codice di tempo* rileva le scene in base all'azionamento del pulsante Registra in fase di registrazione del video. *Contenuto* rileva le scene in base ai cambiamenti nel contenuto. Potete rilevare le scene in video HDV o WDM al termine dell'acquisizione delle riprese mediante il comando Ricerca scena per contenuto.

**Impostazioni di acquisizione** (Menu del pannello Acquisizione) Vengono impostate automaticamente in base al dispositivo collegato, ma possono essere modificate secondo le esigenze. Queste impostazioni specificano il formato della sorgente video dal menu Formato acquisizione: Acquisizione DV, Acquisizione HDV o Acquisizione WDM (utilizzate quest'ultima per l'acquisizione da webcam).

- 4 Selezionate Controllo dispositivo dal menu del pannello Acquisizione, quindi selezionate Nessuno dal menu Dispositivi.
- 5 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se il dispositivo è un videoregistratore o una videocamera basata su nastro, usate i relativi controlli per inserire la videocassetta in un punto alcuni secondi prima del fotogramma da cui si desidera iniziare l'acquisizione, quindi mettete il dispositivo in pausa. Quindi premete il pulsante di riproduzione sul dispositivo stesso e fate clic su Acquisisci nel pannello Acquisizione.
  - Se invece si tratta di una sorgente video in diretta, ad esempio una webcam, verificate di riuscire a visualizzare l'anteprima del video nel pannello Acquisizione. Quindi fate clic su Acquisisci nel pannello Acquisizione.
- 6 Quando vedete il punto in cui deve terminare la registrazione, aspettate qualche secondo per lasciare spazio per il montaggio e quindi fate clic su Pausa per interrompere la registrazione.

Le clip acquisite appaiono nella vista Progetto del pannello Attività e nell'ambiente Organizza.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Suddividere le scene per codice di tempo o contenuto"](#) a pagina 47

## Suddividere le scene per codice di tempo o contenuto

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Elements usa il rilevamento scene durante l'acquisizione delle clip. La ricerca delle scene può essere eseguita in due modi: per codice di tempo o per contenuto.

**Codice di tempo** (Impostazione predefinita per DV, non disponibile per HDV e webcam) Rileva le interruzioni tra le scene in base all'indicazione di data/ora registrata sul nastro. (Le videocamere DV e HDV inseriscono nel nastro informazioni di ora/data ogni volta che viene premuto il pulsante di registrazione). Quando utilizzate il rilevamento scena per codice di tempo, per ogni scena viene acquisita una clip distinta che viene quindi inserita nella vista Progetto del pannello Attività. Il rilevamento scena per codice di tempo non funziona con clip HDV, WDM o DV registrate copiandole da un altro nastro (da DV a DV o da analogico a DV). Nell'ambiente Organizza, ogni scena appare come una singola clip.

**Contenuto** (Impostazione predefinita per HDV e WDM) Rileva le interruzioni mediante le modifiche di contenuto. Questo processo viene eseguito dopo l'acquisizione e può essere utilizzato in qualsiasi file nella vista Progetto. Quando utilizzate il rilevamento scena per contenuto, le nuove istanze della clip vengono aggiunte a una cartella nella visualizzazione Progetto. Ogni istanza contiene l'intero contenuto, ma è tagliata fino a una scena. Il rilevamento scena per contenuto è specifico del progetto. Se eseguite il rilevamento scena per contenuto su una clip e quindi importate la clip in un altro progetto, sarà necessario eseguire di nuovo il rilevamento scena per contenuto nel nuovo progetto. Nell'ambiente Organizza viene visualizzata solo la clip originale.

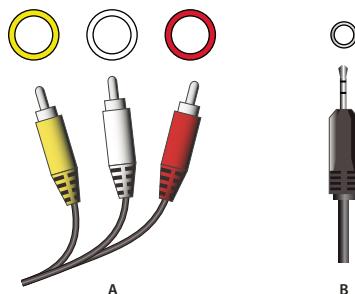
Il rilevamento scena non può essere eseguito durante l'acquisizione, ma potete comunque utilizzarlo sulle clip immediatamente dopo l'acquisizione.

- ❖ Nel pannello Acquisizione, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Suddividi scene > Codice di tempo.
  - Scegliete Suddividi scene > Contenuto.

Dopo che le clip sono state acquisite e le scene sono state rilevate, le clip tagliate vengono visualizzate in una cartella nella vista Progetto del pannello Attività.

## Conversione da video analogico a video digitale

Prima che le videocamere DV venissero prodotte in massa, venivano in genere usate videocamere che registravano video analogici su nastri VHS o 8mm o su altri formati di nastro analogico. Per usare il video derivante da sorgenti analogiche nei progetti di Adobe Premiere Elements, è necessario prima convertire, ovvero digitalizzare, il metraggio in dati digitali, dal momento che Adobe Premiere Elements consente l'input diretto soltanto da sorgenti digitali. Per digitalizzare il metraggio, potete usare la videocamera digitale o un dispositivo indipendente in grado di eseguire la conversione da analogico a digitale (AV DV).



Connettori jack e prese analogiche

A. Prese audio/video analogiche RCA per video (gialla), audio sinistra (bianca) e audio destra (rossa) B. Mini-plug stereo, generalmente utilizzato con dispositivi audio stereo

Potete eseguire una conversione corretta adottando uno dei metodi seguenti:

- Usate la videocamera digitale per ottenere un segnale di output digitale direttamente da un input analogico. Collegate il dispositivo analogico alle prese di input della videocamera digitale e collegate quest'ultima al computer. Non tutte le videocamere digitali supportano questo metodo. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione della videocamera.
- Usate la videocamera digitale per registrare il metraggio dalla sorgente analogica. Collegate l'output della sorgente analogica agli input analogici della videocamera digitale. Registrate quindi il metraggio analogico su nastro digitale. Al termine della registrazione, Adobe Premiere Elements sarà in grado di acquisire il metraggio dalla videocamera digitale. Si tratta di una procedura assai comune. Per ulteriori informazioni sulla registrazione da sorgenti analogiche, consultate la documentazione della videocamera.
- Usate la scheda audio del computer, eventualmente dotata di input microfono, per acquisire il suono da un microfono.
- Usate un convertitore AV/DV per realizzare il collegamento tra la sorgente analogica e il computer. Collegate la sorgente analogica al convertitore e il convertitore al computer. Adobe Premiere Elements esegue l'acquisizione del metraggio digitalizzato. I convertitori AV/DV sono disponibili in molti negozi di apparecchiature elettroniche.

*Nota: se l'acquisizione viene eseguita mediante un convertitore AV/DV, può essere necessario eseguirla senza il controllo dispositivo.*

## Acquisire video stop-motion e time-lapse

### Il video stop-motion e time-lapse

Utilizzando video stop-motion (a intermittenza) e time-lapse (a intervalli) potete animare gli oggetti inanimati o visualizzare in pochi secondi lo sbocciare di un fiore. In questo modo, potete acquisire singoli fotogrammi a intervalli di tempo distanziati, da riprodurre poi in un secondo momento con una frequenza fotogrammi normale.

Potete creare animazioni stop-motion o video time-lapse mediante il pulsante Stop-motion del pannello Acquisizione. I fotogrammi possono essere acquisiti da un nastro preregistrato o da una sorgente (videocamera) in diretta. L'acquisizione stop-motion consente di selezionare manualmente i fotogrammi da acquisire, mentre l'acquisizione time-lapse acquisisce automaticamente i fotogrammi a intervalli specificati. La modalità time-lapse consente di ridurre un evento lungo, come un tramonto o lo sbocciare di un fiore, a un lasso di tempo molto breve.

*Nota: non è possibile acquisire video stop-motion da una sorgente HDV. Per ulteriori informazioni sui video stop-motion, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Elements.*

### Acquisire video stop-motion

1 Collegate il dispositivo di acquisizione al computer e accendetelo.

*Nota: se si tratta di un dispositivo WDM, potrebbe essere necessario attivarlo facendo doppio clic sulla relativa icona nella cartella Risorse del computer di Windows®. In questo modo, si potrebbe aprire una finestra di anteprima video di Windows. Chiudete questa anteprima prima di continuare.*

2 Se si tratta di un dispositivo basato su nastro, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se state acquisendo in diretta da una videocamera, attivate la modalità Videocamera.
- Se state acquisendo da una videocassetta, attivate la modalità Riproduzione, VTR o VCR.

3 Fate clic su Organizza > Acquisisci file multimediale e selezionate il dispositivo collegato.

- 4 Nel pannello Acquisizione, fate clic su Stop-motion.
  - 5 Fate clic su Crea nuova stop-motion. Viene visualizzata un'anteprima della sorgente video in diretta nella finestra Acquisizione.
  - 6 Per acquisire da una videocassetta, portate il nastro ad alcuni secondi prima del primo fotogramma da acquisire e mettete il dispositivo in pausa. Usate i controlli shuttle del pannello Acquisizione se disponete di un controllo dispositivo oppure servitevi direttamente dei controlli del dispositivo.
  - 7 (Facoltativo) Selezionate Acquisisci nella timeline dal menu del pannello Acquisizione se desiderate aggiungere alla timeline ogni fotogramma man mano che viene acquisito.
  - 8 (Facoltativo - solo per Windows) Selezionate Stratificazione nella parte inferiore destra del pannello Acquisizione per visualizzare le stratificazioni, cioè le sovrapposizioni dei fotogrammi acquisiti in precedenza. Potete utilizzare le stratificazioni per allineare le figure da animare.
  - 9 Effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Per eseguire l'acquisizione da una videocassetta, individuate i fotogrammi da acquisire mediante i controlli Riproduci e Pausa del pannello Acquisizione o dello stesso dispositivo.
    - Per eseguire l'acquisizione da una sorgente video in diretta, puntate la videocamera su un soggetto e registrate.
  - 10 Fate clic su Acquisisci fotogramma ogni volta che nel pannello Acquisizione viene visualizzato un fotogramma che desiderate acquisire.
- Ogni fotogramma acquisito appare nella visualizzazione Progetto e viene salvato sul disco rigido come file BMP con un numero di sequenza nel nome file.
- 11 Fate clic sul pulsante Chiudi  nell'angolo superiore destro del pannello Acquisizione.

## Interrompere e avviare un'acquisizione stop-motion

Se è necessario interrompere l'acquisizione di video stop-motion da videocassetta, potete riprenderla in un secondo momento facendo corrispondere il primo fotogramma della nuova sessione con l'ultimo fotogramma registrato in quella precedente.

- 1 Fate clic su Organizza > Acquisisci file multimediale e selezionate il dispositivo collegato.
- 2 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
- 3 Trascinate l'immagine fissa acquisita per ultima nella sessione precedente dalla visualizzazione Progetto e rilasciatela nel riquadro di anteprima del pannello Acquisizione.

L'ultimo fotogramma viene sovrapposto all'attuale sorgente video nel pannello Acquisizione, semplificando l'allineamento dell'oggetto con la sua ultima immagine. Quando fate clic su Acquisisci fotogramma per avviare una nuova sessione, il fotogramma appena acquisito verrà numerato in sequenza a partire dal numero dell'ultimo fotogramma acquisito.

## Acquisire video time-lapse

- 1 Collegate il dispositivo di acquisizione al computer e accendetelo.

**Nota:** se si tratta di un dispositivo WDM, potrebbe essere necessario attivarlo facendo doppio clic sulla relativa icona nella cartella Risorse del computer di Windows. In questo modo, si potrebbe aprire una finestra di anteprima video di Windows. Chiudetela prima di continuare.

- 2 Se si tratta di un dispositivo basato su nastro, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se state acquisendo in diretta da una videocamera, attivate la modalità Videocamera.

- Se state acquisendo da una videocassetta, attivate la modalità Riproduzione, VTR o VCR.
- 3** Fate clic su Organizza > Acquisisci file multimediale e selezionate il dispositivo collegato.
- 4** (Facoltativo) Selezionate Acquisisci nella timeline se desiderate aggiungere alla timeline ogni fotogramma man mano che viene acquisito.
- 5** Nel pannello Acquisizione, fate clic su Stop-motion.
- 6** Fate clic su Crea nuova stop-motion. Viene visualizzata un'anteprima della sorgente video in diretta nella finestra Acquisizione.
- 7** (Facoltativo - solo per Windows) Selezionate Stratificazione nell'angolo inferiore destro del pannello Acquisizione per visualizzare le stratificazioni o le sovrapposizioni dei fotogrammi acquisiti in precedenza. Potete utilizzare le stratificazioni per allineare le figure da animare.
- 8** Selezionate Time-lapse nell'angolo inferiore sinistro del pannello Acquisizione.
- 9** Fate clic su Imposta ora .
- 10** In Frequenza, trascinate uno dei controlli tempo (ore, min, sec), per impostare l'intervallo con il quale desiderate che il computer acquisisca i fotogrammi. Ad esempio, se impostate Frequenza su 1 minuto viene acquisito un fotogramma ogni minuto.
- 11** In Durata, trascinate uno dei controlli tempo per impostare la durata della sessione di acquisizione. Ad esempio, una durata di 5 ore consentirà di acquisire fotogrammi alla frequenza impostata per una durata di 5 ore.
- 12** Fate clic su OK e quindi sul pulsante Avvia time-lapse.
- I fotogrammi vengono acquisiti con la frequenza specificata.
- 13** Al termine dell'acquisizione time-lapse, fate clic su Chiudi  nell'angolo superiore destro del pannello Acquisizione.

## Eliminare il fotogramma stop-motion o time-lapse precedente

Durante l'acquisizione stop-motion dei fotogrammi, è possibile eliminare l'ultimo fotogramma acquisito, ad esempio dopo un'acquisizione involontaria di un oggetto indesiderato.

- ❖ Fate clic su Elimina fotogramma  nell'angolo inferiore sinistro del pannello Acquisizione.

*Nota: potete eliminare ulteriori fotogrammi, a partire dal più recente procedendo all'inverso, facendo clic ripetutamente sul pulsante Elimina fotogramma.*

## Visualizzare in anteprima un filmato stop-motion o time-lapse

Potete visualizzare in anteprima un filmato stop-motion o time-lapse in qualsiasi momento della sua realizzazione. Ad esempio, potete vedere se state ottenendo i risultati desiderati o se dovete eliminare alcuni fotogrammi prima di procedere.

- 1 Con il pannello Acquisizione in modalità Stop-motion, selezionate l'opzione Anteprima nell'angolo inferiore destro del pannello Acquisizione.
  - 2 Nel pannello Acquisizione, fate clic su Riproduci .
- Il pannello Acquisizione visualizza un'anteprima del filmato realizzato con i fotogrammi stop-motion acquisiti fino a quel momento.
- 3 Deselezionate l'opzione Anteprima per tornare all'acquisizione dei fotogrammi.

## Preferenze stop-motion

Potete selezionare Preferenze stop-motion nel menu del pannello Acquisizione.

**Livello opacità** Imposta il livello di opacità per la Stratificazione. Aumentate questo numero per ottenere una stratificazione meno trasparente. La stratificazione sovrappone i fotogrammi acquisiti in precedenza sulla sorgente video per consentire di individuare la posizione delle figure da animare.

*Nota: la funzione Stratificazione è disponibile solo in Windows.*

**Numero strati** Imposta il numero di stratificazioni visibili contemporaneamente.

**Frequenza fotogrammi** Imposta il numero di fotogrammi al secondo.

# Capitolo 5: Importazione e aggiunta di file multimediali

Adobe Premiere Elements consente di aggiungere video, audio, grafica e immagini fisse a un progetto, provenienti da diverse sorgenti. Potete importare file da fonti dal vivo o su nastro e da vari dispositivi in formato analogico o digitale.

## Aggiunta di file a un progetto

### Inserimento di file multimediali in un progetto

Esistono quattro metodi di base per aggiungere dei file multimediali ai progetti:

- *acquisizione* da nastro o da sorgenti dal vivo;
- *importazione* di file da altri tipi di archiviazione;
- *aggiunta* dallo spazio di lavoro Organizza;
- *registrazione* di voci narranti da un microfono.

Quando aggiungete file multimediali a un progetto, questi vengono aggiunti alla vista Progetto e all'ambiente Organizza. Ogni file è rappresentato da una miniatura, o clip. Le clip, contenenti audio, video o immagini fisse, costituiscono i moduli di base per la generazione di filmati.

Per inserire nuovi file multimediali nel progetto, fate clic su Organizza nel pannello Attività, quindi fate clic su Acquisisci file multimediali. Per aggiungere i file multimediali, usate le seguenti opzioni:

 **Videocamera DV** Acquisisce un video da una videocamera DV collegata via FireWire (IEEE 1394) o USB. Viene aperta la finestra Acquisizione.

 **Videocamera HDV** Acquisisce un video da una videocamera HDV collegata via FireWire (IEEE 1394). Viene aperta la finestra Acquisizione.

 **Videocamera DVD o unità DVD del PC** Acquisisce un video dall'unità DVD o da un DVD inserito in una videocamera collegata via USB. Potete importare video AVCHD da una videocamera DVD. Viene aperta la finestra Adobe Premiere Elements - Importazione video.

 **Flip, AVCHD, videocamere e telefoni** Consente di importare file multimediali da dispositivi in cui i file video vengono memorizzati nella memoria Flash o su un disco. Tali dispositivi comprendono videocamere Flip e compatte, AVCHD, DVD, fotocamere DSLR e di altro tipo e telefoni cellulari.

 **Webcam o dispositivo WDM** Acquisisce un video da una webcam o un dispositivo di acquisizione compatibile con WDM. Viene aperta la finestra Acquisizione.

*Nota:* l'opzione per dispositivo WDM è disponibile solo in Windows®.

 **Fotocamera digitale e telefoni** Consente di importare foto da una fotocamera o un telefono cellulare con connessione USB. Viene aperta la finestra Adobe Premiere Elements - Media Downloader.

 **File e cartelle** Importa file di video, foto e audio dal disco rigido del computer.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Acquisizione di video"](#) a pagina 39

## Aggiungere video mediante Importazione video

Molti tipi di dispositivi diversi dalle videocamere DV registrano e memorizzano file di video. Con Importazione video, potete importare i file da videocamere senza nastro e dispositivi mobili, ma anche da supporti rimovibili tra cui DVD, schede di memoria e schede multimediali. I file vengono copiati sul disco rigido specificato e aggiunti all'ambiente Organizza e alla vista Progetto.

Verificate che le riprese che aggiungete a un progetto ne rispettino le impostazioni predefinite. In caso di mancata corrispondenza, viene visualizzata una finestra di dialogo con le relative informazioni, mediante la quale potete scegliere se lasciare che le impostazioni del progetto vengano modificate da Adobe Premiere Elements in base alle clip.

**Nota:** non è possibile importare i file di immagini. Per importare delle fotografie, usate l'opzione Fotocamera digitale e telefoni.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Inserite il DVD nel lettore del computer.
- Collegate al computer il lettore di schede, come una scheda SD o una chiavetta.
- Collegate la fotocamera digitale, il cellulare o qualsiasi altro dispositivo al computer attraverso la porta USB 2.0.



Porta USB 2.0

**Nota:** assicuratevi di installare tutti i driver necessari per il dispositivo. Consultate il manuale.

2 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Acquisisci file multimediale.

3 Fate clic sul dispositivo da cui desiderate importare:

- Videocamera DVD o unità DVD del PC
- Flip, AVCHD, videocamere e telefoni

Viene visualizzata la finestra di dialogo Importazione video.

4 Nel menu Sorgente, selezionate il dispositivo da cui desiderate scaricare le clip video.

I contenuti del dispositivo o del disco sono elencati nel pannello sotto al menu Sorgente. Il numero di file e la dimensione dei contenuti sono riportati sul fondo del pannello del contenuto.

5 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per importare *tutti* i contenuti visualizzati nel pannello, fate clic su Seleziona tutto.
- Per importare solo alcune clip, fate clic su Deseleziona tutto e selezionate solo le clip che desiderate importare.

**Nota:** Per un'anteprima del contenuto di una clip, fate clic sulla clip stessa. Fate clic sul pulsante Riproduci nel pannello Anteprima.

- 6 Per specificare una posizione per i file salvati, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per salvare i file nella cartella predefinita Adobe, mantenete il percorso visualizzato nella finestra di dialogo.
  - Per specificare un diverso percorso, fate clic su Sfoglia (Windows) o Scegli (Mac OS) e scegliete una cartella. In alternativa, per creare e denominare una nuova cartella, fate clic su Crea nuova cartella (Windows) o Nuova cartella (Mac OS).
- 7 Dal menu Predefiniti scegliete un metodo per la denominazione dei file scaricati.

**Nome file** Mantiene i nomi file assegnati dalla videocamera.

**Nome cartella - Numero** Se il nome della cartella è Matrimonio, le clip verranno denominate Matrimonio - 001, Matrimonio - 002 e così via.

**Data - Nome file** Aggiunge la data al nome file assegnato dalla videocamera. La data e ora corrispondono alla data e ora in cui i filmati vengono trasferiti al computer.

**Nota:** per rinominare i file, eliminateli dall'ambiente Organizer e reimportateli.

**Nome personale - Numero** Specificate il nome desiderato nel campo Nome. Ad esempio, se specificate Vacanze, le clip vengono denominate Vacanze-001, Vacanze-002 e così via.

- 8 (Facoltativo) Per eliminare i file selezionati dalla videocamera dopo l'importazione, selezionate l'opzione Dopo la copia, elimina gli originali.
- 9 (Facoltativo) Per non aggiungere le clip importate alla timeline dopo l'importazione, deselectate Aggiungi a linea temporale. Le clip importate vengono aggiunte solo all'Organizer.
- 10 (Facoltativo) Per creare un filmato istantaneo con le clip selezionate, selezionate Crea filmato istantaneo.
- 11 Fate clic su Acquisisci file multimediale. Potete fare clic su Annulla in qualsiasi momento nella finestra di dialogo Avanzamento per interrompere l'operazione.

**Nota:** se non userete tutti i file aggiunti, li potrete eliminare dalla vista Progetto. quando si eliminano i file dal pannello Attività questi non vengono eliminati dal disco rigido. Questa operazione è consigliata per file VOB di grandi dimensioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Preparare un progetto per l'acquisizione video"](#) a pagina 42

["Acquisire metraggio con il controllo dispositivo"](#) a pagina 43

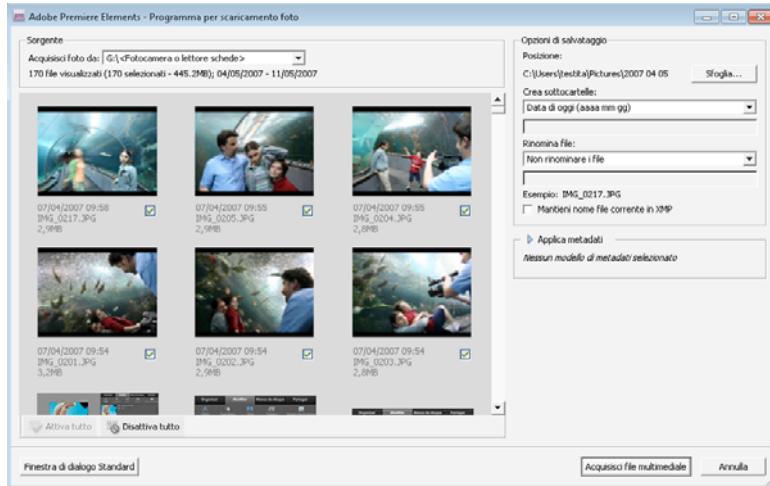
["Le impostazioni del progetto e i predefiniti"](#) a pagina 30

## Aggiungere foto mediante Photo Downloader

- 1 Collegate la fotocamera digitale o il cellulare al computer.

**Nota:** assicuratevi di installare tutti i driver necessari per il dispositivo. Consultate il manuale.

- 2 Nella finestra di dialogo Adobe Premiere Elements - Photo Downloader, fate clic su Avanzate.



Finestra di dialogo Adobe Premiere Elements - Photo Downloader con opzioni Avanzate

- 3 Scegliete l'unità o il dispositivo dal menu a comparsa Acquisisci foto da. Nella finestra di dialogo vengono visualizzate le miniature di tutti i file importabili.
- 4 Per specificare una posizione per i file salvati, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per salvare i file nella cartella predefinita Adobe, mantenete il percorso visualizzato nella finestra di dialogo.
  - Per specificare un diverso percorso, fate clic su Sfoglia (Windows) o Scegli (Mac OS) e scegliete una cartella. In alternativa, per creare e denominare una nuova cartella, fate clic su Crea nuova cartella (Windows) o Nuova cartella (Mac OS).
  - Per creare una o più sottocartelle per raggruppare i file in base a dei criteri, fate clic sul triangolo accanto al campo Crea sottocartella/e. Quindi scegliete una delle opzioni del menu a comparsa per denominare una sottocartella.
  - Per rinominare i file nella cartella in maniera uniforme, fate clic sul triangolo accanto al campo Rinomina file. Quindi scegliete un'opzione del menu a comparsa per denominare i file. Il nome file assume come valore predefinito il nome della cartella che immettete. Quando i file vengono aggiunti alla cartella e alla visualizzazione Progetto, i nomi dei file assumono un suffisso per incrementi di 0001. Ad esempio, se immettete estate, i nomi dei file vengono modificati in estate0001.vob, estate0002.vob e così via.
- 5 Selezionate i file da aggiungere alla visualizzazione Progetto. Un segno di spunta al di sotto della miniatura del file indica che il file è selezionato. Per impostazione predefinita, tutti i file sono selezionati. Fate clic su una casella di controllo per rimuovere il segno di spunta ed escludere un file. È anche possibile selezionare o deselectare tutti i file mediante il pulsante Seleziona tutto o Deseleziona tutto.
- 6 Se usate metadati, potete selezionare Mantieni nome file corrente in XMP.
- 7 Fate clic sul triangolo accanto a Applica metadati, selezionate un modello e compilate i campi Creatore e Copyright.
- 8 Fate clic su Acquisisci file multimediale. Potete fare clic su Annulla in qualsiasi momento nella finestra di dialogo Avanzamento per interrompere l'operazione.

**Nota:** se non userete tutti i file aggiunti, li potrete eliminare dalla vista Progetto. quando si eliminano i file dal pannello Attività, questi non vengono eliminati dal disco rigido.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

- ["Preparare un progetto per l'acquisizione video" a pagina 42](#)
- ["Acquisire metraggio con il controllo dispositivo" a pagina 43](#)
- ["Le impostazioni del progetto e i predefiniti" a pagina 30](#)

## Aggiungere file dal disco rigido

- Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Acquisisci file multimediale e infine su File e cartelle. Individuate e selezionate i file da aggiungere, quindi fate clic su Apri. Per aggiungere tutto il contenuto di una cartella, selezionatela e fate clic su Aggiungi cartella.
- Trascinate i file o le cartelle da un pannello del desktop alla vista Progetto.

**Nota:** potete anche usare Elements Organizer, o fare clic su File multimediali nella scheda Organizza per accedere ai file presenti nel disco rigido del computer in uso. Vengono visualizzati i file aggiunti a Elements Organizer da Adobe Premiere Elements o Adobe Photoshop Elements.

## Aggiungere file di immagini numerati come singola clip

- Accertatevi che il nome file di ciascuna immagine fissa abbia l'estensione corretta. Tutti i nomi file nella sequenza devono contenere lo stesso numero di cifre prima dell'estensione, ad esempio: file000.bmp, file001.bmp e così via.
- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Acquisisci file multimediali e infine su File e cartelle.
  - Scegliete File > Acquisisci file multimediali da > File e cartelle.
- Individuate e selezionate la prima immagine fissa numerata nella sequenza. Dal menu Tipo file, selezionate Immagini fisse numerate e fate clic su Apri.

Adobe Premiere Elements interpreta tutti i file numerati come singola sequenza.

**Nota:** Per informazioni su come modificare la durata delle immagini fisse, consultate "Impostare la durata delle immagini fisse", nell'Aiuto.

## Impostare la durata delle immagini fisse

Quando si aggiunge un'immagine fissa è possibile assegnarvi una durata specifica, con cui determinare la quantità di tempo occupata dall'immagine nella timeline. Potete impostare una durata predefinita per tutte le immagini fisse aggiunte e modificarne la durata nella timeline.

La frequenza fotogrammi del progetto determina la quantità di tempo occupata da un dato numero di fotogrammi. Ad esempio, se specificate 30 fotogrammi per un progetto NTSC a 29,97 fps (fotogrammi al secondo), ciascuna immagine fissa nella timeline ha una durata di circa 1 secondo. Se specificate 25 fotogrammi per un progetto PAL a 25 fps, ciascuna immagine fissa nella timeline ha una durata di 1 secondo.

## Modifica della durata predefinita delle immagini fisse

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - In Windows, scegliete Modifica > Preferenze > Generali. In Mac OS, scegliete Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Generali.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella vista Progetto del pannello Attività e scegliete Durata immagine fissa.

2 In Durata predefinita immagine fissa, specificate il numero di fotogrammi da usare come durata predefinita.

**Nota:** se si modifica la durata predefinita delle immagini fisse, non viene modificata la durata delle immagini fisse già presenti nella timeline, nella sceneline o nella vista Progetto. Per applicare la nuova lunghezza predefinita a tutte le immagini fisse del progetto, eliminatele dalla vista Progetto e reimportatele nel progetto.

### Impostare una durata univoca dell'immagine fissa

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Posizionate lo strumento Selezione a un'estremità dell'immagine e trascinate.
  - Selezionate la clip e scegliete Clip > Dilatazione tempo. Immettete una nuova durata e fate clic su OK.

### Tipi di file supportati per l'importazione

Potete importare, oltre alle riprese, file di immagini, video e audio. Potete aggiungere file da cartelle presenti nel computer, unità disco rigido aggiuntive, lettori di schede, telefoni cellulari, DVD, dischi Blu-ray, CD, fotocamere, altri dispositivi e da Internet. Adobe Premiere Elements 9.0 supporta video formattato per DV, HDV, WDM (solo per Windows) e AVCHD.

I file aggiunti a un progetto sono visibili nella vista Progetto e sono automaticamente aggiunti all'Elements Organizer. Se selezionate Incorpora collegamento di progetto quando salvate i file nell'applicazione originale, questi manterranno i collegamenti all'applicazione Adobe in cui sono stati creati. Questo collegamento consente di aprire l'applicazione originale del file da Adobe Premiere Elements, apportare modifiche e visualizzarne immediatamente i risultati.

**Nota:** alcuni formati di file richiedono l'attivazione di specifici componenti prima di poter essere aggiunti a un progetto.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Tipi di file supportati per il salvataggio e l'esportazione"](#) a pagina 295

["Individuare i file mancanti di un progetto"](#) a pagina 25

["Importare il file di un titolo"](#) a pagina 250

### Formati di video supportati

- Adobe Flash® (.swf)
- Filmato AVI (.avi)
- AVCHD (.m2ts, .mts, .m2t)
- Streaming DV (.dv)
- Filmato MPEG (.mpeg, .vob, .mod, .ac3, .mpe, .mpg, .mpd, .m2v, .mpa, .mp2, .m2a, .mpv, .m2p, .m2t, .m1v, .mp4, .m4v, .m4a, .aac, .3gp, .avc, .264)
- Filmato QuickTime (.mov, .3gp, .3g2, .mp4, .m4a, .m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv, .asf) - solo per Windows

**Nota:** per importare filmati da telefoni cellulari (.3gp e .mp4) è necessario che sul computer sia installata la versione più recente di QuickTime.

### Formati di immagini fisse supportati

- Adobe Photoshop® (.psd)

- Adobe Premiere Elements, titolo (.prtl)
- Bitmap (.bmp, .dib, .rle)
- CompuServe GIF® (.gif)
- Fireworks (.wbf)
- JPEG® (.jpg, .jpe, .jpeg, .jfif)
- Macintosh® PICT (.pct, .pic, .pict)
- Pixar Picture (.pxr)
- Portable Network Graphic (.png)
- RAW (.raw, .raf, .crw, .cr2, .mrw, .nef, .orf, .dng)

### **Formati di audio supportati**

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® Audio AIFF (.aif, .aiff)
- Audio Mp3® (.mp3)
- MPEG® Audio (.mpeg, .mpg, .mpa, .mpe, .m2a)
- QuickTime (.mov, .m4a)
- Windows Media (.wma) - solo per Windows
- Windows WAVE (.wav)

*Nota: Dolby AC-3 viene importato come file .ac3 indipendente o come parte di un file audio codificato all'interno di un file .vob (DVD) o .mod (JVC® Everio), ma viene esportato soltanto come Dolby Digital Stereo.*

### **Attivare un componente per l'importazione**

Prima che possano essere aggiunti a un progetto, alcuni formati di file come MPEG-2, MPEG4(SP) e AMR richiedono l'attivazione di componenti. Se siete collegati a Internet, l'attivazione del componente richiesto avviene automaticamente. Se non siete collegati a Internet, compare la finestra di dialogo Attivazione componente.

- 1 Quando compare la finestra di dialogo Attivazione componente, effettuate il collegamento a Internet.
- 2 Nella finestra di dialogo Attivazione componente, fate clic su Copia per copiare il numero di serie.
- 3 Fate clic sull'URL per passare al sito Web dell'attivazione.
- 4 Nel sito Web, incollate il numero di serie nella casella ID.

Nel sito Web viene visualizzata una chiave di sblocco.

- 5 Copiate la chiave, incollatela nella finestra di dialogo Attivazione componente, quindi fate clic su OK.
- 6 Scaricate il file di installazione necessario e salvatelo nella posizione desiderata.

### **Considerazioni per l'aggiunta di file**

Quando aggiungete i file a un progetto, tenete conto di eventuali conflitti che potrebbero verificarsi e accertatevi che i file aggiunti siano compatibili con il progetto.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Le proporzioni"](#) a pagina 65

["Attivare un componente per la condivisione"](#) a pagina 295

["La sovrapposizione e la trasparenza"](#) a pagina 164

## Considerazioni per l'aggiunta di file video

Potete aggiungere al progetto vari formati di file video. I file importati di video e sequenze possono avere una risoluzione massima di 4096 x 4096 pixel.

Prima di aggiungere file video che non avete acquisito voi stessi, assicuratevi di poter visualizzare il video esternamente a Adobe Premiere Elements. In genere, facendo doppio clic su un file video si apre un'applicazione di riproduzione come ad esempio Windows Media Player. (accertatevi di disporre della versione più aggiornata di Windows Media Player). Se riuscite a riprodurre il file nell'applicazione di riproduzione, normalmente potete usare il file in Adobe Premiere Elements.

**Nota:** *per riprodurre file VOB (Video Object), usate il lettore DVD fornito insieme al masterizzatore DVD.*

Per aggiungere file video, tenete presente quanto segue:

**Compatibilità dei file MPEG** È possibile importare o riprodurre in Adobe Premiere Elements un file MPEG se risponde ai seguenti criteri:

- Il file deve essere in un formato supportato da Adobe Premiere Elements.
- Il modulo di compressione usato per creare il file deve essere compatibile con il modulo di decompressione di Adobe Premiere Elements.

I requisiti di compatibilità per la riproduzione di file compressi sono meno severi rispetto ai requisiti per la loro modifica. I file MPEG che possono essere riprodotti in Windows Media Player e QuickTime possono essere importati o riprodotti in Adobe Premiere Elements se rispondono ai requisiti di compatibilità.

**Nota:** *quando viene importato per la prima volta un file MPEG-2, Adobe Premiere Elements attiva automaticamente i componenti se siete collegati a Internet. In caso contrario, potrebbe venir chiesto di attivare il componente MPEG-2. Le relative istruzioni sono riportate nella finestra di dialogo Attivazione componente.*

**Requisiti di rendering dei file AVI Tipo 1** Per visualizzare l'anteprima di questi file dalla videocamera DVD, dovete prima sottoporli al rendering. Per eseguire il rendering di una clip AVI Tipo 1, aggiungetela alla timeline e premete Invio per creare un file di anteprima di tale sezione della timeline. Se occorre eseguire il rendering della clip, sopra di essa comparirà una linea rossa.

**Protezione dei file DVD** Se il DVD è un film commercializzato che utilizza la protezione dalla copia, non potrete aggiungere i file.

## Considerazioni per l'aggiunta di file audio

Quando aggiungere file audio a un progetto, questi vengono adattati alla frequenza di campionamento audio specificata nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Durante il processo, nell'angolo inferiore destro della finestra dell'applicazione viene visualizzata una barra di avanzamento. Potete riprodurre immediatamente e con un'elevata qualità l'audio reso conforme, in quanto esso è omogeneo rispetto a tutti gli altri elementi audio nel progetto.

Per impostazione predefinita, l'audio reso conforme viene memorizzato nella stessa cartella del progetto. Per cambiare il percorso predefinito della cache multimediale, scegliete una delle seguenti opzioni:

- (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi memoria virtuale.

- (Mac OS) Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Dischi memoria virtuale.

**Nota:** una volta resa conforme una clip audio, non è necessario renderla di nuovo conforme, a meno che non eliminate il file corrispondente dalla cartella Cache multimediale. Se eliminate i file resi conformi, Adobe Premiere Elements li rigenera alla prossima apertura dei progetti correlati.

Per aggiungere file audio, tenete presente quanto segue:

**File stereo e mono** Potete aggiungere molti file audio stereo da aprire in un altro lettore audio, quale Windows Media Player. Per creare una versione stereo di un file mono, il canale mono viene copiato sia nel canale sinistro che in quello destro della nuova traccia stereo. In questo caso, entrambi i canali contengono le stesse informazioni.

**File audio surround 5.1** L'importazione di clip contenenti file audio 5.1 aggiunge una traccia audio del canale 5.1 al progetto.

**File mp3 e WMA** I formati quali mp3 e WMA vengono compressi con un metodo che riduce in parte la qualità dell'audio originale. Per riprodurre file audio compressi, Adobe Premiere Elements (come la maggior parte delle applicazioni di montaggio di video) deve decomprimere e probabilmente alterare la frequenza di campionamento del file. La compressione può compromettere la qualità dell'audio.

**File CD** Se desiderate aggiungere audio da un CD, effettuatene il *ripping*, cioè copiate o estraete le tracce audio sul disco rigido usando un'altra applicazione. Questa operazione può essere eseguita con Windows Media Player, incluso in Windows XP. Potete inoltre usare Adobe® Audition® per estrarre il contenuto del CD con diverse impostazioni di qualità ed eseguire complesse funzioni di elaborazione sul file. Se prevedete di trasmettere o distribuire il filmato, assicuratevi di essere titolari dei diritti d'autore o di disporre della licenza dei diritti d'autore per il CD audio.

**File Internet** Se scaricate musica da Internet per usarla nei vostri progetti, tenete presente che alcuni file, in particolare i file WMA (Windows Media Audio) e AAC (QuickTime) potrebbero avere delle impostazioni precodificate che non ne consentono la riproduzione in Adobe Premiere Elements.

### Considerazioni per l'aggiunta di file di immagini fisse

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Elements ridimensiona le immagini fisse per adattarle alle dimensioni fotogramma del progetto. Potete ignorare questo comportamento e aggiungere i file mantenendo le dimensioni con cui erano stati creati. È possibile anche impostare la durata predefinita per tutte le immagini fisse che aggiungete deselezionando Ridimensiona automaticamente a dimensioni fotogramma.

Potete aggiungere immagini fisse con dimensioni fotogramma fino a 4096 x 4096 pixel. Per risultati ottimali, create file con una dimensione fotogramma almeno uguale alle dimensioni fotogramma del video, per evitare di dover ingrandire l'immagine in Adobe Premiere Elements. Se aumentate le dimensioni di un'immagine, la definizione viene spesso compromessa, quindi conviene crearla con una dimensione fotogramma maggiore rispetto a quella del progetto. Ad esempio, se intendete ingrandire un'immagine del 200%, create l'immagine già con dimensioni doppie rispetto alle dimensioni fotogramma prima di aggiungerla. Per determinare la dimensione fotogramma del video, fate clic con il pulsante destro del mouse in vista Progetto o nella timeline, scegliete Proprietà e verificate l'impostazione di Dimensioni immagine. La dimensione fotogramma di una clip selezionata compare anche nell'area di anteprima della vista Progetto. Per visualizzare l'area di anteprima, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella vista Progetto e scegliete Visualizza > Area di anteprima.

 Potete inoltre aggiungere animazioni, le quali in genere vengono salvate come sequenza di file di immagini fisse numerate.

Per aggiungere file di immagini fisse, tenete presente quanto segue:

**File di Photoshop Elements** In Adobe Premiere Elements è possibile usare immagini e modelli video creati in Photoshop Elements.

In alternativa, potete iniziare creando una grafica video in Photoshop Elements con il comando File > Nuovo > File vuoto oppure in Photoshop CS con il comando File > Nuovo e quindi utilizzare una delle impostazioni predefinite per documenti DV o HDV. Le impostazioni predefinite sono ottimizzate per l'output video. Per ulteriori informazioni consultate l'Aiuto di Photoshop.

**File JPEG** In caso di problemi durante l'importazione di file JPEG in Adobe Premiere Elements, apriteli con Photoshop Elements e salvateli di nuovo. Quindi provate a reimportarli.

**Immagini TIFF** Potete aggiungere file da Photoshop 3.0 e versioni successive. Tuttavia, Adobe Premiere Elements non supporta le immagini TIFF a 16 bit create in Photoshop o in altre applicazioni. Le aree vuote (trasparenti) dei file di Photoshop non convertite appaiono trasparenti in Adobe Premiere Elements in quanto la trasparenza viene memorizzata come canale alfa.

**Modalità RGB** Quando modificate o create immagini fisse, assicuratevi di eseguire l'intera operazione nella modalità RGB. Per ulteriori informazioni, consultate la guida utente del prodotto nella sezione dedicata alla gestione dei colori. La modalità RGB genera colori adatti per il video.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Regolare le proporzioni pixel per immagine fissa o clip sorgente” a pagina 67](#)

#### Considerazioni per aggiungere un'animazione o una sequenza di immagini fisse

Un'animazione differisce da un video in quanto i fotogrammi di un'animazione vengono disegnati come grafica e pertanto non sono scene dal vivo, come nel video digitale tradizionale. Adobe Premiere Elements può inoltre aggiungere una sequenza di immagini fisse numerate e combinarle automaticamente in una singola clip: ogni file numerato rappresenta un fotogramma. Alcune applicazioni, come Adobe® After Effects®, possono generare una sequenza numerata di immagini fisse. Le immagini in una sequenza di immagini fisse non possono comprendere livelli: è quindi necessario convertire le immagini che faranno parte di una sequenza. Per informazioni sui livelli e sulla loro conversione, consultate la documentazione dell'applicazione con cui è stato creato il file.

**Nota:** se si modifica la durata predefinita delle immagini fisse nella finestra di dialogo Preferenze, non viene modificata la durata delle immagini fisse che fanno parte di una sequenza.

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

- Usate colori a prova di trasmissione. La maggior parte delle applicazioni che creano animazioni (come Adobe After Effects) consente di controllare la presenza di colori a prova di trasmissione. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione dell'applicazione.
- Usate le proporzioni pixel e le dimensioni del fotogramma specificate nelle impostazioni del progetto di Adobe Premiere Elements.
- Usate le impostazioni dei campi corrispondenti a quelle del progetto.
- Se la sequenza è generata da un'applicazione Adobe (ad esempio, Photoshop), selezionate Incorpora collegamento a progetto per aprire la sequenza nell'applicazione di origine. Ad esempio, se selezionate un file PSD nella vista File multimediali disponibili del pannello Oggetto multimediale di Adobe Premiere Elements e scegliete Modifica > Modifica originale, il file viene aperto in Photoshop con i livelli originali intatti.

# Utilizzo di file da Photoshop Elements

## Condivisione di file tra Adobe Premiere Elements e Adobe Photoshop Elements

È possibile accedere a tutte le immagini di un catalogo Photoshop Elements direttamente dall'ambiente Organizer di Adobe Premiere Elements. Potete inoltre aggiungere, modificare e gestire le immagini, quindi trascinarle nella timeline o sceneline di Adobe Premiere Elements e utilizzarle nel progetto.

Adobe Photoshop Elements e Adobe Premiere Elements sono stati progettati per funzionare insieme, sia che li abbiate acquistati singolarmente o come un pacchetto bundle. Questi due programmi consentono di combinare la fotografia digitale con l'editing video e di creare progetti video d'impatto. Condividono il supporto di diversi tipi di file in modo da facilitare e semplificare il trasferimento della maggior parte dei file da un programma all'altro. Ad esempio, è possibile catalogare i file PSD in Photoshop Elements, quindi aggiungerli alla sceneline direttamente dall'Elements Organizer di Adobe Premiere Elements.

**Nota:** nell'ambiente Photoshop Elements Organizer le clip di file audio AVI sono visualizzate con un'icona di file video interrotti, ma vengono comunque riprodotte correttamente. Nell'ambiente Photoshop Elements Editor è possibile importare singoli fotogrammi video da file ASF, AVI, MPEG e Windows Media, scegliendo File > Imposta > Fotogramma da video.

Ecco alcuni esempi di possibile condivisione di file tra Photoshop Elements e Adobe Premiere Elements:

- Organizzate foto, clip video e clip audio in Adobe Premiere Elements o Photoshop Elements, trovatele nell'ambiente Elements Organizer di entrambe le applicazioni e aggiungetele a un progetto.
- Acquisite un video in Adobe Premiere Elements e apritelo dall'ambiente Elements Organizer, quindi create e modificare immagini fisse dal video.
- (Solo per Windows) Create una presentazione in Photoshop Elements 6.0 o versione successiva con didascalie, transizioni, effetti, musica, commento fuori campo o voce narrante, grafica e titoli, quindi portatela in Adobe Premiere Elements per ulteriori operazioni di montaggio o per la masterizzazione su DVD. Oppure, portate singole foto in Adobe Premiere Elements e create qui la presentazione.

**Nota:** il comando Invia ad Adobe Premiere Elements di Photoshop Elements funziona solo quando si usa Photoshop Elements 6.0 o versione successiva con Adobe Premiere Elements 4.0 o versione successiva.

- Personalizzate i modelli dei menu in Photoshop Elements, quindi utilizzateli nei progetti Adobe Premiere Elements. I modelli di menu sono file PSD registrati nella cartella dell'applicazione Adobe Premiere Elements.
- Create un file Photoshop Elements con le impostazioni del progetto video, miglioratelo con Photoshop Elements, quindi usatelo in Adobe Premiere Elements.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Gestione delle clip con Organizer”](#) a pagina 72

[“Creazione di una presentazione”](#) a pagina 85

[“I modelli di menu”](#) a pagina 269

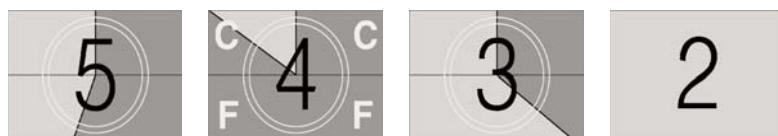
## Creazione di clip speciali

Per clip speciali si intendono le clip generate (e non aggiunte) mediante i comandi nella vista Progetto. Si trovano nel pannello Attività insieme alle clip aggiunte.

Potete creare contatori universali e barre colorate, un tono da 1 kHz, video nero e sfondi colorati da inserire nel progetto per facilitare la calibrazione del video o semplicemente per usare tali elementi nel filmato.

### Creare un contatore universale (solo per Windows)

Un *contatore universale* è una rappresentazione grafica del conto alla rovescia che appare all'inizio di alcuni film. Il contatore è utile per verificare che audio e video funzionino correttamente e siano sincronizzati. Potete personalizzare il colore, l'aspetto e le impostazioni audio dei contatori creati in Adobe Premiere Elements. Il contatore dura 11 secondi.



Esempio di fotogrammi di un contatore

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
- 2 Fate clic sul pulsante Nuovo elemento e scegliete Contatore universale.
- 3 Se necessario, specificate le seguenti opzioni (fate clic sulla casella accanto alle opzioni dei colori per scegliere un colore), quindi fate clic su OK.

**Colore comparsa** Specifica un colore che compare intorno al numero.

**Colore di 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** Emette un segnale acustico ad ogni secondo nell'avanzamento del contatore.

Per cambiare le opzioni del contatore, fate doppio clic su di esso nella vista Oggetto multimediale o nella timeline.

Adobe Premiere Elements inserisce una clip di contatore universale nella vista Progetto. Se l'indicatore del tempo corrente si trova su un'area vuota nella timeline o nella sceneline, il contatore universale viene posizionato anche nell'ubicazione dell'indicatore del tempo corrente. Se l'indicatore del tempo corrente si trova su una clip, il Contatore universale viene posizionato dopo tale clip.

### Aggiungere barre colorate e un tono da 1 kHz

All'inizio di un video potete usare in coppia una clip di barre colorate e una con tono da 1 kHz. Le barre colorate sono barre verticali multicolori che si trovano all'inizio dei video trasmessi e che aiutano i trasmettitori a calibrare il colore per un video.

Il tono da 1 kHz è un breve tono alla frequenza di 1 kHz di cui i trasmettitori si servono per regolare i livelli audio; i trasmettitori lo impostano a un livello specifico come riferimento e diminuiscono o aumentano di conseguenza i propri livelli audio. Poiché alcuni flussi di lavoro audio devono venire calibrati a un livello di tono specifico, potete personalizzare il livello di tono in modo che corrisponda al vostro flusso di lavoro audio.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
- 2 Nella vista Progetto, fate clic su Nuovo elemento  e scegliete Barre e toni.

Una clip Barre e toni viene posizionata nella vista Oggetti multimediali e nella sceneline o nella timeline.

## Creare e aggiungere una clip video nera

Potete aggiungere clip video nere per separare più filmati o per creare delle pause in un filmato. Possono servire anche per i titoli.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
- 2 Fate clic su Nuovo elemento  e scegliete Video nero.

## Creare un mascherino colorato per uno sfondo

Potete creare una clip composta da un mascherino di un solo colore da utilizzare come sfondo per titoli o clip animate.

 *I mascherini di colore vivace possono servire da sfondi temporanei per vedere meglio i risultati mentre regolate un effetto di trasparenza.*

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
- 2 Fate clic su Nuovo elemento  e scegliete Mascherino colore.
- 3 Scegliete un colore nella finestra di dialogo Selettore colore e fate clic su OK.

Una clip con mascherino colorato viene inserita sia nella vista Progetto che nella timeline o nella sceneline.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creare trasparenza con un effetto tipo di trasparenza"](#) a pagina 167

["Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe"](#) a pagina 170

## Modificare il livello di tono delle clip

- 1 Selezionate una clip usando uno dei seguenti metodi:
  - Per impostare il livello per tutte le nuove istanze di clip, selezionate la clip Barre e toni nella vista Oggetti multimediali.
  - Per impostare il livello per una sola istanza di clip, selezionate la clip nella timeline.
- 2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.
- 3 Nella finestra di dialogo Guadagno clip, effettuate una delle seguenti operazioni e fate clic su OK.
  - Trascinate il valore di controllo a sinistra per ridurre il volume, a destra per aumentarlo.
  - Evidenziate tale controllo e digitate un numero per aumentare o ridurre il volume. I numeri positivi aumentano il valore. I numeri negativi lo riducono.
  - L'opzione Normalizza regola l'ampiezza di picco delle clip selezionate portandola al valore specificato. Ad esempio, se Normalizza tutti i picchi a è impostato su 0,0 dB, una singola clip con ampiezza di picco pari a -6 dB viene regolata di +6 dB.

## Operazioni con i file non in linea

### I file non in linea

Un file non in linea è un segnaposto per un file sorgente che Adobe Premiere Elements non è attualmente in grado di rilevare sul disco rigido. I file non in linea conservano le informazioni dei file sorgente mancanti che rappresentano. Se un file non in linea compare nella timeline o nella sceneline, nel pannello Monitor e nella timeline o nella sceneline viene visualizzato un messaggio indicante che l'oggetto multimediale non è in linea.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Aprire un progetto"](#) a pagina 21

### Modificare un file non in linea

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
- 2 Nella vista Progetto, fate doppio clic su un file non in linea. Viene visualizzata la finestra di dialogo Dov'è il file [nome file]. Individuate il file sorgente, selezionate lo e fate clic su Seleziona.
- 3 Per modificare il file, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su di esso e selezionate Modifica originale.

### Sostituire un file non in linea con un file presente nel computer

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
- 2 Nella vista Progetto, selezionate uno o più file non in linea.
- 3 Scegliete Modifica > Individua oggetto multimediale.
- 4 Individuate e selezionate il file sorgente effettivo, quindi 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.*

## Utilizzo delle opzioni per campi e proporzioni dei pixel

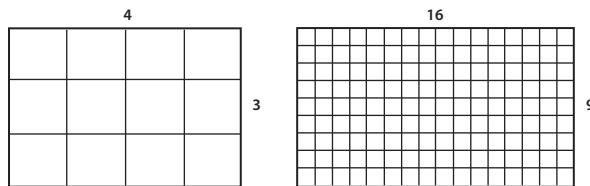
### Le proporzioni

Le proporzioni specificano il rapporto tra larghezza e altezza. I fotogrammi video hanno una proporzione (proporzioni del fotogramma) così come i pixel che compongono il fotogramma (proporzioni dei pixel). Alcune videocamere possono registrare numerose proporzioni e gli standard video NTSC e PAL usano proporzioni dei pixel diverse. Se i file aggiunti appaiono distorti, ad esempio se un'immagine che dovrebbe essere un cerchio perfetto assume invece una forma ellittica, è possibile che vi sia un conflitto tra le proporzioni dell'immagine e quelle del progetto.

Adobe Premiere Elements tenta di rilevare e compensare automaticamente le proporzioni dei pixel delle clip sorgente in modo che la distorsione non si verifichi. Se una clip appare distorta in Adobe Premiere Elements, potete modificare manualmente le relative proporzioni dei pixel. È importante conciliare le proporzioni dei pixel prima di conciliare le proporzioni dei fotogrammi, poiché gli errori nelle proporzioni dei fotogrammi sono spesso causati dall'interpretazione errata delle proporzioni dei pixel di una clip sorgente.

## Proporzioni del fotogramma

Le *proporzioni del fotogramma* descrivono il rapporto tra larghezza e altezza nelle dimensioni di un'immagine. Ad esempio, DV NTSC usa proporzioni del fotogramma di 4:3, ossia 4,0 di larghezza per 3,0 di altezza. A titolo di confronto, le proporzioni di un tipico fotogramma widescreen sono di 16:9; molte videocamere che dispongono di una modalità widescreen possono registrare con queste proporzioni fotogramma. Molti filmati vengono ripresi con proporzioni ancora maggiori.



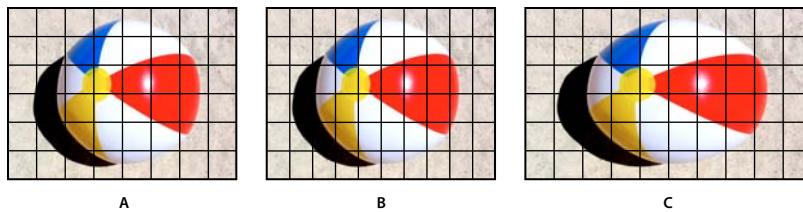
Proporzioni del fotogramma di 4:3 (a sinistra) e proporzioni più larghe di 16:9 (a destra)

Quando aggiungete clip a un progetto con proporzioni di fotogramma diverse, dovete decidere come conciliare i diversi valori. Ad esempio, esistono due tecniche comuni 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 mediante una tecnica chiamata *letterboxing*, la quale produce strisce nere sopra e sotto il fotogramma widescreen. In alternativa, è possibile riempire il fotogramma di 4:3 con una sola area selezionata del fotogramma 16:9, mediante una tecnica denominata *panning e scansione*. Pur eliminando le barre nere, questa tecnica elimina anche una parte dell'azione. Adobe Premiere Elements applica automaticamente le letterbox a qualsiasi metraggio 16:9 aggiunto a un progetto con proporzioni 4:3.

## Proporzioni pixel

Le proporzioni dei pixel descrivono il rapporto tra larghezza e altezza di ogni singolo pixel in un fotogramma. Le proporzioni pixel variano perché diversi sistemi video riempiono il fotogramma con un numero diverso di pixel. Ad esempio, molti standard video di computer definiscono un fotogramma con proporzioni pari a 4:3 come pixel 640 x 480. I pixel di forma quadrata, i quali hanno essi stessi proporzioni pari a 1:1, riempiono perfettamente lo spazio orizzontale e verticale definito dal relativo fotogramma. Tuttavia, gli standard video quali DV NTSC, standard adottato dalla maggior parte delle videocamere DV di fascia consumer (venduto negli USA), definiscono un fotogramma di proporzioni pari a 4:3 come 720 x 480 pixel. Di conseguenza, per adattare tutti questi pixel nel fotogramma, è necessario che i pixel siano più stretti dei pixel quadrati. Questi pixel stretti vengono chiamati pixel rettangolari e hanno proporzioni pari a 0,9:1 o 0,9, come vengono comunemente chiamati. I pixel DV sono orientati verticalmente nei sistemi che producono video NTSC e orizzontalmente nei sistemi che producono video PAL. Adobe Premiere Elements mostra le proporzioni dei pixel di una clip accanto alla miniatura nella vista Progetto.

Se visualizzate pixel rettangolari su un monitor a pixel quadrati, le immagini appaiono distorte: ad esempio, i cerchi diventano ovali. Tuttavia, le proporzioni delle immagini appaiono corrette su uno schermo televisivo, perché questo usa pixel rettangolari. Adobe Premiere Elements può visualizzare le clip e produrre output con varie proporzioni pixel senza distorsione perché tenta di visualizzarle automaticamente con le proporzioni pixel del progetto. In rari casi una clip potrebbe apparire distorta se Adobe Premiere Elements interpreta le proporzioni pixel in modo errato: in questo caso, potete correggere la distorsione specificando manualmente le proporzioni pixel della clip sorgente.



Proporzioni di pixel e fotogrammi

A. Pixel quadrati e proporzioni del fotogramma di 4:3 B. Pixel non quadrati e proporzioni del fotogramma di 4:3 C. Pixel non quadrati visualizzati senza correzione su un monitor a pixel quadrati

## Acquisire o aggiungere diverse proporzioni

Adobe Premiere Elements tenta di compensare automaticamente le proporzioni dei pixel e di conservare le dimensioni del fotogramma delle immagini aggiunte. Le immagini aggiunte qui vengono trattate come segue:

- Quando acquisite o aggiungete video con risoluzione D1 di 720 X 486 o con risoluzione DV di 720 X 480, Adobe Premiere Elements imposta automaticamente le proporzioni pixel del file su D1/DV NTSC (0,9). Quando aggiungete metraggio con risoluzione D1 or DV di 720 x 576, Adobe Premiere Elements imposta automaticamente le proporzioni pixel del file su D1/DV PAL (1,067). Tuttavia, è sempre consigliabile verificare che tutti i file vengano interpretati correttamente, controllando nella vista Oggetto multimediale o nella finestra di dialogo Interpreta metraggio.
- Adobe Premiere Elements assegna automaticamente le proporzioni dei pixel ai file usando le voci presenti nel file Regole interpretazione.txt, ubicato nella cartella Adobe Premiere Elements/Plug-in. Se un determinato tipo di immagine viene sempre interpretato in modo errato (distorto) quando lo aggiungete, potete aggiungere o modificare le voci del file Regole interpretazione.txt con un editor di testo come Blocco note. Se volete ignorare l'interpretazione delle proporzioni pixel per i file già contenuti in un progetto, usate il comando Interpreta metraggio.
- Se volete modificare le dimensioni di una clip in Adobe Premiere Elements e le sue proporzioni pixel sono corrette, selezionate la clip e modificate la proprietà scala dell'effetto Movimento. L'effetto Movimento è disponibile nella vista Proprietà quando la clip è selezionata nella timeline o nella sceneline.

## Visualizzare le proporzioni di un progetto

L'impostazione predefinita scelta alla creazione di un progetto determina le proporzioni dei pixel del progetto. Non potete modificare le proporzioni dopo averle impostate inizialmente.

❖ Scegliete Modifica > Impostazioni progetto > Generali.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“Avviare un nuovo progetto” a pagina 20

“Le impostazioni del progetto e i predefiniti” a pagina 30

## Regolare le proporzioni pixel per immagine fissa o clip sorgente

Se vi accertate che tutti i file siano interpretati correttamente, potrete combinare delle riprese con proporzioni diverse nello stesso progetto e creare output che non distorce le immagini sorgente.

**Importante:** quando impostate le proporzioni dei pixel di un file, utilizzate le sue proporzioni originali, non quelle del progetto e dell'output finale.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.

- 2 Selezionate l'immagine fissa o la clip sorgente.
- 3 Scegliete File > Interpreta metraggio.
- 4 Nella sezione Proporzioni pixel, selezionate Usa proporzioni pixel del file per utilizzare le proporzioni originali salvate con il file oppure, dal menu Rendi conforme con, scegliete tra:

**Pixel quadrati** Usa proporzioni pixel di 1. Usate questa impostazione se le dimensioni del fotogramma della clip sorgente sono 640 x 480 o 648 x 486 o se il file è stato esportato da un'applicazione che supporta solo pixel quadrati.

**D1/DV NTSC** Usa proporzioni pixel di 0,9. Usate questa impostazione se le dimensioni del fotogramma della clip sorgente sono 720 x 480 o 720 x 486 e desiderate mantenere proporzioni di fotogramma di 4:3. Questa impostazione può anche essere adatta a clip esportate da applicazioni che impiegano pixel non quadrati, quali applicazioni di animazione 3D.

*Nota: per maggiori informazioni su D1, consultate il Glossario nell'Aiuto di Adobe Premiere Elements.*

**D1/DV NTSC Widescreen** Usa proporzioni pixel di 1,2. Usate questa impostazione se le dimensioni del fotogramma della clip sorgente sono 720 x 480 o 720 x 486 e desiderate mantenere proporzioni di fotogramma di 16:9.

**1D/DV PAL** Usa proporzioni pixel di 1,0666. Usate questa impostazione se le dimensioni del fotogramma della clip sorgente sono 720 x 576 e volete mantenere proporzioni di fotogramma di 4:3.

**D1/DV PAL Widescreen** Usa proporzioni pixel di 1,4222. Usate questa impostazione se le dimensioni del fotogramma della clip sorgente sono 720 x 576 e volete mantenere proporzioni di fotogramma di 16:9.

**Anamorfico 2:1** Usa proporzioni pixel di 2,0. Usate questa impostazione se la clip sorgente è stata trasferita automaticamente da un fotogramma di pellicola con proporzioni di 2:1.

**Anamorfico HD 1080** Usa proporzioni pixel di 1,333.

## Utilizzare i file dei pixel quadrati in un progetto D1 o DV

Potete usare metraggio con pixel quadrati in un progetto DV e generare output senza distorsione.

Adobe Premiere Elements aumenta o riduce la risoluzione dei file che non corrispondono alle proporzioni del fotogramma del progetto. Poiché la riduzione della risoluzione produce un'immagine di qualità superiore, è meglio creare file più grandi delle dimensioni fotogramma del progetto per evitare che Adobe Premiere Elements aumenti la risoluzione e ingrandisca il file.

- ❖ Preparate il file adottando uno dei metodi seguenti e quindi acquisite o aggiungete il file ad Adobe Premiere Elements:
  - Se l'output finale è DV (NTSC), createlo e salvatelo con una dimensione di fotogramma di 720 x 540 per evitare l'aumento della risoluzione o 640 x 480 per evitare la distorsione del campo in un file con rendering a campi, ad esempio, un'animazione 3D).
  - Se l'output finale è DV (PAL), createlo e salvatelo con una dimensione di fotogramma di 768 x 576 per evitare l'aumento della risoluzione e la distorsione del campo in un file con rendering a campi, come un'animazione 3D).
  - Se l'output finale è D1 (NTSC), createlo e salvatelo con una dimensione di fotogramma di 720 x 540.
  - Se il file con pixel quadrati è stato creato e salvato con le dimensioni del fotogramma usate dal progetto (ad esempio 720 x 480), ma non con le proporzioni pixel del progetto, ricreate l'immagine usando dimensioni di fotogramma diverse (ad esempio, 720 x 540). Questo è necessario se l'applicazione che usate per preparare il file non supporta pixel non quadrati.

## Impostare le opzioni di campo per i video interlacciati importati

In gran parte dei video, ogni fotogramma è composto da due *campi*. Un campo contiene le linee con numero dispari e l'altro quelle con numero pari. I campi sono *interlacciati* (combinati), in modo da creare l'immagine completa. Adobe Photoshop Elements dispone di un'impostazione predefinita per l'inversione dell'ordine dei campi per i filmati importati da videocamere con disco rigido o memoria Flash che usano per primi i campi superiori. Se la ripresa era stata acquisita con l'ordine dei campi invertito (primi i campi superiori), accertatevi di utilizzare per il progetto il predefinito Standard o Widescreen, che si trova nella cartella di predefiniti Videocamere con disco rigido o memoria flash.

Normalmente, l'interlacciamento non è visibile. Tuttavia, dato che ogni campo acquisisce 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. Per evitare ciò, potete *deinterlacciare* l'immagine. Il deinterlacciamento elimina un campo e duplica o intercala le linee dell'altro campo.

Si potrebbero verificare dei problemi di riproduzione anche se invertite la *priorità dei campi*, ovvero l'ordine in cui i campi sono registrati e visualizzati. Se la priorità dei campi viene invertita, il movimento potrebbe non essere fluido perché i campi non sono più riprodotti in ordine cronologico. I campi potrebbero invertirsi se la priorità dei campi della videocassetta originale è opposta a quella della scheda di acquisizione video utilizzata per acquisire la clip o a quella del software di montaggio video o di animazione con cui si è eseguito l'ultimo rendering della clip. L'inversione può verificarsi anche se impostate una clip interlacciata in modo che venga riprodotta al contrario.

Per evitare queste complicazioni, è possibile *deinterlacciare* l'immagine. Il deinterlacciamento elimina un campo e duplica o intercala le linee dell'altro campo. Potete anche impostare le opzioni di campo di una clip interlacciata per mantenere intatta la qualità dell'immagine e dell'inquadratura della clip durante la modifica della velocità, l'esportazione di uno spezzone di pellicola, l'inversione della riproduzione o l'acquisizione di un fermo immagine da un fotogramma video.

- 1 Selezionate una clip nella timeline e scegliete Clip > Opzioni video > Opzioni di campo.
- 2 Selezionate Inverti priorità campi per cambiare l'ordine in cui compaiono i 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 Per le opzioni di elaborazione, selezionate una delle seguenti scelte e fate clic su OK.

**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 Elements annulla l'interlacciamento eliminando un campo e intercalando un nuovo campo sulla base delle rimanenti linee del campo. Mantiene il campo specificato nell'opzione Campi di Impostazioni progetto. Con Nessun campo, Adobe Premiere Elements conserva 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 dallo spessore di una singola linea di scansione provoca sfarfallio perché può apparire solo in uno dei due campi video.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creare o modificare i predefiniti di progetto"](#) a pagina 30

## Importazione di audio 5.1

Adobe® Premiere® Elements 9 facilita l'importazione e la riproduzione di clip con audio 5.1 nello stesso formato del predefinito di progetto. È possibile creare filmati che combinano audio video e stereo AVCHD e audio e video stereo 5.1. È possibile spostare le clip da una traccia all'altra nella Timeline, a prescindere dal fatto che l'audio sia di tipo 5.1 o stereo. Se importate un file audio 5.1 nel canale stereo, esso viene convertito nel formato 5.1 e viceversa. Per creare una traccia da 5.1 canali, trascinate in un'area vuota della timeline di un progetto stereo una clip video con audio da 5.1 canali o una clip con solo audio da 5.1 canali. Viene creata una traccia da 5.1 canali in un progetto stereo. Per creare una traccia stereo in un progetto da 5.1 canali, trascinate una clip stereo in un'area vuota della timeline. Viene creata una traccia stereo in un progetto da 5.1 canali.

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella finestra Benvenuti, fate clic su Nuovo progetto.
  - Se Adobe Premiere Elements è aperto, scegliete File > Nuovo > Progetto.
- 2 Fate clic su Modifica impostazioni per modificare il predefinito utilizzato. Selezionate il canale Full HD 1080i 30 5.1 dalla cartella AVCHD e fate clic su OK.
- 3 Nella finestra di dialogo Nuovo progetto, inserite il nome e la posizione del progetto e fate clic su OK.

Nella vista Timeline, potete vedere 5.1 accanto alle tracce Audio. Ora potete includere delle clip nel progetto. Tuttavia, l'audio viene mappato su un tipo di canale a seconda di come inserite il file multimediale.

### Trascinate le clip nella finestra Monitor

Quando trascinate le clip nella finestra Monitor, l'audio viene mappato sul tipo di canale della traccia Audio 1.

Tuttavia, quando tenete premuto Maiusc e trascinate fino alla finestra Monitor, si rendono disponibili le seguenti opzioni aggiuntive. Le mappature audio cambiano a seconda dell'opzione selezionata.

**Inserisci dopo questa scena** L'audio viene mappato sulla traccia Audio 1 e la clip viene inserita nella traccia Video 1/Audio 1. La clip viene inserita alla fine della clip esistente, indicata dall'indicatore del tempo corrente.

**Suddividi e inserisci** L'audio viene mappato sulla traccia Audio 1 e la clip viene inserita nella traccia Video 1/Audio 1. La clip corrente viene divisa in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente e la clip viene inserita in questo stesso punto.

**Posizione in primo piano** Se è presente una traccia vuota al di sopra di Video 1/Audio 1, la clip selezionata viene inserita su tale traccia e mappata sul tipo di canale corrispondente della traccia. Se non è presente una traccia vuota, viene creata una nuova traccia corrispondente al tipo di canale della clip selezionata. Adobe Premiere Elements inserisce il video in corrispondenza dell'indicatore tempo corrente, in una traccia sopra al video esistente. Il nuovo file video si sovrappone alla clip video esistente.

**Picture in Picture** Se è presente una traccia vuota al di sopra di Video 1/Audio 1, la clip selezionata viene inserita su tale traccia e mappata sul tipo di canale corrispondente della traccia. Se non è presente una traccia vuota, viene creata una nuova traccia corrispondente al tipo di canale della clip selezionata. Adobe Premiere Elements inserisce simultaneamente il video esistente e quello inserito. L'utente può vedere entrambi i video.

**Posiziona sopra e applica Videomerge** Se è presente una traccia vuota al di sopra di Video 1/Audio 1, la clip selezionata viene inserita su tale traccia e mappata sul tipo di canale corrispondente della traccia. Se non è presente una traccia vuota, viene creata una nuova traccia corrispondente al tipo di canale della clip selezionata. Adobe Premiere Elements inserisce il video in corrispondenza dell'indicatore tempo corrente, in una traccia sopra al video esistente, e applica l'effetto Videomerge. Sono visibili sia il video sottostante che quello in primo piano.

**Sostituisci clip** La clip viene sostituita e la mappatura corrisponde al tipo di canale della traccia della clip sostituita.

**Nota:** Quando si rilascia una clip solo audio nella finestra Monitor, essa viene inserita nella traccia Colonna sonora e mappata su stereo.

## **Inserire clip dalla vista Progetto**

Quando fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una clip nella finestra Progetto e selezionate Inserisci nella timeline, essa viene mappata sulla traccia Audio 1. La clip viene inserita nella traccia Video 1/Audio 1.

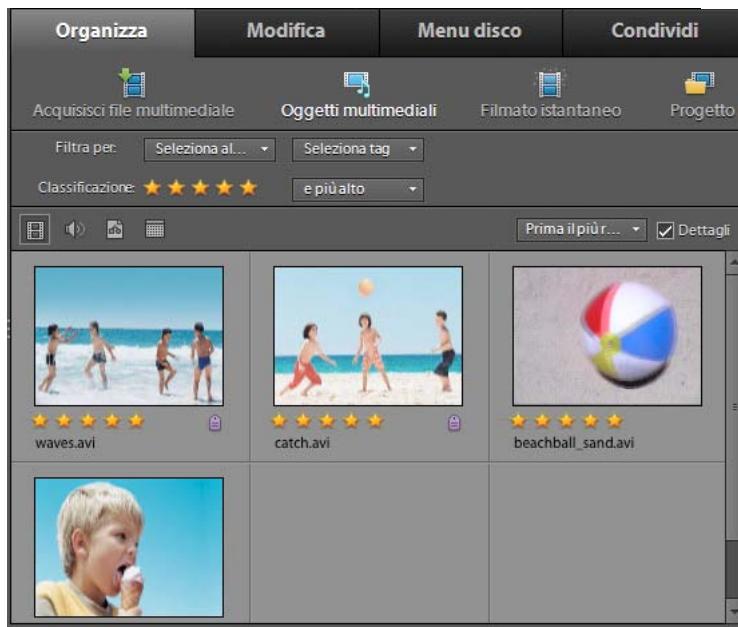
# Capitolo 6: Gestione delle clip con Organizer

Adobe Premiere Elements consente di aggiungere video, audio, grafica e immagini fisse a un progetto, provenienti da diverse sorgenti. Potete importare file da fonti dal vivo o su nastro e da vari dispositivi in formato analogico o digitale.

## Visualizzare le clip in Elements Organizer

L'ambiente Organizza permette di ordinare i materiali necessari per la realizzazione di un progetto e tutti i file multimediali presenti nel computer. Ad esempio, in questo ambiente potete trovare i file multimediali inseriti in un album creato in Elements Organizer o un progetto Adobe Premiere Elements con un particolare tag parola chiave o valutazione a stelle. Le clip trovate possono essere elencate in ordine cronologico o inverso. L'ambiente Organizza presenta i contenuti dell'ultimo catalogo aperto in Elements Organizer. Per visualizzare l'ambiente Organizza, fate clic su Organizza > Oggetti multimediali.

**Nota:** Per visualizzare un altro catalogo, in Elements Organizer selezionate File > Catalogo, quindi selezionate il catalogo che desiderate aprire tra quelli elencati. Per avviare Elements Organizer, fate clic su Organizer.



Ambiente Organizza con i dettagli visibili

## Visualizzare i file in anteprima in Elements Organizer

Potete facilmente visualizzare in anteprima una clip video da Elements Organizer. In questa finestra potete visualizzare, aggiungere ed eliminare i tag della clip.

1 Fate clic su Organizer.

Viene avviato Elements Organizer.

- 2 Se si tratta di un file video o audio, fate doppio clic sulla miniatura, quindi fate clic sul pulsante Riproduci per eseguirlo in anteprima.

*Nota: i controlli non vengono visualizzati per la riproduzione di immagini.*

## Mostrare tutti i file multimediali nell'ambiente Organizza

Dopo l'applicazione di un filtro ai file multimediali, potete ripristinare l'ambiente Organizza per la visualizzazione di tutti i file.

- ❖ Nell'ambiente Organizza, fate clic sul pulsante Mostra tutto.

Se il pulsante Mostra tutto non è disponibile, significa che sono già visualizzati tutti i file.

## Visualizzare tag, valutazioni a stelle e altri dettagli nell'Organizer

Per vedere la valutazione a stelle, le icone dei tag parole chiave, il nome file e altri dettagli di una clip, attivate tali dettagli nell'ambiente Organizza.

- ❖ In Adobe Premiere Elements, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una clip nell'ambiente Organizza e selezionate Mostra dettagli. In alternativa, fate clic sulla casella accanto a Dettagli.

## Individuazione dei file in Elements Organizer

Come filtro per la ricerca di particolari file potete utilizzare gli album, gli album avanzati, i progetti, i tag parole chiave, i tag avanzati e la classificazione. Inoltre, potete cercare i file per data, per intervallo di date e per tipo di file multimediale. Potete trovare i file in questo modo sia in Elements Organizer che nell'ambiente Organizza.

### Trovare file per album, progetto o tag

Potete utilizzare gli album, gli album avanzati, i progetti, i tag parole chiave e i tag avanzati come filtro per la ricerca di particolari file. Potete trovare i file in questo modo sia in Elements Organizer che nell'ambiente Organizza.

### Trovare i file in Elements Organizer

Fate clic sulla scheda Organizza.

### Trovare i file nell'ambiente Organizza

- 1 In Adobe Premiere Elements, nella parte superiore dell'ambiente Organizza, effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Per visualizzare i file appartenenti a un album, album avanzato o progetto, selezionate l'album o il progetto dal menu Filtra per: Seleziona album.
    - Per visualizzare i file a cui sono stati assegnati specifici tag parole chiave o tag avanzati, selezionate i tag dal menu Filtra per: Seleziona tag.
    - Per visualizzare i file con specifici tag appartenenti a un album, album avanzato o progetto, usate entrambi i menu.
  - 2 Per chiudere il menu, fate clic al di fuori di esso.
- Per visualizzare di nuovo tutti i file, fate clic su Mostra tutto.

## Trovare le clip per valutazione a stelle

Potete assegnare ai file una valutazione a stelle, quindi visualizzare tutte le clip con una particolare valutazione.

- 1 Per assegnare a una clip una valutazione a stelle, selezionate Dettagli nell'ambiente Organizza di Adobe Premiere Elements, quindi fate clic sulla stella sotto alla clip che corrisponde alla valutazione da assegnare.
- 2 Per trovare le clip in base alle valutazioni assegnate, fate clic sulla valutazione a stelle che vi interessa.
- 3 Scegliete un'opzione dal menu Valutazione: e più alto, e più basso oppure solo.

Per visualizzare di nuovo tutti i file, fate clic su Mostra tutto.

Per assegnare una valutazione a stelle a una clip in Elements Organizer, scegliete Organizza > Organizer per avviare Elements Organizer.

## Trovare le clip per tipo di file multimediale

Potete impostare l'ambiente Organizza ed Elements Organizer per la visualizzazione solamente di clip video, immagini fisse, clip audio o una combinazione di questi tipi di file.

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nell'ambiente Organizza di Adobe Premiere Elements, fate clic su Mostra/Nascondi video, Mostra/Nascondi audio, Mostra/Nascondi immagini fisse o una combinazione di queste tre icone.
  - In Elements Organizer, scegliete Visualizza > Tipo di oggetto multimediale e selezionate l'opzione appropriata.

*Nota: Per avviare Elements Organizer, fate clic su Organizer.*

## Trovare le clip entro un intervallo di date

È possibile trovare le clip create entro un determinato periodo di tempo.

- 1 Nell'ambiente Organizza di Adobe Premiere Elements, fate clic sul pulsante Imposta intervallo date .
- 2 Digitate un anno, quindi selezionate il mese e il giorno per la data iniziale e finale.

Nell'ambiente Organizza vengono visualizzate solo le clip che rientrano in tale intervallo di tempo.

## Ordinare le clip per data

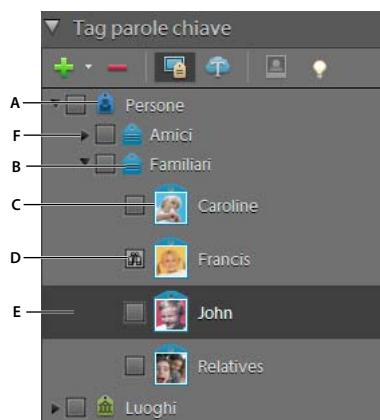
Nell'ambiente Organizza o in Elements Organizer, le clip possono essere ordinate in modo cronologico o in ordine inverso.

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nell'angolo superiore destro dell'ambiente Organizza, selezionate Prima il più recente o Prima il più vecchio.
  - In Elements Organizer, selezionate Data (dalla + recente) o Data (dalla - recente).

## Applicazione di tag ai file

### Assegnazione di tag ai file multimediali utilizzando Elements Organizer

In Elements Organizer potete creare e usare tag parole chiave, tag avanzati, album e album avanzati. Per aprire questa finestra in Elements Organizer, fate clic su Organizer nella parte superiore dello spazio di lavoro di Adobe Premiere Elements.



Finestra dei tag in Elements Organizer

A. CATEGORIA B. SOTTOCATEGORIA C. TAG PAROLE CHIAVE D. CASELLA TROVA E. TAG PAROLE CHIAVE SELEZIONATO F. Fate clic sul triangolo per visualizzare o nascondere i tag parole chiave presenti in questa categoria o sottocategoria.

Potete usare i tag avanzati per ordinare i file, ma non potete modificarli né aggiungerne altri. I tag avanzati vengono applicati automaticamente mediante l'opzione Analisi automatica . Potete inoltre applicare i tag avanzati manualmente, così come si fa con i tag parole chiave.

Elements Organizer consente di effettuare le seguenti operazioni:

- Visualizzare, creare, modificare ed eliminare tag parole chiave, categorie e sottocategorie di tag.
- Organizzare i tag parole chiave all'interno delle categorie e delle sottocategorie.
- Visualizzare, creare, modificare ed eliminare album e album avanzati.
- Applicare filtri di ricerca per tipo, tag, valutazione con stelle, intervallo di date, album, album avanzati e progetti.
- Visualizzare l'anteprima di video, immagini e audio.
- Creare pile di immagini fisse simili.
- Visualizzare le clip a cui sono stati applicati i tag avanzati e quelle non ancora elaborate da Applicazione tag avanzati. Potete inoltre applicare i tag avanzati ai video selezionati.

## Visualizzare i file in anteprima in Elements Organizer

1 In Elements Organizer, fate doppio clic su una miniatura.

**Nota:** per accedere a Elements Organizer, fate clic su Organizer nella parte superiore dello spazio di lavoro di Adobe Premiere Elements.

2 Se si tratta di un file video o audio, fate clic sul pulsante Riproduci per eseguirlo in anteprima.

## Applicare o rimuovere i tag dai file

Potete applicare i tag parole chiave o tag avanzati ai file associati a tali tag. Potete applicare più tag a uno stesso file. Se un tag non è adatto a un particolare file, lo potete rimuovere dal file.

### Applicare i tag in Element Organizer

- ❖ In Elements Organizer, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per applicare un tag a un file, trascinate il tag dal pannello Tag parole chiave al file.

- Per applicare un tag a più file, tenete premuto il tasto Maiusc o Ctrl e fate clic sui file per selezionarli, quindi trascinate il tag dal pannello Tag parole chiave a uno dei file selezionati.
- Per applicare più tag a uno o più file, tenete premuto il tasto Maiusc o Ctrl e fate clic sui tag desiderati nel pannello Tag parole chiave, quindi trascinateli su uno dei file selezionati.

### Rimuovere un tag

- ❖ Per rimuovere un tag in Elements Organizer, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla miniatura del file e scegliete Rimuovi tag > *[nome del tag]*.

*Nota: per accedere a Elements Organizer, fate clic su Organizer nello spazio di lavoro di Adobe Premiere Elements.*

## Analisi di file multimediali

I tag avanzati consentono di trovare rapidamente il metraggio in base alla qualità e al contenuto (come ad esempio persone e audio). I tag avanzati agevolano l'individuazione delle riprese migliori eliminando al tempo stesso quelle che presentano dei problemi (ad esempio quelle sfocate, mosse o troppo scure). Per impostazione predefinita, Premiere Elements esegue l'analisi come attività in background su tutti i dati presenti nell'ambiente Organizza. Potete disattivare l'analisi dei file multimediali:

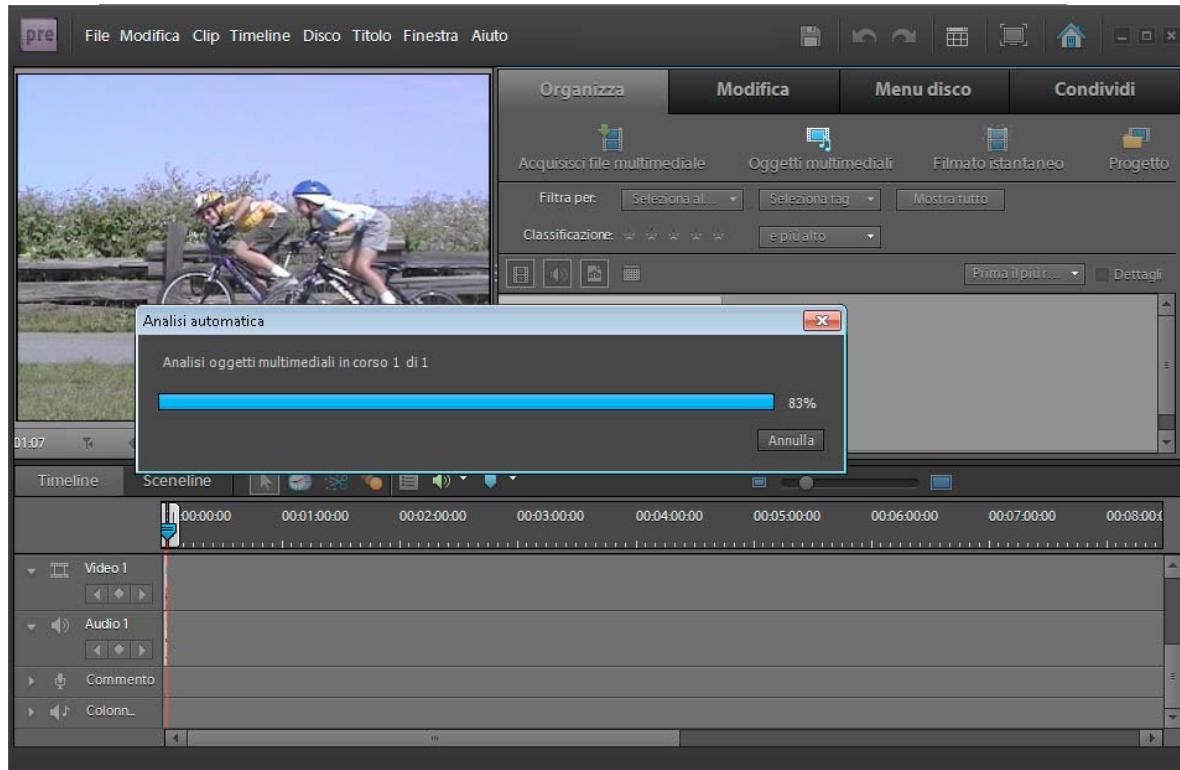
- 1 In Adobe Premiere Elements, fate clic su Organizer per avviare Elements Organizer.
- 2 (Windows) Scegliete Modifica > Preferenze > Analisi file multimediali. (Mac OS) Scegliete Adobe Elements Organizer 9 > Preferenze > Analisi file multimediali.
- 3 Deselezionate Analizza automaticamente i file multimediali per tag avanzati.

Potete effettuare l'analisi da diverse aree di Adobe Premiere Elements. Potete analizzare il contenuto durante la creazione di un filmato istantaneo.

Durante l'analisi del contenuto per l'applicazione dei tag avanzati, Adobe Premiere Elements esegue anche il rilevamento delle scene. Il rilevamento della scena separa le varie scene all'interno di una clip in clip secondarie separate in base alle modifiche del contenuto.

Potete specificare quali categorie di qualità e contenuto analizzare. Per molte categorie, come ad esempio Audio e Volti, esistono inoltre più livelli di sottocategorie. Quando viene rilevato un brusco cambiamento visivo, Adobe Premiere Elements crea una clip secondaria.

I tag avanzati sono disponibili nella categoria Tag avanzati, in Elements Organizer. Potete visualizzarli e selezionarli per riordinarli, ma non potete eliminarli né modificarli. Potete tuttavia rimuoverli dalle singole clip. Fate clic sul pulsante Tag avanzato nel pannello Tag parole chiave di Elements Organizer per visualizzare tutte le clip a cui sono stati applicati (o non sono stati applicati) i tag avanzati.



Finestra Analisi automatica

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Creazione di un nuovo progetto Filmato istantaneo”](#) a pagina 17

[“Suddividere le scene per codice di tempo o contenuto”](#) a pagina 47

### Applicazione di tag avanzati

- ❖ Nell'ambiente Organizza, selezionate le clip da analizzare, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e selezionate Esegui analisi automatica .

**Nota:** in Elements Organizer, selezionate le clip da analizzare, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e selezionate Esegui analisi automatica. Per passare a Elements Organizer, fate clic su Organizer. Nella finestra Preferenze di Elements Organizer potete specificare i filtri da usare per l'analisi automatica.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Analisi di file multimediali”](#) a pagina 76

### Applicazione di tag avanzati durante la creazione di un progetto Filmato istantaneo

Durante la creazione di un filmato istantaneo viene eseguita la funzione Analisi automatica solo sulle clip a cui non sono già stati applicati i tag avanzati.

1 Impostate un filmato istantaneo. Consultate [“Creare un filmato istantaneo”](#) a pagina 18.

Scegliete un tema; viene aperta la vista Personalizzate questo tema.

2 Selezionate Analisi automatica. L'analisi viene effettuata per tutte le categorie di Analisi automatica.

Adobe Premiere Elements usa i risultati di Analisi automatica per modificare automaticamente le clip nel filmato istantaneo.

## Creare, modificare ed eliminare tag parole chiave e categorie di tag

I tag parole chiave sono parole chiave personalizzate, come "Matteo" o "New York", che potete applicare a foto, clip video e audio nell'ambiente Organizza per organizzare e trovare più facilmente i vostri lavori. Potete scegliere le parole chiave dalle quattro categorie predefinite: Persone, Luoghi, Eventi e Altro. Potete inoltre creare altre categorie e sottocategorie. Quando usate i tag parole chiave, non dovete organizzare manualmente i file in cartelle specifiche per argomento o rinominarli con nomi che ne indichino il contenuto. È infatti sufficiente applicare uno o più tag a ogni file; successivamente, potrete individuare i file selezionando i tag parole chiave desiderati.

Ad esempio, potete creare un tag parola chiave "Anna" e applicarlo ai video di vostra sorella Anna. Potrete quindi trovare all'istante i video di Anna selezionando questo tag, a prescindere dalla loro posizione nel computer. Se avete applicato più tag ai file, ne potete selezionare una combinazione per trovare i file che ritraggono ad esempio una certa persona in un certo luogo, in occasione di un evento particolare. Ad esempio, potete impostare la ricerca per entrambi i tag "Anna" e "Maria" per trovare tutti i video che ritraggono Anna e Maria. La ricerca dei tag "Anna" e "Sardegna" vi permetterà di trovare invece tutti i video delle vacanze di Anna in Sardegna.

## Raggruppamento di file in Elements Organizer

Potete organizzare le vostre riprese in gruppi e pile di scene in Adobe Premiere Elements. Potete visualizzare i set di versioni di immagini in Elements Organizer, ma non potete creare o modificarli in Elements Organizer.

### I gruppi di scene

Quando effettuate l'analisi automatica o il rilevamento delle scene di una clip, Adobe Premiere Elements può creare un gruppo di scene per tale clip. I gruppi di scene sono singole clip video delle diverse scene della clip originale, posizionate sotto quest'ultima. Grazie ai gruppi di scene risulta più facile individuare e utilizzare le diverse scene di una clip video.

Ad esempio, se acquisite con la funzione Rilevamento scene un video con le riprese di un'intera giornata trascorsa alla spiaggia con amici, le diverse scene della giornata vengono separate automaticamente in singole clip e raggruppate tutte sotto la prima scena. Potete quindi espandere il gruppo per visualizzare o usare le diverse scene.



Gruppo di scene chiuso (sopra) ed espanso (sotto)

## Le pile di elementi

Potete creare delle pile di elementi per raggruppare un insieme di immagini fisse visivamente simili, in modo da semplificare la gestione. Le pile sono utili per conservare più file di uno stesso soggetto nella medesima posizione, snellendo così la struttura dell'ambiente Organizza.

Ad esempio, potete creare una pila per raggruppare le immagini dei diversi membri della famiglia ripresi in uno stesso contesto. Se create una pila di immagini, sarà facile ritrovarle perché saranno tutte in un'unica posizione, invece di essere disposte su più righe di miniature.

Potete rimuovere singoli file da una pila in modo che vengano visualizzati separatamente in Elements Organizer.



*Organizzando in pile i file di immagini si risparmia spazio e si tengono insieme le immagini correlate.*

## Eliminare file da una pila

Potete rimuovere singoli file da una pila in modo che vengano visualizzati separatamente in Elements Organizer. Non potete invece rimuovere singoli file da un gruppo di scene.

- 1 Selezionate una pila in Elements Organizer.
- 2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una pila e scegliete Componi pila (solo immagini) > Espandi foto della pila.
- 3 Selezionate una o più foto e scegliete Componi pila (solo immagini) > Rimuovi foto dalla pila. Il file viene rimosso dalla pila, ma non eliminato da Elements Organizer o dal computer.

## Impostare l'elemento superiore in una pila

Per impostazione predefinita, il file più recente viene messo sopra tutti gli altri nella pila.

- 1 Dopo aver creato la pila, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla pila nell'ambiente Organizza e scegliete Componi pila (solo immagini) > Espandi foto della pila per visualizzare tutti i file presenti nella pila.
- 2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla foto da posizionare sopra le altre, quindi scegliete Componi pila (solo immagini) > Imposta come foto superiore.

## Visualizzare tutti i file di un gruppo di scene o di una pila di immagini

Mentre visualizzate tutti i file di un gruppo di scene o di una pila di immagini, potete rimuovere un file dal gruppo o aggiungere tag a singoli file.

Se applicate un tag a un gruppo di scene, esso viene associato a tutti gli elementi del gruppo. Non è possibile applicare tag diversi ai diversi file di un gruppo.

Se applicate un tag a una pila, esso viene associato a tutti i file della pila. Quando eseguite una ricerca in base al tag, tutti i file di una pila sono visualizzati singolarmente tra i risultati della ricerca. Per applicare un tag a solo uno o alcuni file della pila, espandete la pila, quindi applicate il tag ai file desiderati.



*Espandere e ridurre i gruppi di scene e le pile di immagini*

- 1** Per espandere la pila, effettuate una delle seguenti operazioni in Elements Organizer:
  - Fate clic sul triangolino accanto alla miniatura della pila.
  - Scegliete Modifica > Scena video > Espandi elementi in gruppo di scene.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una pila e scegliete Gruppo di scene (solo video) > Espandi elementi in gruppo di scene.
- 2** Per ridurre nuovamente la pila, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul triangolino accanto alla miniatura della pila.
  - Scegliete Modifica > Scena video > Riduci elementi in gruppo di scene.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una pila e scegliete Gruppo di scene (solo video) > Comprimi elementi in gruppo di scene.

## Creare gli album

### Gli album

Gli album sono paragonabili ai classici album di foto, in cui potete memorizzare e organizzare i file in gruppi. Ad esempio, potete creare un album chiamato “I migliori dieci video dei miei viaggi”, inserirvi i dieci video preferiti e disporli dal decimo al migliore. Potete quindi creare un progetto basato su tale album. Potete anche creare gli album in Elements Organizer. Fate clic su Organizer per avviare Elements Organizer.

Potete trascinare e rilasciare i file all’interno di un album per disporli nell’ordine desiderato. Un file può essere aggiunto a più album. Ad esempio, lo stesso file può comparire in prima posizione in un album e in ultima posizione in un altro.

Potete organizzare gli album in gruppi e creare gruppi di album a più livelli. Ad esempio, un gruppo di album chiamato “Viaggio in Asia” potrebbe a sua volta contenere gli album “Giappone – I 10 video migliori” e “Cina – I 10 video migliori”, e così via per ogni Paese visitato.

Potete creare album avanzati impostando i criteri per i file da includere, invece di selezionare manualmente i singoli file. Il contenuto degli album avanzati viene automaticamente aggiornato quando vengono aggiunti ai file i criteri di corrispondenza. Se ad esempio create un album avanzato per tutti i video con tag parola chiave Chiara, ogni nuovo video a cui viene associato questo tag viene automaticamente aggiunto all’album.

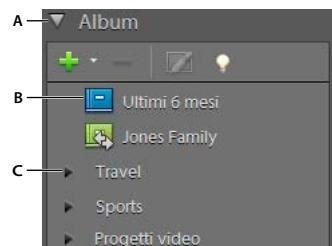
## Creare un album o un gruppo di album

Potete creare un album o un gruppo di album in qualunque momento. Ad esempio, potete creare un gruppo di album chiamato "Vacanze" e vari album separati al suo interno, uno per ogni luogo che avete ripreso.

## Creazione e modifica di album avanzati

### Gli album avanzati

Come gli album, anche gli album avanzati contengono file. Tuttavia, invece di selezionare singoli file o gruppi di file, in un album avanzato è possibile specificare i criteri per la raccolta dei file da includere. Una volta impostati i criteri, tutti i file dell'ambiente Organizza che rispondono ai criteri di un album avanzato verranno automaticamente aggiunti all'album avanzato stesso. Quando si aggiungono nuovi file ad Elements Organizer, quelli che rispondono ai criteri di un album avanzato vengono automaticamente inclusi in esso. Gli album avanzati sono sempre tenuti aggiornati.



A. Intestazione del pannello Album B. Album avanzato C. Gruppo di album

### Creare un album avanzato

Potete creare un album avanzato selezionando i tipi di file da includere, oppure specificando i criteri desiderati nella finestra di dialogo Nuovo album avanzato. Nella finestra di dialogo Nuovo album avanzato è disponibile una più ampia scelta di criteri.

### Rimuovere i file da un album

- ❖ Nell'ambiente Organizza, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul file e scegliete Rimuovi album > *[nome dell'album]*.

# Capitolo 7: Disposizione delle clip nella timeline

Dopo aver aggiunto i file multimediali al progetto, siete pronti per disporli in un ordine che racconta una storia, trasmette un'impressione o comunica un pensiero. Potete creare anche una presentazione composta da immagini fisse, abbinare un filmato a una musica o creare un effetto picture in picture. Dopo aver disposto tutte le clip, potete visualizzare un'anteprima del filmato.

Per creare un taglio di prova, disponete le clip nell'ordine desiderato mediante le icone della vista Progetto oppure disponendole in un album in Elements Organizer. Oppure, trascinatele semplicemente nella timeline o sceneline nell'ordine desiderato.

La sceneline è utile per creare un montaggio di base del filmato, mentre la timeline è ideale per tecniche di montaggio più avanzate. Durante il montaggio potete passare quando volete dalla sceneline alla timeline e viceversa. Ad esempio, potete disporre le clip nell'ordine desiderato, inserire commenti, creare dei titoli, inserire musica e transizioni nella sceneline; quindi potete passare alla timeline per disporre le clip su livelli, tagliarle ulteriormente o aggiungere altre colonne sonore.

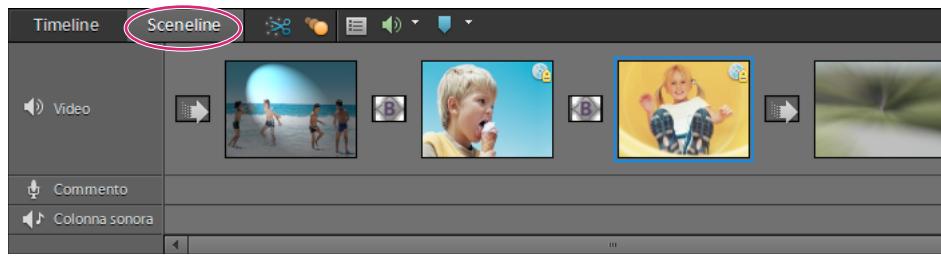
## Disporre le clip nella sceneline

### Panoramica della sceneline

Nella sceneline potete disporre le clip per creare una versione iniziale del filmato. Nella sceneline ogni clip è rappresentata dal suo primo fotogramma. Questa visualizzazione semplifica la disposizione delle clip in sequenze coerenti, indipendentemente dalla loro lunghezza. Questa tecnica viene detta anche *montaggio di tipo storyboard*. La sceneline presenta i seguenti elementi:

- Una traccia video Scene in cui potete inserire clip video e immagini
- Una traccia audio Voce narrante per eventuali registrazioni di voce narrante
- Una traccia audio in cui potete inserire musica di sottofondo e altro audio

Nella sceneline potete anche aggiungere titoli, transizioni, effetti speciali e marcatori. Usate la sceneline per assemblare un filmato in maniera rapida e semplice. Per operazioni di montaggio avanzate, usate invece la timeline.



Sceneline

La sceneline e la timeline contengono i seguenti strumenti con cui accedere alle funzioni più comuni:

**Strumento Proprietà** Apre il pannello Proprietà, nel pannello Attività, per la clip selezionata.

**Strumento Taglio avanzato**  Consente di passare alla modalità Taglio avanzato e tagliare le clip. Per ulteriori informazioni, consultate “[La funzione Taglio avanzato](#)” a pagina 116.

**Icona Tracciamento movimento**  Consente di passare alla modalità Tracciamento movimento. Per ulteriori informazioni, consultate “[Effetto Tracciamento movimento](#)” a pagina 223.

**Strumenti audio** Gli strumenti per le funzioni audio più comuni sono raggruppati in Strumenti audio. Le opzioni disponibili in Strumenti audio sono le seguenti:

- **SmartSound** Selezionate SmartSound nel menu Strumenti audio. Si apre la finestra SmartSound. Potete selezionare delle colonne sonore e personalizzarle per il vostro progetto. Consultate “[Creazione di tracce audio avanzate SmartSound \(solo per Windows\)](#)” a pagina 253.
- **Rileva battute** Rileva le battute musicali nella traccia della colonna sonora della timeline e aggiunge marcatori non numerati in corrispondenza di ogni battuta. Questo strumento è utile quando si desidera apportare modifiche in sintonia con il ritmo della musica. Consultate “[Creare marcatori di battute per una colonna sonora](#)” a pagina 253.
- **Mix audio** Apre il Mixer audio, che consente di regolare il volume e il bilanciamento delle diverse tracce audio. Consultate “[Aggiunta e mixaggio dell'audio](#)” a pagina 251.
- **SmartMix** Apre la finestra Mixer avanzato. La funzione SmartMix consente di apportare regolazioni automatiche al volume della musica di sottofondo per rendere più chiari i dialoghi in primo piano. Per ulteriori informazioni, consultate “[SmartMix](#)” a pagina 258.
- **Aggiungi commento** Apre il pannello Registra commento vocale, che contiene gli strumenti per registrare una voce fuori campo. Consultate “[Aggiunta e mixaggio dell'audio](#)” a pagina 251.

**Strumento Marcatori** Aggiunge i marcatori per disco alla timeline, in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente. Consultate “[Utilizzare i marcatori di menu](#)” a pagina 263.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Panoramica sullo spazio di lavoro](#)” a pagina 9

## Aggiungere le clip nella sceneline

Grazie alla visualizzazione Sceneline potete inserire facilmente una clip prima o dopo un'altra, o anche dividerla prima di inserirla. Potete aggiungere delle clip alla sceneline direttamente dall'ambiente Organizza.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Panoramica della timeline](#)” a pagina 88

“[Aggiungere le clip nella timeline](#)” a pagina 92

## Posizionare una clip nella sceneline

- ❖ Trascinate la clip dall'ambiente Organizza a una delle destinazioni per clip ancora vuote nella sceneline. Quando il puntatore assume l'aspetto dell'icona di inserimento , rilasciate il pulsante del mouse.

*Nota: se state trascinando la prima clip del progetto, la potete trascinare nel pannello Monitor o nella sceneline.*

### Inserire una clip prima di un'altra nella sceneline

- ❖ Trascinate la clip dall'ambiente Organizza a una clip nella sceneline.

La nuova clip appare davanti a quella su cui l'avete rilasciata e tutte le clip seguenti vengono spostate a destra.

## **Inserire una clip dopo un'altra nella sceneline**

1 Nella sceneline selezionate la clip dopo la quale inserire la nuova clip.

2 Trascinate la clip dall'ambiente Organizza al pannello Monitor.

La nuova clip comparirà a destra della clip selezionata; le clip successive verranno spostate a destra.

## **Inserire una clip in un'altra nella sceneline**

Potete suddividere rapidamente una clip in due parti e inserire un'altra clip nel mezzo.

1 Nella sceneline, selezionate la clip da suddividere.

2 Nella pannello Monitor, spostate l'indicatore del tempo corrente  fino al fotogramma in cui desiderate effettuare la suddivisione.

3 Trascinate tenendo premuto il tasto Maiusc una clip dalla vista Progetto e rilasciatela sul pannello Monitor.

4 Selezionate Suddividi e inserisci.

Adobe Premiere Elements suddivide la prima clip e inserisce la seconda nel mezzo.

## **Spostare una clip nella sceneline**

1 Trascinate premendo il tasto Maiusc una clip da un punto nella sceneline a un altro punto prima o dopo un'altra clip. Una linea verticale blu indica l'area di destinazione e il puntatore diventa l'icona di inserimento .

2 Rilasciate il pulsante del mouse.

3 Se la clip ha una sovrapposizione, scegliete una delle seguenti opzioni:

**Sposta scena e relativi oggetti** Sposta la clip e le relative eventuali sovrapposizioni, ad esempio un titolo.

**Sposta solo scena** Sposta la scena ma non le sovrapposizioni.

La clip viene spostata nella nuova posizione e tutte le clip successive vengono spostate a destra.

## **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Spostare una clip nella timeline"](#) a pagina 96

## **Eliminare una clip nella sceneline**

1 Selezionate una clip nella sceneline.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e scegliete una delle seguenti opzioni:

**Elimina scena e relativi oggetti** Elimina la clip e le relative eventuali sovrapposizioni, ad esempio un titolo.

**Elimina solo scena** Elimina la clip ma lascia le sovrapposizioni.

La clip viene tolta dalla sceneline.

## **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Eliminare una clip nella timeline o nella sceneline"](#) a pagina 97

## Creazione di una presentazione

Potete facilmente creare una presentazione da una raccolta di immagini fisse, utilizzando la sceneline.

### Creare una presentazione

- 1 Nell'ambiente Organizza, fate clic sul pulsante Mostra immagini fisse  e deselectate i pulsanti Mostra video  e Mostra audio .
- 2 Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulle immagini fisse nell'ordine in cui desiderate che compaiano nella presentazione.
- 3 Trascinate il gruppo selezionato su un'area di destinazione nella sceneline e scegliete una delle seguenti opzioni:  
**Aggiungi come immagini fisse singole** Questa opzione disporrà ogni immagine fissa sulla rispettiva area di destinazione nella sceneline.  
**Aggiungi come presentazione raggruppata** Questa opzione disporrà tutto il gruppo in una destinazione, nella quale può essere spostato come una singola clip.
- 4 Quando selezionate Aggiungi come presentazione raggruppata, viene visualizzata la finestra di dialogo Crea presentazione. Nella finestra di dialogo Crea presentazione, selezionate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

Una clip presentazione raggruppata viene creata nell'area di destinazione selezionata della sceneline. Un'icona della presentazione  comparirà nell'angolo superiore destro della clip di presentazione raggruppata.

### Espandere o chiudere le presentazioni raggruppate

- ❖ Nella sceneline, fate clic sull'area Espandi/Chiudi a destra della clip.



Presentazioni raggruppate nella sceneline. L'area Espandi/Chiudi mostra o nasconde tutte le diapositive nel gruppo.

La presentazione raggruppata si espande in modo da visualizzare le immagini fisse in sequenza, oppure si chiude in modo che sia visibile una singola clip con la sua immagine iniziale.

### Separare una presentazione

Potete convertire una clip di presentazione raggruppata in una serie di immagini fisse.

- 1 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una clip di presentazione raggruppata nella sceneline.
- 2 Selezionate Separa scene.

## Modificare una presentazione creata in Photoshop Elements (solo per Windows)

Se avete creato una presentazione in Adobe Photoshop Elements, potete modificarla molto facilmente in Adobe Premiere Elements suddividendola per accedere a singoli componenti come immagini, testo e grafica.



Suddivisione di una presentazione

- 1 Accertatevi che la sceneline sia attiva.
- 2 In Elements Organizer fate clic con il pulsante destro del mouse sulla presentazione e scegliete Modifica con Premiere Elements.

La presentazione viene visualizzata nella sceneline.
- 3 Nella sceneline fate clic con il pulsante destro del mouse sulla presentazione e scegliete Scomponi presentazione Elements Organizer.
- 4 Potete modificare la presentazione nei seguenti modi:
  - Per modificare una transizione, selezionatela nella sceneline e regolatene le impostazioni nella vista Proprietà.
  - Per sostituire una transizione, selezionatela nella sceneline, fate clic su Modifica nel pannello Attività, quindi fate clic sul pulsante Transizioni . Aprite la cartella delle transizioni video e trascinate una nuova transizione nella sceneline. In alternativa, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla transizione nella sceneline e scegliete una nuova transizione dal menu di scelta rapida.
  - Per estendere o abbreviare una clip, selezionatela nella sceneline e trascinate il punto di attacco o di stacco nella mini-timeline del pannello Monitor.
  - Per cambiare le dimensioni o la posizione di testo e grafica, selezionate la clip che contiene questi elementi nella sceneline e regolateli nel pannello Monitor.
  - Per regolare il volume di un commento vocale o di una colonna sonora, selezionate questo elemento nella sceneline e modificalo nelle impostazioni nel pannello Proprietà.
- 5 Salvate e condividete il filmato della presentazione come preferite.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Utilizzo di file da Photoshop Elements”](#) a pagina 62

[“Salvataggio e condivisione dei filmati”](#) a pagina 276

## Creazione di una sovrapposizione picture in picture

Potete posizionare una clip video in un piccolo fotogramma su una clip video di sottofondo che copre l'intero schermo. Questo effetto è chiamato sovrapposizione picture in picture.



Sovrapposizione picture in picture

**Nota:** Per informazioni sulla sovrapposizione di una clip su un'altra e creazione di sfondi trasparenti, consultate “[La sovrapposizione e la trasparenza](#)” a pagina 164.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Animare la posizione di una clip](#)” a pagina 221

“[Sovrapporre una clip nella timeline](#)” a pagina 93

## Creare una sovrapposizione picture in picture

- 1 Nella sceneline, selezionate la clip che desiderate utilizzare come clip di sottofondo.  
La clip selezionata viene visualizzata nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
- 3 Trascinate premendo il tasto Maiusc la clip dal pannello Attività in un punto sopra la clip nel pannello Monitor.
- 4 Selezionate Picture in Picture.  
La clip trascinata appare in un fotogramma nel punto desiderato, sovrapposta alla clip di sottofondo.
- 5 Per regolare la posizione della clip sovrapposta, trascinatela nel punto desiderato nel pannello Monitor.

**Nota:** se la clip sovrapposta è più lunga di quella di sottofondo, appare sopra le clip successive nella sceneline per l'intera durata e appare sovrapposta a tali clip durante la riproduzione.

## Eliminare una sovrapposizione picture in picture

- 1 Accertatevi che la sceneline sia attiva.
- 2 Selezionate la clip sovrapposta nel pannello Monitor.
- 3 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla rappresentazione della clip lavanda nella minitimeline del pannello Monitor.
- 4 Selezionate Elimina.

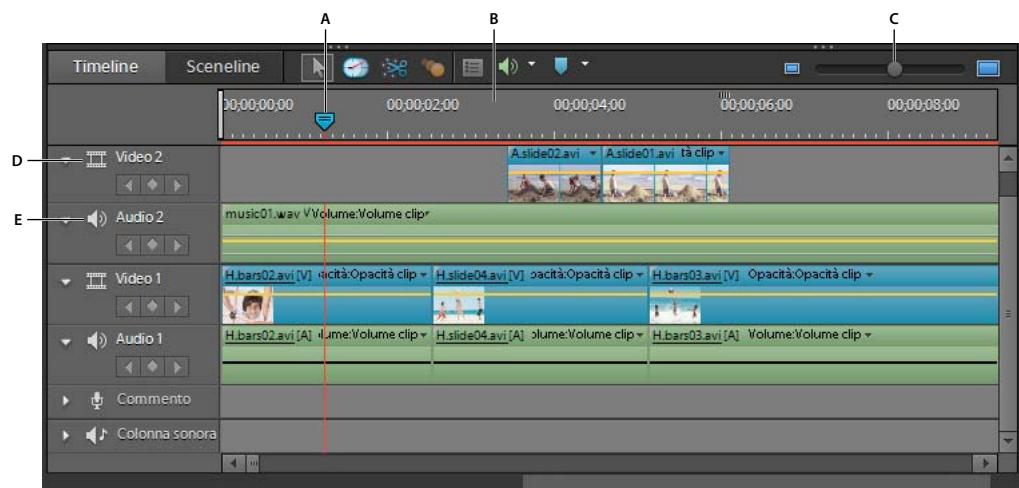
La clip sovrapposta scompare dalla sceneline e dal pannello Monitor.

## Disposizione delle clip nella timeline

### Panoramica della timeline

La timeline rappresenta graficamente il progetto filmato sotto forma di clip video e audio disposte in tracce impilate verticalmente. Quando acquisite un video da un dispositivo video digitale, le clip vengono visualizzate nella sequenza con cui si verificano. La timeline utilizza un righello temporale per rappresentare i componenti del filmato e i loro rapporti reciproci nel tempo. È possibile tagliare e aggiungere scene, indicare importanti fotogrammi tramite appositi marcatori, aggiungere transizioni e determinare in che modo le clip si fondano o sovrappongano.

I controlli di zoom nella timeline permettono di eseguire lo zoom indietro (ridurre) per visualizzare l'intero video o di eseguire lo zoom avanti (ingrandire) per esaminare i singoli dettagli. È anche possibile determinare in che modo le clip compaiano nelle tracce e ridimensionare le tracce e l'area del titolo.



Timeline

A. Indicatore del tempo corrente B. Righello temporale C. Controllo zoom D. Traccia video E. Traccia audio

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“Collegare clip video e audio” a pagina 101

“Tagliare nella timeline” a pagina 120

[“Panoramica della sceneline” a pagina 82](#)

[“Personalizzare la visualizzazione delle clip nella timeline” a pagina 100](#)

[“Ridimensionare le tracce” a pagina 99](#)

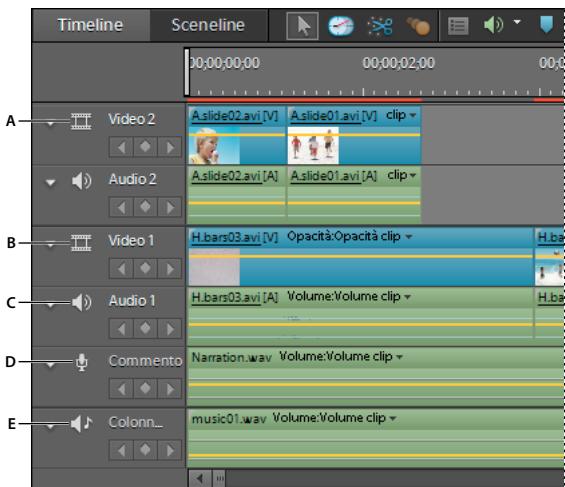
## Tracce della timeline

Le tracce consentono di creare livelli video o audio, aggiungere effetti di composizione e picture in picture, sovrapporre titoli e colonne sonore e molto altro. Con più tracce audio è possibile aggiungere un commento su una traccia nonché della musica di sottofondo su un'altra. Il filmato risultante sarà una combinazione di tutte le tracce video e audio.

Per impostazione predefinita, la timeline contiene tre tracce per video (o per immagini fisse)  e per audio , una traccia per commento vocale  e una traccia per colonna sonora . Quando trascinate su una traccia delle *clip* *collegate* (contenenti cioè sia audio che video), i componenti video e audio vengono visualizzati insieme (video sopra e audio sotto) nelle rispettive tracce (ad esempio, Video1 e Audio1). Per vedere tutte le tracce potrebbe essere necessario scorrere la timeline verso l'alto o verso il basso.

**Nota:** Per informazioni sulla visualizzazione e sull'aggiunta di fotogrammi chiave nella timeline, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Elements.

Se trascinate e rilasciate una clip sulla traccia video superiore, viene inserita una nuova traccia. Non c'è limite al numero di tracce che può contenere un progetto. Potete aggiungerle o eliminarle in qualsiasi momento, anche prima di iniziare ad aggiungere le clip. Un filmato deve contenere almeno una traccia di ciascun tipo (la traccia può essere vuota). L'ordine delle tracce video è importante perché qualsiasi clip posta nella traccia Video 2 si sovrappone alla traccia Video 1. Le tracce audio vengono ricombinate durante la riproduzione, pertanto il loro ordine non è rilevante.



Tracce predefinite

A. Traccia Video 2 B. Traccia Video 1 C. Traccia audio D. Traccia Commento E. Traccia Colonna sonora

 Potete specificare il numero e il tipo di tracce predefiniti per i nuovi filmati.

## Strumenti della timeline

Con gli strumenti della parte superiore della timeline, effettuate le seguenti operazioni:

- Tagliate le clip e modificate le velocità.
- Aggiungete marcatori, rilevate le battute, aprite il mixer audio o aggiungete un commento vocale.

Quando apportate le modifiche nella finestra Timeline, il puntatore diventa lo strumento al momento attivo. Se il puntatore diventa una barra rossa, non potete utilizzare lo strumento nella clip sottostante.

**Strumento Selezione**  Seleziona le clip per l'anteprima o il taglio.

**Strumento Proprietà**  Apre il pannello Proprietà, nel pannello Attività, per la clip selezionata.

**Strumento Taglio avanzato**  Consente di passare alla modalità Taglio avanzato e tagliare le clip. Per ulteriori informazioni, consultate “[La funzione Taglio avanzato](#)” a pagina 116.

**Icona Tracciamento movimento**  Consente di passare alla modalità Tracciamento movimento. Per ulteriori informazioni, consultate “[Effetto Tracciamento movimento](#)” a pagina 223.

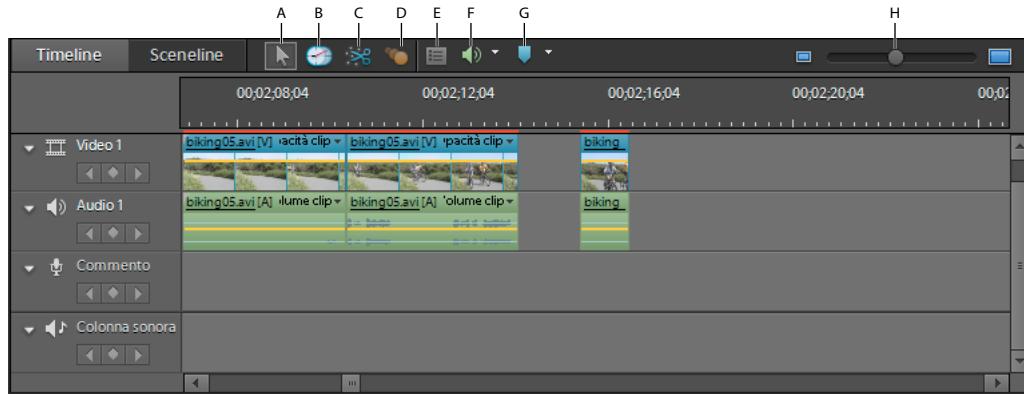
**Strumento Dilatazione tempo**  Cambia la velocità di riproduzione e la durata di una clip senza modificare i punti di attacco e stacco. Se si trascina il bordo della clip in una direzione, la clip viene allungata e rallentata; se la si trascina invece nell'altra direzione, viene accorciata e accelerata. Consultate “[Modificare la velocità di una clip mediante lo strumento Dilatazione tempo](#)” a pagina 128.

**Zoom**  Per ingrandire o ridurre la visualizzazione della timeline e visualizzare più o meno dettagli in ogni clip. Consultate “[Ingrandire o ridurre il righello temporale della timeline](#)” a pagina 91.

**Strumenti audio** Gli strumenti che facilitano l'utilizzo delle funzioni audio più comuni sono raggruppati in Strumenti audio. Le opzioni disponibili in Strumenti audio sono le seguenti:

- **SmartSound** Selezionate SmartSound nel menu Strumenti audio. Si apre la finestra SmartSound. Potete selezionare delle colonne sonore e personalizzarle per il vostro progetto. Consultate “[Creazione di tracce audio avanzate SmartSound \(solo per Windows\)](#)” a pagina 253.
- **Rileva battute** Rileva le battute musicali nella traccia della colonna sonora della timeline e aggiunge marcatori non numerati in corrispondenza di ogni battuta. Questo strumento è utile quando si desidera apportare modifiche in sintonia con il ritmo della musica. Consultate “[Creare marcatori di battute per una colonna sonora](#)” a pagina 253.
- **Mix audio** Apre il Mixer audio, che consente di regolare il volume e il bilanciamento delle diverse tracce audio. Consultate “[Aggiunta e mixaggio dell'audio](#)” a pagina 251.
- **SmartMix** Apre la finestra Mixer avanzato. La funzione SmartMix consente di apportare regolazioni automatiche al volume della musica di sottofondo per rendere più chiari i dialoghi in primo piano. Per ulteriori informazioni, consultate “[SmartMix](#)” a pagina 258.
- **Aggiungi commento** Apre il pannello Registra commento vocale, che contiene gli strumenti per registrare una voce fuori campo. Consultate “[Aggiunta e mixaggio dell'audio](#)” a pagina 251.

**Strumento Marcatori** Aggiunge i marcatori per disco alla timeline, in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente. Consultate “[Utilizzare i marcatori di menu](#)” a pagina 263.



Strumenti di modifica nella timeline

A. Selezione B. Dilatazione tempo C. Proprietà D. Modalità Taglio avanzato E. Modalità Tracciamento movimento F. Zoom G. Opzioni degli strumenti audio H. Opzioni degli strumenti marcatore

### Spostarsi all'interno della timeline

Quando inserite e disponete le clip nella timeline, dovete portare il righello temporale nella posizione desiderata. Nel righello temporale della timeline, l'indicatore del tempo corrente corrisponde al fotogramma visualizzato nel pannello Monitor. Una linea verticale si estende da questo indicatore del tempo corrente e attraversa tutte le tracce. L'ingrandimento o la riduzione della visualizzazione della timeline può essere utile per individuare la posizione precisa in cui inserire una clip o effettuare una modifica.

- ❖ Nella timeline effettuate una delle seguenti operazioni.
  - Trascinate l'indicatore del tempo corrente .
  - Fate clic sul righello temporale nel quale collocare l'indicatore del tempo corrente.
  - Tenete premuto Maiusc mentre trascinate l'indicatore per rilasciarlo sul bordo della clip o del marcatore più vicino.
  - Trascinate l'indicatore del tempo (nell'angolo in basso a sinistra del pannello Monitor) fino al valore desiderato.
  - Fate clic sull'indicatore del tempo (nell'angolo in basso a sinistra del pannello Monitor), digitate un valore di tempo valido, quindi premete Invio. Non occorre digitare zeri iniziali, due punti o punto e virgola. Tenete presente, tuttavia, che Adobe Premiere Elements interpreta i numeri minori di 100 come fotogrammi.

I tasti Home o Fine della tastiera consentono di raggiungere l'inizio o la fine del filmato. I tasti Pagina su e Pagina giù consentono di passare alla clip precedente e successiva. I tasti freccia destra o freccia sinistra consentono di spostare l'indicatore del tempo corrente avanti o indietro di un fotogramma, mentre la combinazione di tasti Maiusc+freccia destra o Maiusc+freccia sinistra consente di spostare l'indicatore di cinque fotogrammi per volta.

### Ingrandire o ridurre il righello temporale della timeline

Quando ingrandite la visualizzazione della timeline, questa viene ingrandita intorno all'indicatore del tempo corrente, consentendovi di esaminare incrementi più piccoli. È possibile anche ingrandirla aggiungendo una clip alla timeline, ingrandendo la posizione attorno al puntatore e non all'indicatore del tempo corrente. Questa tecnica consente di visualizzare l'esatta posizione del punto di inserimento prima che rilasciate il pulsante del mouse. Al contrario, riducendo la visualizzazione potrete vedere una sezione maggiore della timeline, ovvero un riepilogo visivo del filmato.

- ❖ Nella timeline effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per ingrandire o rimpicciolire la timeline, trascinate su essa una clip. Tenete premuto il pulsante del mouse e premete il tasto Uguale (=) per aumentare lo zoom oppure il tasto Meno (-) per ridurlo.
  - Per ingrandire la timeline, trascinate il cursore dello zoom a destra, oppure fate clic sul pulsante Zoom in .

- Per rimpicciolire la timeline, trascinate il cursore dello zoom a destra, oppure fate clic sul pulsante Zoom Out .

 *Per passare dalla visualizzazione dell'intera durata del filmato nella timeline e il precedente livello di zoom, premete il tasto barra rovesciata (\). Prima di premere il tasto, accertatevi che la timeline sia attiva. Potete anche ingrandire e ridurre premendo i tasti uguale (=) o meno (-) sulla tastiera (non sul tastierino numerico).*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

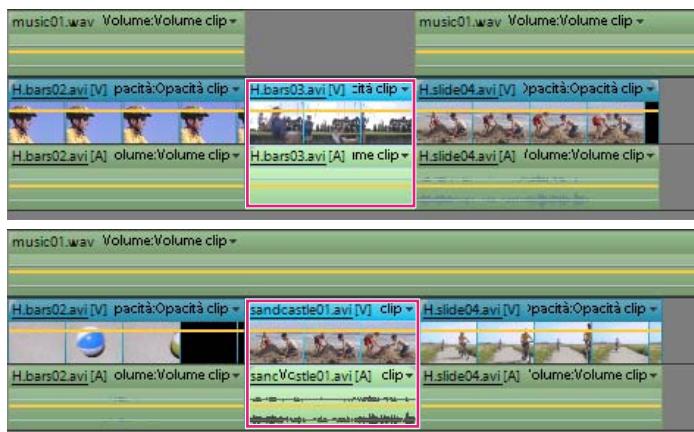
["Tagliare nella finestra Anteprima"](#) a pagina 123

["Tagliare una clip dalla sceneline"](#) a pagina 118

## Aggiungere le clip nella timeline

Quando si inserisce una clip nella timeline, le clip adiacenti su *tutte le tracce* si spostano per fare spazio alla nuova clip. Spostando tutte le clip contemporaneamente, l'audio e il video delle clip esistenti rimarranno sincronizzati.

Talvolta però potreste non voler spostare tutte le clip a ogni inserimento, ad esempio se avete aggiunto musica di sottofondo o un video che dovrà sovrapporsi all'intero filmato. In questi casi, premete il tasto Alt mentre inserite la clip per fare spostare le clip già presenti su un massimo di due tracce, che saranno la traccia che riceve l'inserimento e la traccia che contiene il suo audio o video collegato (se presente). In questo modo, quando aggiungete una clip a una traccia contenente audio o video collegati, le tracce interessate si sposteranno insieme, rimanendo allineate, mentre le clip sulle altre tracce rimarranno immutate.



*Clip dopo un inserimento predefinito (in alto) clip dopo un inserimento con Alt e trascinamento nella traccia di destinazione (in basso). Notate che la seconda traccia audio rimane immutata dopo l'inserimento con Alt e trascinamento.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Panoramica della timeline"](#) a pagina 88

["Ingrandire o ridurre il righello temporale della timeline"](#) a pagina 91

## Inserire una clip spostando le clip su tutte le tracce nella timeline

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate la clip dall'ambiente Organizza fino al punto desiderato sulla timeline. Quando il puntatore diventa l'icona di inserimento , rilasciate il pulsante del mouse.
- Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione desiderata sulla timeline, selezionate la clip nell'ambiente Organizza, quindi scegliete Clip > Inserisci.

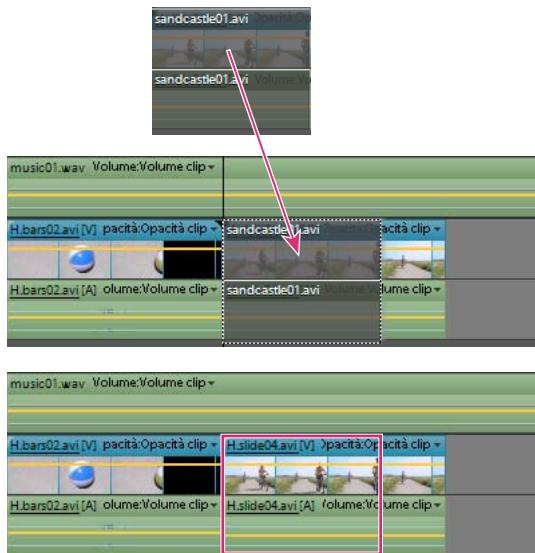
**Inserire una clip spostando le clip solo sulle tracce di destinazione e collegate nella timeline**

- ❖ Tenete premuto il tasto Alt e trascinate la clip dall'ambiente Organizza fino al punto desiderato sulla timeline. Quando il puntatore diventa l'icona di inserimento , rilasciate il pulsante del mouse.

Se trascinate una clip nello spazio vuoto sopra la traccia video più in alto (per il video) o sotto alla traccia audio più in basso (per l'audio), Adobe Premiere Elements creerà una nuova traccia per la clip. Se la clip contiene sia audio che video, creerà una nuova traccia video e una nuova traccia audio.

**Sovrapporre una clip nella timeline**

Il modo più semplice di sostituire una parte di video consiste nel sovrapporvi altre immagini. Quando si effettua la sovrapposizione, la clip aggiunta sostituisce tutti i fotogrammi esistenti a partire dalla posizione che avete scelto. Se la nuova clip comprende 40 fotogrammi, andrà a sovrapporsi a 40 fotogrammi esistenti della clip esistente. Gli eventuali fotogrammi che seguono la sovrapposizione rimarranno nella stessa posizione sulla traccia. Le sovrapposizioni non modificano la lunghezza del filmato a meno che si estendano oltre la sua fine.



Clip prima (alto) e dopo (basso) il montaggio per sovrapposizione

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate la clip dall'ambiente Organizza fino al primo fotogramma a cui desiderate sovrapporla. Quando il puntatore diventa l'icona di inserimento , rilasciate il pulsante del mouse.
  - Portate l'indicatore del tempo corrente al primo fotogramma da cui deve iniziare la sovrapposizione, selezionate la clip nell'Organizer, quindi scegliete Clip > Sovrapponi.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Creazione di una sovrapposizione picture in picture"](#) a pagina 87

## Inserire una clip sopra un'altra nella timeline

Potete posizionare una clip sopra un'altra clip senza sostituire una sezione della clip inferiore come avviene con le sovrapposizioni. Ad esempio, potete utilizzare le clip impilate in questo modo con vari effetti di trasparenza.

- 1 Nella timeline, trascinate l'indicatore del tempo corrente  in un punto sopra una clip video dove desiderate sovrapporre un'altra clip.
- 2 Tenete premuto il tasto Maiusc e trascinate la clip dall'ambiente Organizza al pannello Monitor.
- 3 Scegliete Posizione in primo piano.

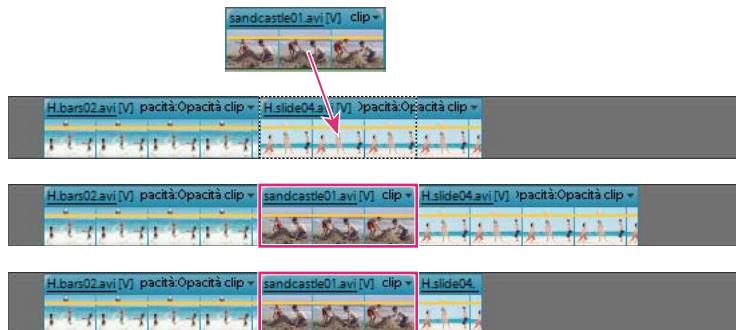
Adobe Premiere Elements rilascia la seconda clip nella prima traccia video disponibile nel punto dell'indicatore del tempo corrente.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Rendere un colore trasparente"](#) a pagina 166

## Copiare e incollare le clip nella timeline

Per ridisporre le clip esistenti nella sequenza, potete tagliarle e incollarle nel progetto. Potete copiare e incollare diverse clip alla volta, e inserirle tra clip esistenti oppure sovrapporre fotogrammi esistenti. Le clip conservano la loro distribuzione relativa nel tempo. Adobe® Premiere® Elements 9 incolla le clip nella traccia Video 1 o Audio 1 nella posizione dell'indicatore del tempo corrente. Tuttavia, potete evitare questa operazione copiando manualmente le clip su più gracie. Quando incollate una clip nella timeline, l'indicatore tempo corrente si sposta alla fine della clip, per facilitare l'esecuzione di più operazioni Incolla.



Incollare e inserire (al centro), incollare e sovrapporre (in basso)

- 1 Nella timeline, selezionate una o più clip del filmato, oppure, per selezionare solo l'audio o il video di clip collegate, fate clic sulla clip tenendo premuto il tasto Alt.
- 2 Scegliete Modifica > Copia.
- 3 Nella timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate incollare ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per sovrapporre le clip e sostituire il materiale esistente sulla traccia, selezionate Modifica > Incolla.
  - Per inserire le clip incollate e spostare il materiale esistente, selezionate Modifica > Incolla con inserimento.



Potete inoltre copiare gli attributi di una clip (movimento, opacità, volume e altri effetti) e incollarli in un'altra clip.

## Sostituire una clip nella timeline

Per sostituire una clip al centro della timeline, senza però modificare la lunghezza né gli effetti o le sovrapposizioni presenti nel filmato, servitevi del comando Sostituisci clip. Questa opzione è utile per modificare i filmati istantanei espansi.

- 1 Nell'ambiente Organizza o in vista Progetto, selezionate la clip da usare.
- 2 Nella timeline, fate clip con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip da sostituire e scegliete Sostituisci clip da > Oggetti multimediali o Progetto.

Se la clip di sostituzione è più lunga della clip da sostituire, viene rifilata dalla fine in base alla durata della clip da sostituire.

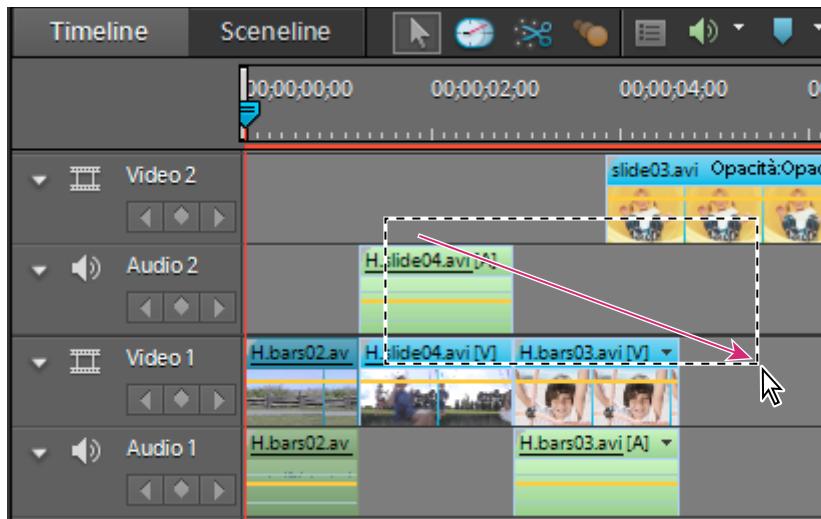
Se la clip di sostituzione è più corta della clip da sostituire, viene visualizzato un messaggio in cui è possibile annullare l'azione o riempire la durata in eccesso con fotogrammi neri.

## Selezionare, spostare, allineare ed eliminare le clip nella timeline

Una volta aggiunta una clip al filmato, è possibile ridisporre le clip, copiare e incollare delle scene oppure eliminare altre clip. Avete a disposizione diverse tecniche per selezionare clip singole, gruppi di clip oppure solo la componente audio o video di una clip collegata.

### Selezionare clip nella timeline

- ❖ Con lo strumento Selezione  , eseguite una delle seguenti operazioni:
  - Per selezionare una singola clip, fate clic sulla clip nella timeline. Se la clip è collegata o fa parte di un gruppo, facendo clic su essa si selezioneranno anche le clip collegate o appartenenti allo stesso gruppo.
  - Per selezionare solo l'audio o il video di clip collegate, fate clic sulla clip desiderata tenendo premuto il tasto Alt.
  - Per selezionare una singola clip di un gruppo, fate clic sulla clip desiderata tenendo premuto il tasto Alt.
  - Per selezionare più clic, fate clic su ogni clip desiderata tenendo premuto il tasto Maiusc. (Per deselectare una clip selezionata, fate di nuovo clic su di essa tenendo premuto Maiusc.)
  - Per selezionare clip in sequenza, tracciate un rettangolo di selezione attorno alle clip desiderate.
  - Per aggiungere una serie di clip alla selezione attuale, tenete premuto Maiusc e trascinate per delimitare un rettangolo di selezione intorno alle clip.



Per selezionare una serie di clip, trascinate per delimitare un rettangolo di selezione.

### Spostare una clip nella timeline

Per ridisporre le clip nella timeline è sufficiente trascinarle. Utilizzando la stessa tecnica impiegata per l'aggiunta di una clip, potrete inserire o sovrapporre le clip quando le sposterete.

- Per spostare una clip e inserirla in modo che tutte le tracce si spostino dopo l'inserimento, trascinate la clip fino alla posizione desiderata. Quando il puntatore diventa l'icona di inserimento , rilasciate il pulsante del mouse.
- Per spostare una clip, riempire lo spazio vuoto che andrà a crearsi e spostare solo le clip sulle tracce di destinazione, trascinate la clip fino alla posizione desiderata, quindi premete Alt. Quando compare l'icona di ridisposizione , rilasciate il pulsante del mouse.
- Per spostare e sovrapporre un'altra clip nel filmato, trascinate la clip fino al primo fotogramma a partire dal quale volete sovrapporre la clip, quindi premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). Quando il puntatore diventa l'icona Sovrapponi , rilasciate il pulsante del mouse.
- Per spostare solo una clip di una coppia collegata, tenete premuto Alt e selezionate la clip da spostare. Traschinatela fino alla posizione desiderata. Se desiderate spostare le clip solo sulle tracce di destinazione, rilasciate il pulsante del mouse quando il puntatore si trasforma in icona di inserimento . Se invece desiderate sovrapporre un'altra clip, premete il tasto Ctrl, e quando il puntatore si trasforma in icona di sovrapposizione , rilasciate il pulsante del mouse.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“Spostare una clip nella sceneline” a pagina 84

### Allineare le clip usando l'opzione Effetto calamita

L'opzione Effetto calamita, che per impostazione predefinita è abilitata, rende più facile allineare le clip una all'altra o con determinate posizioni temporali. Quando si sposta una clip con questa funzione attivata, la clip si allinea automaticamente al bordo di un'altra clip, all'inizio o alla fine del righello temporale o all'indicatore del tempo corrente. L'aggancio consente inoltre di non eseguire inavvertitamente operazioni di inserimento o sovrapposizione durante il trascinamento. Quando si trascinano le clip, in una finestra a comparsa viene visualizzata la distanza, in fotogrammi, di cui sono state spostate (un numero negativo indica che sono state spostate verso l'inizio del film).

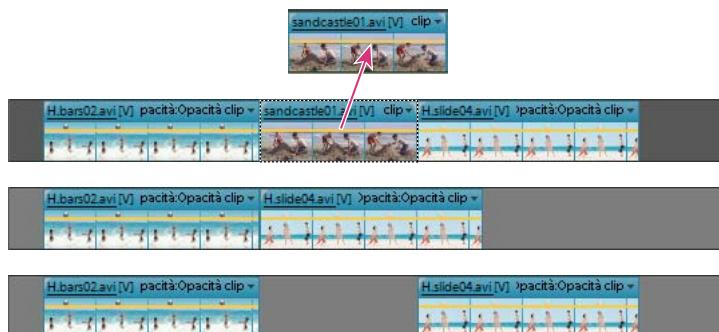
- ❖ Selezionate Timeline > Effetto calamita. Un segno di spunta indica che l'opzione è stata attivata.

## Eliminare una clip nella timeline o nella sceneline

l'eliminazione di una clip da un filmato non ne comporta l'eliminazione dal progetto. La clip sarà comunque disponibile nella vista Progetto.

- 1 Selezionate una o più clip nella timeline o nella sceneline. Tenete premuto Alt mentre fate clic per selezionare solo la porzione video o audio di una clip.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per eliminare le clip e lasciare un vuoto della stessa durata (*cancellazione*) scegliete Modifica > Cancella.
  - Per eliminare una clip e chiudere lo spazio vuoto derivante (*eliminazione degli spazi*) scegliete Modifica > Elimina e chiudi intervallo oppure premete il tasto Canc o Backspace.

**Nota:** quando si elimina una clip dalla sceneline, viene eliminata anche la transizione che segue la clip; se invece si elimina la clip dalla timeline, vengono eliminate le transizioni che la precedono e la seguono.



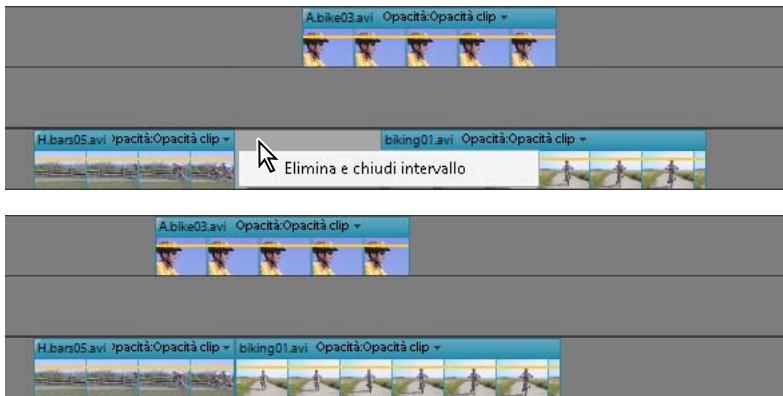
Elimina salti elimina i fotogrammi, spostando le clip adiacenti per riempire il vuoto (al centro). Cancella elimina fotogrammi, lasciando un vuoto (in basso).

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Applicare le transizioni nella sceneline"](#) a pagina 140

## Eliminare spazi vuoti tra le clip nella timeline

Potete eliminare rapidamente lo spazio vuoto tra le clip nella timeline utilizzando il comando Elimina e chiudi intervallo o premendo il tasto Canc o Backspace. Entrambe le tecniche spostano le clip adiacenti per riempire lo spazio vuoto.



Il comando *Elimina e chiudi intervallo* sposta tutte le clip successive.

❖ Nella timeline effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse sullo spazio vuoto e scegliete Elimina e chiudi intervallo.
- Selezionate lo spazio da eliminare e premete il tasto Canc o Backspace.

**Nota:** se lo spazio è piccolo e difficilmente selezionabile, spostate l'indicatore del tempo corrente fino al vuoto, quindi fate clic sul pulsante Ingrandisci.

## Creare un duplicato della clip nella timeline

Ogni qualvolta trascinate una clip sorgente dal pannello Attività alla timeline o alla sceneline, si crea una *istanza di clip*, che condivide con la clip sorgente l'attacco e lo stacco predefiniti. Se eliminate la clip sorgente nel pannello Attività, vengono eliminate anche tutte le istanze di questa clip nella timeline o nella sceneline.

Per creare istanze di clip con attacchi e stacchi predefiniti diversi, duplicate la clip sorgente nel pannello Attività. Come nel caso delle clip sorgente, se eliminate una clip duplicata nel pannello Attività, tutte le istanze di questa clip nella timeline o nella sceneline vengono eliminate.

1 Nella vista Progetto, selezionate una clip e scegliete Modifica > Duplica.

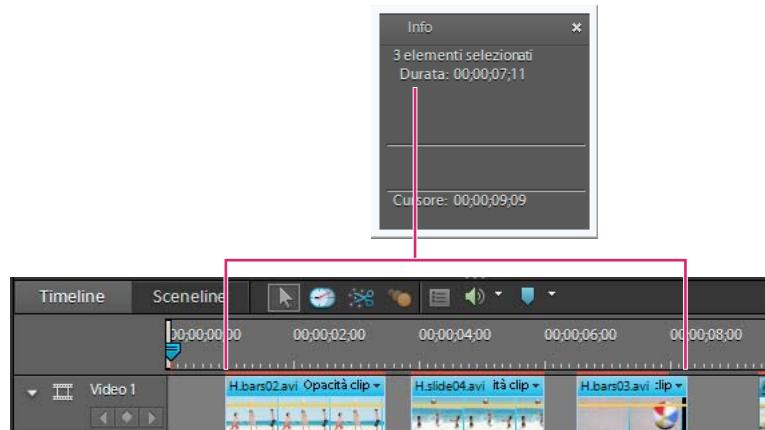
2 Per rinominare la clip duplicata, selezionate la clip nel pannello Attività ed effettuate una delle operazioni di seguito:

- Scegliete Clip > Rinomina e immettete un nuovo nome.
- Fate clic sul testo e immettete un nuovo nome.

 Potete anche creare una clip duplicata copiandola e incollandola, oppure trascinandola nel pannello Attività tenendo premuto Ctrl.

## Visualizzare la durata delle clip selezionate nella timeline

Il pannello Info visualizza la durata totale di clip multiple selezionate nel pannello Attività, nella timeline o nella sceneline. Questo dato è spesso utile durante l'editing di un filmato. Ad esempio potreste voler trovare una musica adatta a una scena o sostituire alcune clip con materiale diverso. Se nel pannello Attività selezionate delle clip, nel pannello Info viene mostrata la durata totale di tutte le clip selezionate. Se selezionate clip nella timeline o nella sceneline, nel pannello Info viene mostrata la durata totale delle clip selezionate, dall'attacco della prima clip selezionata fino allo stacco dell'ultima clip selezionata. Se le clip non sono contigue nelle tracce, la durata potrebbe essere superiore alla durata totale delle clip stesse.



La durata di clip multiple nella timeline comprende il tempo totale delle clip selezionate.

- 1 Controllate che il pannello Info sia visibile. Se non è visibile, scegliete Finestra > Info.
  - 2 Nella vista Progetto oppure nella timeline o sceneline, selezionate le clip desiderate. Nel pannello Info è mostrato il numero di elementi selezionati e la loro durata totale.
-  *Potete visualizzare la durata di una singola clip nella sua descrizione, che compare ponendo il cursore su una clip nella timeline o nella sceneline.*

## Personalizzare le tracce della timeline

Le tracce della timeline possono essere personalizzate in base alle esigenze del progetto specifico.

### Aggiungere una traccia alla timeline

- 1 Scegliete Timeline > Aggiungi tracce.
- 2 Nella finestra di dialogo Aggiungi tracce, digitate il numero di tracce da aggiungere nel campo Aggiungi, per le tracce audio o video.
- 3 Per specificare la posizione delle tracce aggiunte, scegliete un'opzione nel menu Posizionamento per ciascun tipo di traccia aggiunta e fate clic su OK.

### Ridimensionare le tracce

Le tracce hanno tre dimensioni predefinite: Piccola, Media e Grande. La visualizzazione Grande è utile per visualizzare le miniature della clip e regolare effetti quali opacità o volume della clip. Qui è anche possibile ridimensionare manualmente le tracce e la larghezza dell'area dei titoli della traccia per inserire nomi lunghi. Inoltre, se il filmato contiene più tracce che possono essere contenute in una singola schermata, è possibile regolare la proporzione relativa delle tracce video visibili e delle tracce audio per privilegiare le tracce che bisogna visionare.

Per impostazione predefinita, i nomi delle tracce sono nascosti; per visualizzarli, ridimensionare l'area dei titoli della traccia.

### Ridimensionare l'ampiezza di una traccia

- ❖ Nella timeline effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una traccia vuota nella timeline e scegliete Dimensioni traccia, quindi selezionate Piccola, Media o Grande.

- Nell'area dei titoli delle tracce della finestra Timeline, portate il puntatore tra due tracce fino a visualizzare l'icona di regolazione dell'altezza ; quindi trascinate verso l'alto o il basso per ridimensionare la traccia sottostante (per tracce video) o precedente (per tracce audio).



Cambiare l'altezza della traccia nella timeline

#### Ridimensionare l'area dei titoli della traccia della timeline

- Nella timeline, portate il puntatore sul bordo destro del titolo della traccia (la zona in cui sono elencati i nomi delle tracce) fino a ottenere lo strumento Ridimensionamento , quindi trascinate il bordo destro. 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.

#### Rinominare una traccia

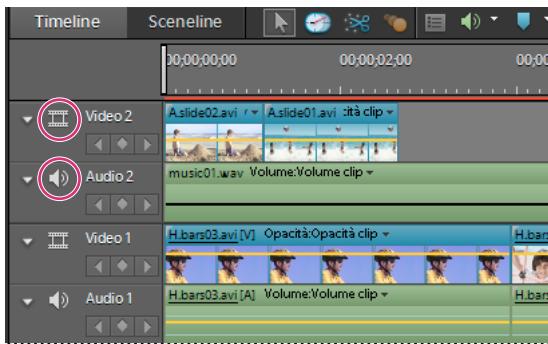
- Nella timeline fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul nome della traccia (ad esempio, Video 1) e scegliete Rinomina.
- Immettete un nuovo nome per la traccia e premete Invio o fate clic fuori della casella di testo.

#### Eliminare tracce vuote dalla timeline

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Timeline > Elimina tracce vuote.
  - Nella timeline fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e scegliete Elimina tracce vuote.

#### Personalizzare la visualizzazione delle clip nella timeline

È possibile visualizzare le clip nella timeline in modi diversi, a seconda delle preferenze o delle operazioni da effettuare. Potete scegliere di visualizzare una miniatura solo all'inizio della clip, all'*inizio* e alla *fine* della clip oppure per l'intera durata della clip (visualizzazione predefinita). Per una traccia audio potete decidere di visualizzare o nascondere la forma d'onda del contenuto audio.



I pulsanti Imposta lo stile di visualizzazione consentono di impostare il modo in cui le tracce vengono visualizzate nella timeline.

La visualizzazione di miniatura per tutta la durata della clip permette di cogliere l'avanzamento della clip. Tuttavia non va confuso il limite tra miniatura con il limite reale tra fotogrammi. Provate a immaginare le miniature come una storyboard, o bozzetto, del contenuto della clip.

- ❖ Fate clic sul pulsante Imposta stile di visualizzazione della traccia video  o sul pulsante Imposta stile di visualizzazione della traccia video  nell'angolo in basso a sinistra della traccia. Facendo clic diverse volte lo stile di visualizzazione della traccia cambia.

 *Per vedere altri dettagli sul volume mentre la forma d'onda dell'audio è visualizzata nella finestra Timeline, aumentate l'altezza della traccia.*

## Raggruppare, collegare e disabilitare le clip

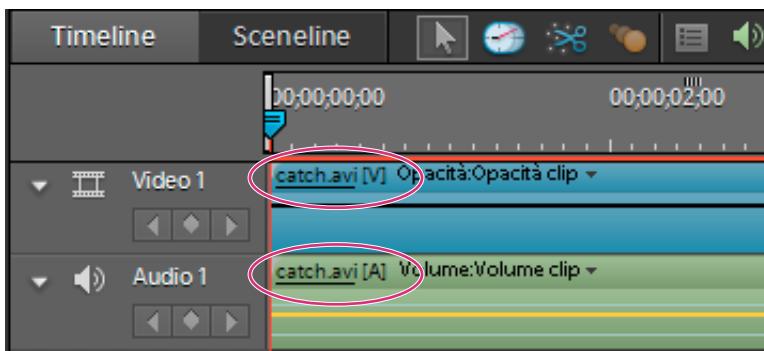
### Raggruppare e separare le clip

Nella timeline o nella sceneline potete raggruppare le clip in modo da spostarle, disattivarle, copiarle o eliminarle insieme. Quando raggruppate una clip collegata con altre clip, nel gruppo vengono incluse le parti sia audio che video della clip collegata.

- Per raggruppare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Raggruppa.
- Per separarle, selezionate il gruppo facendo clic su una delle relative clip e scegliete Clip > Separa.
- Per selezionare una o più clip in un gruppo, fate clic su ciascuna tendendo premuto Alt. Tenete premuto Maiusc+Alt e fate clic per selezionare altre clip del gruppo.

### Collegare clip video e audio

In genere i filmati presentano una colonna sonora. Nella vista Progetto, le clip che contengono sia video che audio compaiono come un unico elemento. Quando aggiungete la clip a un filmato nella timeline, il video e l'audio compaiono su tracce distinte, con la traccia video appena sopra la traccia audio. Video e audio restano collegati, in modo che quando trascinate la porzione video nella timeline, l'audio collegato si sposta con essa e viceversa. Per questo motivo le coppie audio/video sono denominate *clip collegate*. Nella timeline i nomi delle clip collegate sono sottolineati e identificati con una [V] per i video o una [A] per le clip audio.



*Le clip collegate conservano il proprio nome, sottolineato, terminante però con [V] o [A].*

Tutte le operazioni di editing (quali spostamento, taglio o modifica della velocità della clip) agiscono su entrambe le componenti della clip collegata. È possibile ignorare temporaneamente il collegamento premendo il tasto Alt dando avvio alle operazioni di editing. È inoltre possibile posizionare separatamente la componente audio e la componente video.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Selezionare clip nella timeline"](#) a pagina 95

["Spostare una clip nella timeline"](#) a pagina 96

["Eliminare una clip nella timeline o nella sceneline"](#) a pagina 97

["Eliminare spazi vuoti tra le clip nella timeline"](#) a pagina 97

### Collegare e scollegare clip video e audio

Potete collegare una clip video a una audio in modo che diventino un tutt'uno. Qualsiasi selezione, taglio, divisione, eliminazione, spostamento o modifica di velocità effettuata su una, incide anche sull'altra. Se necessario, potete anche ignorare temporaneamente il collegamento. Nella timeline i nomi delle clip collegate sono sottolineati e identificati con una [V] per i video o una [A] per le clip audio.

- Per collegare una clip video a una audio, fate clic su di esse tenendo premuto Maiusc per selezionarle, quindi scegliete Clip > Collega audio e video.
- Per scollegare clip audio e video, selezionare una clip collegata e scegliere Clip > Scollega audio e video. Anche se scollegate, le clip rimangono entrambe selezionate. Per usarne solo una, riselezionate la clip desiderata.
- Per selezionare singolarmente le clip collegate, fare clic su quella richiesta tenendo premuto Alt. Una volta selezionata, la clip può essere spostata o tagliata indipendentemente dalla clip collegata.

 *Per cancellare rapidamente una clip audio o video senza scollegarla, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e scegliete Elimina audio o Elimina video dal menu.*

### Eliminare solo la parte audio o video di una clip collegata

- ❖ Nella timeline effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip collegata e scegliete Elimina audio o Elimina video.
  - Fate clic e tenete premuto il tasto Alt sulla parte audio o video per selezionarla, quindi premete il tasto Canc o Backspace.
  - Selezionate una clip collegata e scegliete Clip > Scollega audio e video. Selezionate di nuovo la clip e scegliete Modifica > Cancella oppure Modifica > Elimina e chiudi intervallo.

Le clip si spostano per riempire il vuoto lasciato dalla clip eliminata.

### Sincronizzare le clip collegate

Adobe Premiere Elements inserisce automaticamente un video e il relativo audio in tracce separate nella timeline, ma collega le clip in modo che restino sincronizzate mentre vengono tagliate o spostate. Se premete Alt e trascinate una delle clip fuori sincrono, Adobe Premiere Elements visualizza il numero di fotogrammi di spostamento accanto al nome della clip nella timeline. Anche se scollegate le clip, Adobe Premiere Elements tiene traccia dello spostamento, visualizzandolo di nuovo quando le ricollegate. Adobe Premiere Elements può risincronizzare automaticamente le clip. A seconda delle clip, potete scegliere tra due metodi di sincronizzazione.

- ❖ Nella timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul numero di clip che desiderate spostare o modificare ed effettuate una delle seguenti operazioni:

**Sposta in sincrono** Sposta la clip video o la clip audio sincronizzando entrambe. Se necessario, le clip adiacenti vengono sovrascritte per fare posto alle clip spostate. Se una delle clip è stata tagliata, Adobe Premiere Elements le allinea come da ripresa originale e questo significa che i loro punti di attacco e stacco potrebbero non corrispondere.

**Scorri in sincrono** Esegue una modifica con scivolamento per sincronizzare video e audio. Questo tipo di montaggio mantiene la posizione e la durata delle clip nelle tracce. Utilizza i fotogrammi tagliati per spostare il contenuto delle clip sino a ottenere lo stesso allineamento della ripresa originale. La distanza tra i punti di attacco e stacco e la loro posizione nelle tracce resta uguale ma cambia il posizionamento dell'attacco e dello stacco nella clip originale. Questa opzione è disponibile solo se la clip prescelta contiene un numero di fotogrammi tagliati sufficiente a compensare lo spostamento.

La clip sulla quale fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) viene spostata o regolata per allinearla con l'altra clip, che resta ferma.

## Abilitare e disabilitare le clip

A volte, può essere necessario disabilitare una clip per sperimentare un'altra variazione o abbreviare l'elaborazione in progetti particolarmente complessi. Disabilitare una clip significa essenzialmente nasconderla quando si visualizza il filmato nel pannello Monitor o quando lo si esporta. Le clip disabilitate possono comunque essere spostate o modificate.

❖ Selezionate una o più clip nella timeline o nella sceneline e scegliete Clip > Abilita.

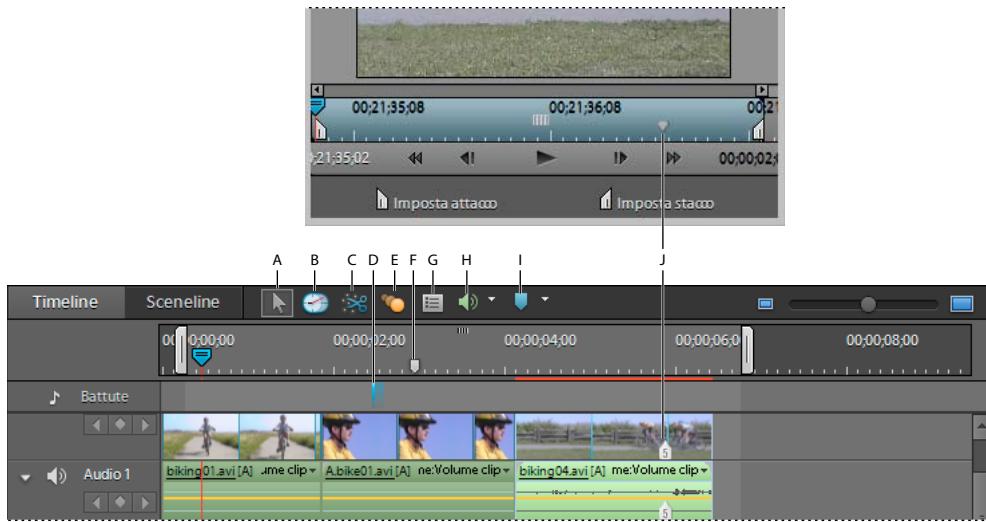
Le clip disabilitate sono prive del segno di spunta accanto al comando e vengono visualizzate a luminosità ridotta nella timeline o nella sceneline.

# Marcatori clip e timeline

## I marcatori clip e timeline

I marcatori indicano punti importanti in una clip o in un filmato. I marcatori possono essere utili per posizionare, disporre e sincronizzare le clip, nonché per aggiungere commenti alla timeline. Ogni filmato e ogni clip possono contenere ciascuno fino a 100 marcatori numerati (da 0 a 99) e un numero illimitato di marcatori senza numero. È inoltre possibile aggiungere marcatori di menu da usare per creare un menu di disco in Adobe Premiere Elements. Consultate “[Utilizzare i marcatori di menu](#)” a pagina 263.

L'uso dei marcatori delle clip e della timeline è molto simile a quello dei punti di attacco e stacco, ma mentre questi ultimi definiscono l'inizio e la fine effettivi di una clip, i marcatori fungono solo da riferimento e non influiscono sulle clip nel filmato finale.



**Marcatori nella timeline e nel pannello Monitor**

A. Selezione penna B. Strumento Dilatazione tempo C. Strumento Proprietà D. Modalità Taglio avanzato E. Modalità Tracciamento movimento F. Marcatore timeline nel filmato G. Marcatore di battuta H. Marcatori clip nella clip I. Opzioni degli strumenti audio J. Opzioni dei marcatori

**Nota:** il pulsante Rileva battute crea marcatori in corrispondenza delle battute più importanti nella colonna sonora, in modo da sincronizzare le clip alle battute.

I marcatori aggiunti a una clip inserita in un filmato figurano solo in quell'istanza della clip. I marcatori aggiunti a una clip sorgente (aperta dalla vista Progetto) vengono visualizzati in ogni istanza della clip successivamente aggiunta al filmato. L'aggiunta di marcatori a una clip sorgente non modifica le istanze della clip già inserite in un filmato.

Quando selezionate una clip nella vista Progetto, il pannello Monitor visualizza solo i marcatori clip nella clip stessa; quando selezionate una clip nella timeline, vengono visualizzati solo i marcatori della timeline. I marcatori clip appaiono come icone nella clip all'interno della timeline mentre i marcatori timeline vengono visualizzati sul righello temporale della timeline.

**Nota:** per ulteriori informazioni sull'aggiunta, lo spostamento e l'eliminazione dei marcatori in una clip o in un filmato, consultate [“Marcatori clip e timeline”](#) a pagina 103 nell'Aiuto di Adobe Premiere Elements.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

“Utilizzare i marcatori di menu” a pagina 263

## Aggiungere marcatori clip e timeline

È possibile aggiungere marcatori a una clip nel pannello Attività, a un'istanza di una clip nella timeline o al righello temporale della timeline. I marcatori sono di due tipi: marcatori clip e marcatori timeline. In generale potete aggiungere marcatori clip per indicare punti importanti al suo interno, ad esempio per identificare una determinata azione o suono. I marcatori timeline aggiunti nel righello temporale della timeline servono a contrassegnare scene, posizioni dei titoli o altri punti significativi nell'intero filmato. I marcatori timeline possono comprendere commenti e persino URL per il collegamento a pagine Web.

Potete assegnare un numero ai marcatori o usare marcatori senza numero. Utilizzate i marcatori numerati se desiderate utilizzarne molti. Ad esempio, se i marcatori sono numerati, potrete passare rapidamente dal numero 5 al numero 40; se invece non sono numerati, potrete passare soltanto a quello precedente o successivo. Inoltre, se usate i marcatori per l'inserimento di note, la loro numerazione ne faciliterà l'individuazione. Ad esempio, potrete dire a un collega "Controlla il colore in corrispondenza del marcatore 12" o "Guarda il mio commento al marcatore 42".

### Aggiungere un marcatore a una clip sorgente o istanza di clip

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un marcatore a una clip sorgente, fate doppio clic sulla clip nella vista Progetto.
- Per aggiungere un marcatore a un'istanza di clip, fate doppio clic sulla clip nella timeline.

La clip si apre nella finestra Anteprima.

- 2 Spostate l'indicatore del tempo corrente  nella finestra Anteprima sul fotogramma dove desiderate impostare il marcatore.
- 3 Scegliete Clip > Imposta marcatore clip e selezionate Senza numero, Successivo numero disponibile o Altro numero.
- 4 Se scegliete Altro numero, digitate un numero nel campo Imposta marcatore numerato, quindi fate clic su OK.

Se avete aggiunto il marcatore alla clip sorgente, viene salvato nella clip e sarà visibile in tutte le relative istanze posizionate successivamente nella timeline. Se avete aggiunto il marcatore all'istanza della clip, è visibile esclusivamente in quella istanza della clip nella timeline.

### Aggiungere un marcatore alla timeline

1 Fate clic su uno spazio vuoto in una traccia video o audio nella timeline. La timeline diventa attiva ed eventuali clip selezionate vengono deselezionate.

2 Spostate l'indicatore del tempo corrente  nella timeline sul fotogramma dove desiderate impostare il marcatore.

3 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nel righello della timeline o nel pannello Monitor oppure scegliete Timeline > Imposta marcatore timeline, quindi scegliete una delle opzioni seguenti:

**Non numerato** Imposta un marcatore non numerato.

**Numer disponibile successivo** Imposta un marcatore numerato utilizzando il numero inferiore non utilizzato.

**Altro numero** Apre una finestra di dialogo in cui potete impostare qualunque numero inutilizzato compreso tra 0 e 99.

 *Potete inserire i marcatori durante la riproduzione di un filmato o di una clip. Basta fare clic sull'icona Imposta marcatore senza numero del pannello Monitor o premere il tasto asterisco nei punti da marcare.*

Il marcatore appare nel righello temporale della timeline, nel punto dell'indicatore del tempo corrente.

### Inserire commenti, informazioni sui capitoli o collegamenti URL in un marcatore timeline

Oltre a indicare fotogrammi importanti di un filmato, i marcatori timeline possono contenere anche commenti, numeri di capitolo o URL. Potete includere commenti, numeri di capitolo o collegamenti Web solo nei marcatori timeline, non in quelli di clip.

Se intendete importare il filmato in Adobe® Encore®, potete usare i marcatori timeline per specificare i collegamenti ai capitoli. Encore converte automaticamente in marcatori capitoli i marcatori timeline nel cui campo Capitolo sono inseriti testo o numeri e posiziona anche il contenuto del campo Commento nel campo Descrizione del marcatore capitolo.

Se il filmato è destinato al Web e desiderate progettare pagine Web che contengono frame, potete usare i marcatori timeline per modificare ciò che viene visualizzato in altre parti della pagina Web. I marcatori timeline possono specificare un URL e un frame della pagina Web. Quando includete il filmato in una pagina Web basata su frame, il browser visualizza i singoli collegamenti specificati in un determinato frame. In questo modo la pagina Web può cambiare man mano che si raggiungono i singoli marcatori durante la riproduzione del filmato. Ad esempio, mentre viene riprodotto il filmato delle vacanze in una pagina Web personale, negli altri frame della pagina potete inserire commenti e immagini fisse sulla vacanza. Questa tecnica avanzata richiede un'attenta programmazione per coordinare frame e contenuto. Dovete esportare il filmato usando un tipo di file che supporti i marcatori Web: QuickTime o Windows Media.

Potete impostare i marcatori in modo che durino più a lungo di un frame. Nella timeline il lato destro dell'icona di un marcatore della timeline si estende per indicarne la durata.

- 1 Nel righello temporale della timeline fate doppio clic su un marcatore della timeline per aprire la finestra di dialogo Marcatore.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per creare un commento, digitate un messaggio nel campo Commenti.
  - Per modificare la durata del marcatore, trascinate il relativo valore oppure fate clic sul valore per selezionarlo, digitate un nuovo valore, quindi premete Invio.
  - Per creare un marcatore capitoli per Adobe Encore, inserite il nome o il numero del capitolo nella casella Capitolo.
  - Per creare un collegamento Web, immettere l'indirizzo Web e il numero di fotogramma nelle caselle URL e Frame di destinazione. Il numero del frame deve corrispondere al frame della pagina Web che contiene il filmato.
- 3 Per immettere commenti o specificare opzioni per altri marcatori timeline, fate clic su Precedente o Successivo.
- 4 Ripetete i punti 1–3 fino a modificare tutti i marcatori timeline desiderati, quindi fate clic su OK.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Marcatori di menu”](#) a pagina 263

## Spostare ed eliminare marcatori

Potete trascinare i marcatori nella timeline. Per modificare i marcatori clip in una clip già inserita nel filmato, aprite l'istanza della clip in questione nella finestra Anteprima e apportate le modifiche desiderate. Non è possibile modificare i marcatori clip direttamente nella timeline.

I marcatori timeline non sono in alcun modo associati al fotogramma che contrassegnano. Quando inserire una clip, ad esempio, i marcatori timeline esistente non si spostano ma restano nel righello temporale in cui sono stati originariamente inseriti. I marcatori clip invece si spostano con la clip in cui sono collocati.

## Spostamento di un marcatore

- ❖ Nel righello temporale della timeline, trascinate il marcatore in una nuova posizione. Se si trascina oltre il bordo del righello temporale, è il righello a scorrere.

**Nota:** non potete spostare un marcatore di clip nella timeline; occorre aprire la clip nel pannello Anteprima e trascinare il marcatore nel relativo righello temporale.

## Eliminare un marcitore timeline

1 Nella timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente  nel marcitore timeline.

 *Per posizionare con precisione l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza di un marcitore, eseguite uno zoom avanti fino in fondo sul righello temporale in modo da visualizzare la posizione esatta oppure scegliete Timeline > Vai a marcitore timeline, quindi nel menu scegliete Successivo, Precedente o Numerato.*

2 Scegliete Timeline > Cancella marcitore timeline e selezionate un'opzione del menu:

**Marcitore timeline in corrispondenza dell'indicatore tempo corrente** Elimina il marcitore timeline in corrispondenza della posizione temporale corrente. Se l'opzione non è disponibile, significa che non avete inserito in modo preciso l'indicatore del tempo corrente sul marcitore.

**Tutti i marcatori** Elimina tutti i marcatori timeline dal filmato.

**Numerato** Elimina un marcitore numerato dall'elenco di tutti i marcatori numerati.

*Nota: non potete rimuovere un marcitore timeline trascinandolo fuori dal righello temporale.*

## Eliminare un marcitore clip

1 Selezionate la clip nella timeline.

2 Spostate l'indicatore del tempo corrente  nel marcitore clip.

 *Per posizionare con precisione l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza di un marcitore, eseguite uno zoom avanti fino in fondo sul righello temporale in modo da visualizzare la posizione esatta oppure scegliete Clip > Vai a marcitore clip, quindi nel menu scegliete Successivo, Precedente o Numerato.*

3 Scegliete Clip > Cancella marcitore clip e selezionate un'opzione del menu:

**Marcitore corrente** Elimina il marcitore in corrispondenza della posizione temporale corrente. Se l'opzione non è disponibile, significa che non avete inserito in modo preciso l'indicatore del tempo corrente sul marcitore.

**Tutti i marcatori** Per eliminare dalla clip tutti i marcatori clip.

**Numerato** Per eliminare un marcitore clip numerato da un elenco di tutti i marcatori numerati.

## Cancellare tutti i marcatori

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cancellare tutti i marcatori clip da una clip, selezionatela nella timeline.
- Per cancellare tutti i marcatori timeline dalla timeline, assicuratevi che nel filmato non sia selezionata alcuna clip.

2 Scegliete Clip > Cancella marcitore clip > Tutti i marcatori oppure Timeline > Cancella marcitore timeline > Tutti i marcatori.

## Passare a un marcitore clip o timeline all'interno della timeline

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per passare a un marcitore di clip in una clip, selezionatela nella timeline.
- Per passare a un marcitore della timeline in un filmato, assicuratevi che nessuna clip sia selezionata nella timeline.

2 Scegliete Clip > Vai a marcitore clip oppure Timeline > Vai a marcitore timeline e, nel menu, scegliete Successivo, Precedente o Numerato.

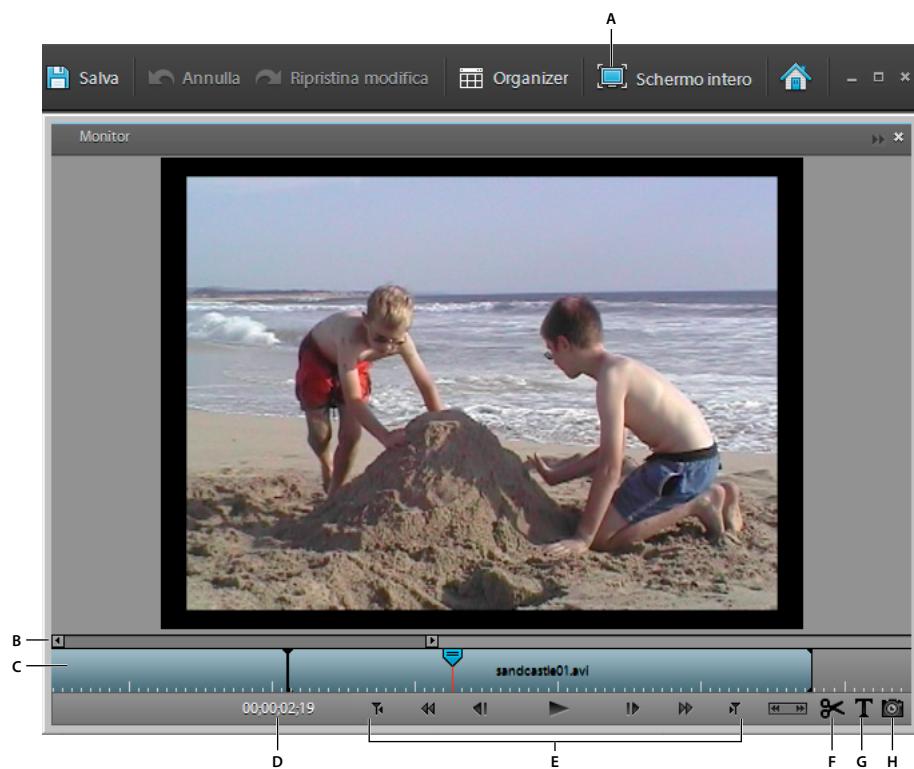
 *Per agevolare il posizionamento delle clip rispetto a un marcitore, assicuratevi che nel menu Timeline sia selezionato il comando Effetto calamita (è selezionato se a fianco c'è un segno di spunta). Così facendo le clip verranno calamitate sui marcatori mentre le trascinate nelle rispettive posizioni nella timeline.*

## Anteprima di filmati

### Visualizzare in anteprima un filmato nel pannello Monitor

Nel pannello Monitor è possibile visualizzare in anteprima un filmato interamente o parzialmente in qualsiasi momento. Per visualizzare in anteprima un filmato, Adobe Premiere Elements deve prima preparare le clip di tutte le tracce per consentirne la visualizzazione, l'applicazione di effetti e l'impostazione di movimento, opacità e volume. La qualità video e la frequenza dei fotogrammi vengono regolate automaticamente per l'anteprima del filmato in tempo reale. I filmati che utilizzano solo tagli tra clip vengono generalmente visualizzati in anteprima con qualità e frequenza di fotogramma normali. I filmati più complessi (contenenti effetti e video e audio su livelli) richiedono tempi di elaborazione più lunghi per essere visualizzati correttamente.

*Nota: per ulteriori informazioni sul rendering dei video per l'anteprima, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Elements.*



Pannello Monitor

A. Riproduci a schermo intero B. Controllo zoom C. Mini-timeline D. Valore temporale corrente E. Controlli riproduzione F. Suddividi clip G. Aggiungere il testo H. Fermo immagine

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Monitor:

- Per visualizzare l'anteprima del filmato, fate clic sul pulsante Riproduci ➤ o premete la barra spaziatrice.

*Nota: Per impostare l'indicatore del tempo corrente all'inizio del filmato, premete il tasto Inizio.*

- Per cambiare la modalità di riproduzione, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nel pannello Monitor. Selezionate Qualità riproduzione > Massima. Con l'impostazione Massima viene fatto un utilizzo più elevato della CPU e della RAM del computer.
- Per eseguire una pausa nell'anteprima, fate clic sul pulsante Pausa || o premete la barra spaziatrice.

- Per controllare la velocità dell'anteprima, trascinate il cursore shuttle verso destra. La clip viene riprodotta più velocemente man mano che trascinate il cursore shuttle verso sinistra.
- Per riprodurre il filmato all'indietro, trascinate il cursore shuttle verso sinistra. La clip viene riavvolta più velocemente man mano che trascinate il cursore shuttle verso sinistra.
- Per avanzare di un fotogramma, fate clic sul pulsante Avanti di un fotogramma . Per avanzare di cinque fotogrammi, tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Avanti di un fotogramma.
- Per tornare indietro di un fotogramma, fate clic sul pulsante Indietro di un fotogramma . Per tornare indietro di cinque fotogrammi, tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Un passo indietro.
- Per passare a un altro fotogramma, fate clic sull'indicatore del tempo attuale e digitate il nuovo tempo. Non occorre digitare due punti o punto e virgola. Tenete presente, tuttavia, che Adobe Premiere Elements interpreta i numeri minori di 100 come fotogrammi.
- Per passare alla fine della clip precedente (punto di taglio o di montaggio), fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio precedente .
- Per tornare all'inizio della clip successiva, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio successivo .

### Visualizzare in anteprima una clip dalla sceneline

- ❖ Fate doppio clic sulla clip nella sceneline.

### Ingrandire o ridurre la mini-timeline del pannello Monitor

Nella sceneline, potete ingrandire o ridurre la *mini-timeline del pannello Monitor* per espanderne o ridurne gli incrementi. L'ingrandimento della mini-timeline vi consente di visualizzare le modifiche che avvengono in brevi lassi di tempo, addirittura nella durata di un singolo fotogramma. Con la riduzione del righello invece vedrete le modifiche avvenute in un lasso di tempo maggiore.

- ❖ Per ingrandire o ridurre, trascinate la fine della mini-timeline.

### Scorrere la timeline durante l'anteprima

Quando una sequenza è maggiore della timeline visibile, potete impostare un'opzione in modo che esegua lo scorrimento automatico della timeline da destra a sinistra, come una pellicola in movimento attraverso lo schermo. In tal modo, non dovete eseguire lo zoom indietro per visualizzare l'intera sequenza.

- 1 In Windows®, scegliete Modifica > Preferenze > Generali. In Mac® OS, scegliete Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Generali.
- 2 Scegliete un'opzione dal menu Scorrimento automatico riproduzione Timeline.

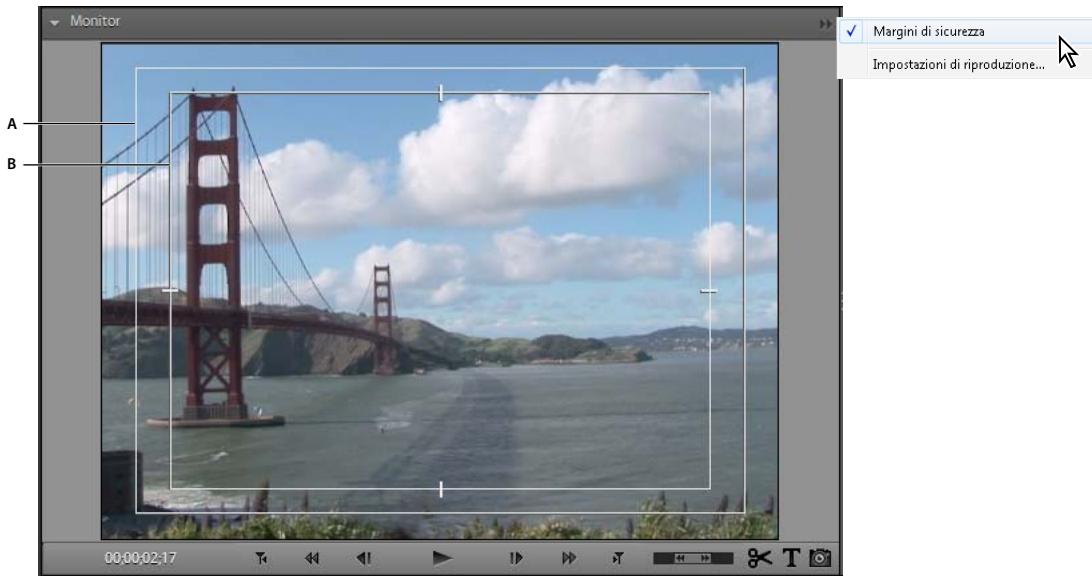
**Nessuno scorrimento** Non fa scorrere la timeline.

**Scorrimento pagina** Esegue lo scorrimento della sezione visibile della timeline una pagina per volta.

**Scorrimento uniforme** Esegue lo scorrimento della timeline mentre l'indicatore del tempo corrente resta al centro della timeline visibile.

### Visualizzare le aree di sicurezza nel pannello Monitor

Potete visualizzare i margini (guide) delle aree di sicurezza nel pannello Monitor per stabilire se il testo o gli oggetti del progetto non rientrano nelle aree di sicurezza. Qualora così fosse, potrebbero venire tagliati durante la riproduzione di determinate schermate. Questi margini servono soltanto da riferimento e non sono inclusi nelle anteprime o nelle esportazioni.



Aree di sicurezza del pannello Monitor

A. Margine di sicurezza azione B. Margine di sicurezza titolo

- ❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul pannello Monitor e scegliete Margini di sicurezza. La presenza di un segno di spunta accanto al nome indica che i margini di sicurezza sono attivati.

 *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.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creare un titolo fisso"](#) a pagina 229

["Verificare le impostazioni del progetto"](#) a pagina 31

## Anteprima in modalità a schermo intero

Per visualizzare nel dettaglio una clip o un filmato, visualizzate il file in anteprima in modalità a schermo intero. Questa modalità riempie lo schermo del computer con il video, dandovi un'idea di come le clip e i filmati appariranno sullo schermo del televisore. Le anteprime a schermo interno facilitano inoltre la condivisione del proprio lavoro con altre persone presenti nella stessa stanza.

### Anteprima di un filmato in modalità a schermo intero

- ❖ Fate clic sul pulsante Riproduci a schermo intero  nell'angolo in alto a destra dell'applicazione. Il riquadro di anteprima riempie lo schermo e la riproduzione si avvia automaticamente.

### Sospendere, invertire e far avanzare un'anteprima a schermo intero

Oltre a riprodurre e mettere in pausa un'anteprima a schermo intero, potete anche riavvolgere o avanzare a incrementi di un fotogramma.

- 1 Per visualizzare la barra di controllo, spostate il puntatore nella parte inferiore dello schermo.



Nell'anteprima a schermo intero, spostate il puntatore sullo schermo per visualizzare i controlli di riproduzione.

- 2 Fate clic sui pulsanti Pausa ||, Indietro di un fotogramma <|| o Avanti di un fotogramma ||>.

### Chiudere la modalità a schermo intero

- 1 Per visualizzare la barra di controllo, spostate il puntatore nella parte inferiore dello schermo.
- 2 Alla destra della barra di controllo, fate clic su Esci.

### Visualizzare l'anteprima su uno schermo televisivo

Per vedere l'anteprima del filmato su una TV o su un monitor video, potete usare vari tipi videocamere o di dispositivi per la conversione analogico-digitale (digitizer). Nella finestra di dialogo Impostazioni progetto sono contenute opzioni di visualizzazione in anteprima attraverso un dispositivo DV. Prima di scegliere queste impostazioni, è importante che l'hardware sia configurato correttamente.

**Nota:** assicuratevi che la TV o il monitor video sia collegato alla videocamera o al convertitore analogico-digitale e che il dispositivo sia collegato al computer (di solito attraverso una porta IEEE 1394). Inoltre, impostate il dispositivo in modo che trasmetta il segnale analogico audio e video al monitor. Alcuni dispositivi sono in grado di rilevare i monitor automaticamente, mentre altri richiedono che selezioniate un'opzione di menu. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione del dispositivo.

- 1 Scegliete Modifica > Impostazioni progetto > Generali e fate clic sul pulsante Impostazioni di riproduzione.
- 2 Nella sezione Riproduzione in tempo reale, selezionate queste opzioni:
  - Per vedere l'anteprima sia attraverso il pannello Monitor sia alla TV, selezionate l'opzione Visualizzazione video desktop durante la riproduzione. Deselezionate questa opzione se la riproduzione attraverso il pannello Monitor risulta poco fluida.
  - Per Dispositivo esterno, scegliete l'opzione che corrisponde alla videocamera o al convertitore analogico-digitale che state usando per trasmettere il segnale al monitor della TV.
  - Per Conversione proporzioni, scegliete Hardware (se supportato).
  - Scegliete Audio dispositivo esterno per controllare l'audio e il video attraverso il monitor della TV. Questa opzione mantiene audio e video sincronizzati durante la riproduzione.

**Nota:** Riproduzione in tempo reale esegue la riproduzione immediata di anteprime con una qualità finale di rendering completa. Nel montaggio privo di rendering, potete riesaminare le decisioni di montaggio man mano che le eseguite e potete sperimentare con maggiore libertà. Per ottenere le migliori frequenze fotogrammi di riproduzione, usate un sistema Pentium® 4 da 3 GHz o più potente.

- 3 Nella sezione Esportazione per il dispositivo esterno, scegliete se esportare su cassetta per il dispositivo specificato. Questa opzione non influisce sulla riproduzione.

**Nota:** l'esportazione su cassetta non è supportata per HDV.

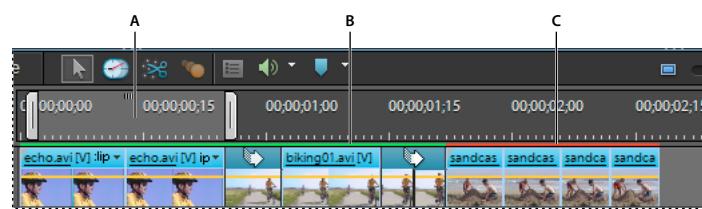
- 4 Se la scheda video supporta DirectX®, scegliete Effetti GPU accelerati nella sezione Modalità di visualizzazione sul desktop. In caso contrario, scegliete Compatibile o Standard, a seconda di quale delle due opzioni assicuri una migliore resa sul vostro sistema.
- 5 Mantenete inalterate le altre impostazioni di riproduzione di Adobe Premiere Elements e fate clic su OK.
- 6 Nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, fate clic su OK.

## Rendering di un'area per l'anteprima

I filmati più complessi e i filmati istantanei (contenenti effetti e più di livelli di video e audio) richiedono tempi di elaborazione più lunghi per essere visualizzati correttamente. Se Adobe Premiere Elements non riesce a visualizzare un'area con le caratteristiche complete di velocità e qualità, aggiunge una linea rossa sottile nel righello temporale della timeline. Per visualizzare in anteprima una di queste aree, potete prima eseguirne il *rendering*. Il rendering elabora i livelli e gli effetti e salva l'anteprima ottenuta in un file, il quale può essere utilizzato da Adobe Premiere Elements ogni volta in cui visualizzate in anteprima quella porzione di filmato. Al termine del rendering, non occorre rieseguire il rendering di ciascuna porzione, tranne nel caso in cui siano state apportate modifiche. Nella timeline le aree sottoposte a rendering sono contrassegnate da una linea verde.

**Nota:** se apportate modifiche di rilievo a un'area sottoposta a rendering, il file di anteprima non è più utile e la linea verde diventa rossa. Per visualizzare un'anteprima degli effetti complessi alla frequenza fotogrammi massima, dovete eseguire nuovamente il rendering dell'area.

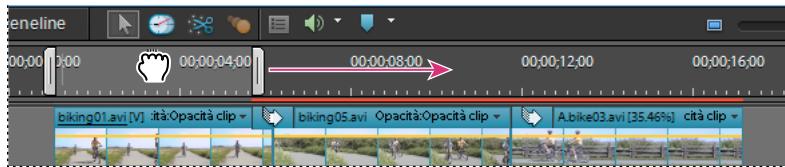
Potete indicare l'area da sottoporre a rendering mediante la *barra dell'area di lavoro* della timeline.



A. Barra dell'area di lavoro B. La linea verde indica un'area sottoposta a rendering completo C. La linea rossa indica che l'area deve essere sottoposta a rendering per ottenere la qualità di anteprima migliore

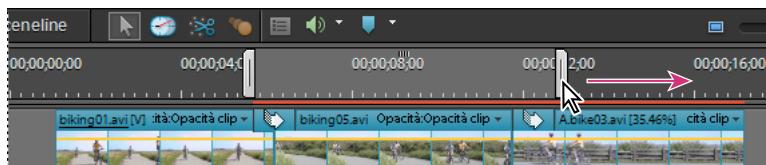
## Impostare un'area da sottoporre a rendering

- Trascinate la zona centrale della barra dell'area di lavoro sopra la sezione da visualizzare in anteprima. Abbiate cura di trascinare la barra dell'area di lavoro dalla zona centrale, onde evitare di spostare per errore l'indicatore del tempo attuale.



Prendete la barra dell'area di lavoro e trascinatela sopra la sezione da visualizzare in anteprima.

- Se la zona centrale non è visibile, tenete premuto Alt e trascinate la barra dell'area di lavoro sopra la sezione da visualizzare in anteprima.



Trascinamento di un marcatore dell'area di lavoro per contrassegnare la fine dell'area di lavoro

- Posizionate l'indicatore del tempo corrente e premete Alt + ' per impostare l'inizio dell'area di lavoro.
- Posizionate l'indicatore del tempo corrente e premete Alt + i per impostare la fine dell'area di lavoro.
- Tenete premuto Alt e fate doppio clic sull'area di lavoro per ridimensionarla secondo la larghezza del filmato.
- Fate doppio clic sulla barra dell'area di lavoro per ridimensionarla secondo la larghezza del righello del tempo o la lunghezza dell'intero filmato, 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 Timeline > Esegui rendering area di lavoro. I tempi di rendering dipendono dalle risorse del sistema in uso e dalla complessità del segmento.

 Potete eseguire il rendering dell'anteprima anche posizionando la barra dell'area di lavoro e premendo Invio (Windows) o Inizio (Mac OS).

### Eliminare file di anteprima

Quando riprodotrete un filmato, Adobe Premiere Elements unisce le tracce e gli effetti nello sfondo mentre riproduce il filmato ottenuto nel pannello Monitor. Se invece eseguite il rendering del filmato, Adobe Premiere Elements crea file di anteprima e li salva nel disco rigido. Al termine del rendering, Adobe Premiere Elements non deve elaborare nuovamente le tracce e gli effetti e può riprodurre direttamente l'anteprima dei file. Allo stesso modo, i file di anteprima consentono di risparmiare tempo quando esportate il filmato finale perché Adobe Premiere Elements può usare le informazioni memorizzate nei file di anteprima, anziché ripetere il rendering.

- ❖ Con la timeline o la sceneline attiva, scegliete Timeline > Elimina file di rendering. Quando viene richiesto, fate clic su OK.

**Nota:** è importante eliminare i file di anteprima mediante il comando Elimina file di rendering piuttosto che rimuoverli direttamente da Windows. i progetti fanno riferimento ai file di anteprima in modo analogo a quanto accade con i file multimediali sorgente. Se spostate o eliminate i file di anteprima senza usare questo comando, alla successiva apertura del progetto Adobe Premiere Elements chiederà di individuare i file.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“I dischi di memoria virtuale”](#) a pagina 36

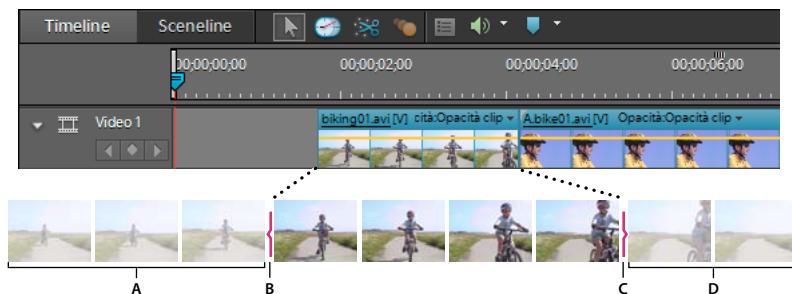
# Capitolo 8: Modificare le clip

Il processo di montaggio include la visualizzazione in anteprima e il taglio delle clip per eliminare eventuale materiale inutile. Comprende inoltre la modifica di alcune proprietà quali velocità, direzione e durata. Potete inoltre modificare le clip multimediali generate da altri programmi nelle applicazioni di origine, all'interno di Adobe Premiere Elements.

## Tagliare le clip

### Informazioni su come tagliare e recuperare le clip

Quando create un filmato, non viene utilizzata in genere un'intera clip. Per definire i fotogrammi da utilizzare, è necessario impostare l'*attacco* e lo *stacco*. L'attacco è il primo fotogramma della clip che si desidera usare; lo stacco è l'ultimo fotogramma della clip che si desidera usare. Quando impostate l'attacco e lo stacco, i fotogrammi esclusi non vengono eliminati dal disco rigido, bensì viene isolata la parte da includere nel filmato. L'attacco e lo stacco possono essere paragonati a una finestra sulla clip, in quanto mostrano solo i fotogrammi compresi tra questi due punti. Potete spostare l'attacco e lo stacco a seconda delle necessità per recuperare i fotogrammi che avete eventualmente tagliato.



L'attacco e lo stacco rappresentano una sorta di finestra sulla clip.  
A. Fotogrammi tagliati B. Attacco C. Stacco D. Fotogrammi tagliati

I tagli vengono sempre eseguiti alle estremità di una clip. Per tagliare fotogrammi dal centro, suddividete innanzitutto la clip, creando due istanze della clip originale, quindi tagliate i fotogrammi superflui dalla fine della prima istanza della clip o dall'inizio della seconda.

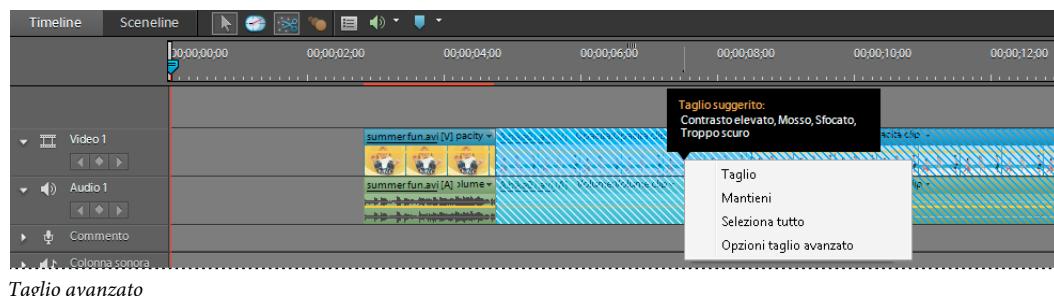
Potete tagliare una clip utilizzando la finestra Anteprima, la mini-timeline del pannello Monitor o la timeline. Potete recuperare i fotogrammi dalle clip sorgenti (le clip non ancora inserite nella timeline) utilizzando la finestra Anteprima. I fotogrammi delle clip che si trovano nella timeline possono essere recuperati mediante la timeline.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Suddividere le clip"](#) a pagina 125

## La funzione Taglio avanzato

Per creare un file video rifinito di buona qualità potete rimuovere le sezioni indesiderate e quelle di qualità scadente. Adobe® Premiere® Elements 9 consente di gestire efficientemente le sezioni sfocate, mosse, di qualità scadente o di scarso interesse dei file video. Potete così eseguire il montaggio e regolare i vostri file video in modo facile e rapido. La funzione Taglio avanzato consente di tagliare le sezioni di scarsa qualità dei file video. Il taglio avanzato può essere applicato in modo manuale o automatico. I tagli possono essere eseguiti nella visualizzazione timeline o sceneline. Tuttavia, in visualizzazione sceneline potete tagliare solo una clip alla volta. Il taglio avanzato può essere di tipo manuale o automatico. La modalità predefinita è manuale. Questa vi permette di specificare le opzioni in base alle quali determinare le sezioni da tagliare. In modalità automatica, invece, Adobe Premiere Elements determina automaticamente quali sezioni tagliare e vi consente di scegliere se eliminarle o conservarle.



### Taglio avanzato manuale

Il taglio avanzato può essere di tipo manuale o automatico. La modalità predefinita è manuale, che vi consente di tagliare o eliminare le sezioni evidenziate di una clip.

- 1 Per abilitare la funzione Taglio avanzato, selezionate Timeline > Opzioni taglio avanzato. Per impostazione predefinita, è inizialmente attivata la modalità manuale di Taglio avanzato.

**Nota:** nella modalità manuale di Taglio avanzato, sopra il pannello Monitor è visualizzato il messaggio *Modalità taglio avanzato: Taglia o elimina le sezioni evidenziate. È inoltre disponibile il pulsante Opzioni taglio avanzato.*

- 2 (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Opzioni taglio avanzato, usate il cursore per specificare le opzioni Livello di qualità e Livello di interesse. I valori definiti determinano quali sezioni possono essere tagliate. Se non impostate alcuna opzione, vengono applicate le impostazioni predefinite. Per ulteriori informazioni, consultate “[Opzioni di taglio avanzato](#)” a pagina 118.

- 3 Per attivare la funzione Taglio avanzato, fate clic su Taglio avanzato  nella parte superiore del pannello Timeline.

- 4 Fate clic su Organizza e trascinate le clip desiderate nella timeline.

Adobe Premiere Elements analizza le clip ed evidenzia le sezioni che possono essere tagliate. Le sezioni evidenziate dipendono dai valori impostati per Livello di qualità e Livello di interesse. Le sezioni da tagliare sono evidenziate da un pattern a righe.

**Nota:** per analizzare manualmente la clip prima di trascinarla nella timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e selezionate Esegui analisi automatica. Per ulteriori informazioni sulla funzione Analisi automatica, consultate “[Analisi di file multimediali](#)” a pagina 76.

- 5 (Facoltativo) Per visualizzare i tag che indicano le sezioni di qualità scadente applicati da Adobe® Premiere® Elements 9 alle sezioni da tagliare, passate il mouse sulle sezioni evidenziate dalla funzione Taglio avanzato.
- 6 Per selezionare le sezioni da tagliare di una clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate doppio clic sulla clip per selezionare tutte le sezioni che possono essere tagliate di tale clip.

- Per selezionare tutte le sezioni che possono essere tagliate di più clip, trascinate un riquadro di selezione attorno alle clip selezionate. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulle sezioni da tagliare e scegliete Selezione tutto.
- Per selezionare tutte le sezioni che possono essere tagliate di più clip nella timeline, premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Mac OS), fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una sezione e scegliete Selezione tutto.

Le sezioni da tagliare selezionate vengono evidenziate. Quando selezionate una sezione da tagliare, tutte le sezioni da tagliare vengono indicate da un pattern a righe blu.

**Nota:** per scegliere solo alcune sezioni da tagliare di più clip, selezionate innanzitutto le clip, quindi selezionate le sezioni da tagliare.

- 7 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una sezione da tagliare (area indicata da un pattern a righe blu). Vengono visualizzate le seguenti opzioni:

**Taglia** Consente di tagliare l'area selezionata.

**Mantieni** Consente di mantenere l'area selezionata.

**Selezione tutto** Consente di selezionare tutte le sezioni che possono essere tagliate nella selezione corrente.

**Opzioni taglio avanzato** Visualizza le opzioni di Taglio avanzato.

- 8 Per tagliare l'area da tagliare selezionata, selezionate Taglia; per mantenerla, selezionate Mantieni. In alternativa, potete tagliare le clip mediante il tasto Canc.
- 9 (Facoltativo) Per annullare l'ultima operazione di taglio effettuata, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e selezionate Annulla taglio avanzato.

Per uscire dalla modalità Taglio avanzato, selezionate Timeline > Modalità taglio avanzato.

## Taglio avanzato automatico

- 1 Per attivare la modalità automatica di Taglio avanzato, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Timeline > Opzioni taglio avanzato. Nella finestra di dialogo Opzioni taglio avanzato, selezionate Automatico.
- Fate clic su Opzioni taglio avanzato sopra al pannello Monitor, selezionate Automatico e fate clic su Salva.

**Nota:** nella modalità automatica di Taglio avanzato, sopra il pannello Monitor è visualizzato il messaggio Modalità taglio avanzato: Le clip aggiunte a un filmato verranno tagliate. È inoltre disponibile il pulsante Opzioni taglio avanzato.

- 2 Per attivare la funzione Taglio avanzato, fate clic su  nella parte superiore del pannello Timeline.

- 3 Fate clic su Organizza e trascinate le clip desiderate nella timeline.

Adobe Premiere Elements analizza le clip ed evidenzia le sezioni che possono essere tagliate. Viene visualizzata la finestra di dialogo di conferma Taglio avanzato automatico.

**Nota:** per analizzare manualmente la clip prima di trascinarla nella timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e selezionate Esegui analisi automatica. Per ulteriori informazioni sulla funzione Analisi automatica, consultate ["Analisi di file multimediali"](#) a pagina 76.

**Nota:** se una clip non è selezionata, dei pattern a righe evidenziano le sezioni di Taglio avanzato della clip.

- 4 Fate clic su Sì per rimuovere dalla clip le sezioni evidenziate.

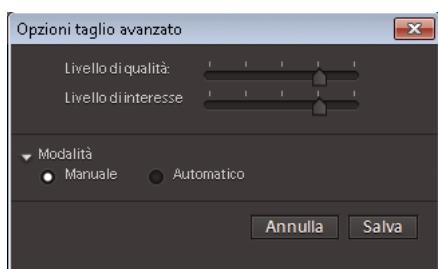
## Opzioni di taglio avanzato

La funzione Taglio avanzato si basa su criteri di qualità come luminosità, sfocatura, mosso e contrasto e criteri di interesse come volti, movimento e dialogo. Prima di tagliare le clip potete impostare i livelli di qualità e interesse.

**Livello di qualità** Consente di specificare i livelli dei fattori di qualità utilizzati da Adobe Premiere Elements per individuare le sezioni da tagliare. I fattori di qualità comprendono sfocatura, mosso, luminosità, messa a fuoco e contrasto. Se spostate il cursore fino all'estrema destra, tutte le sezioni che non sono di alta qualità vengono evidenziate come sezioni da tagliare. Se spostate il cursore verso sinistra, viene individuato un minor numero di sezioni da tagliare. Se spostate il cursore fino all'estrema sinistra, vengono evidenziate come sezioni da tagliare solo le sezioni di qualità scadente.

**Livello di interesse** Consente di specificare i livelli dei fattori di interesse utilizzati da Adobe Premiere Elements per individuare le sezioni da tagliare. I fattori di interesse comprendono volti, dialogo, primi piani, spostamenti della fotocamera come panning e zoom, gruppi di persone numerosi e gruppi di persone ridotti.

**Nota:** non potete utilizzare *Interesse* come unico fattore per l'individuazione delle sezioni da tagliare. I fattori di interesse e qualità funzionano in sinergia. Mano a mano che spostate il cursore verso sinistra, viene individuato un minor numero di sezioni da tagliare. Vengono tagliate le clip con un basso livello di qualità o interesse. Vengono invece mantenute le clip con un elevato livello di qualità o interesse.



Opzioni di taglio avanzato

## Accesso alle opzioni di taglio avanzato

Attivate la funzione Taglio avanzato ed effettuate una delle seguenti operazioni per accedere alle opzioni di taglio avanzato:

- Selezionate Timeline > Opzioni taglio avanzato.
- Fate clic su Opzioni taglio avanzato sopra al pannello Monitor.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una sezione evidenziata come da tagliare e selezionate Opzioni taglio avanzato.

## Tagliare una clip dalla sceneline

Quando utilizzate la sceneline, è possibile tagliare le clip direttamente nella mini-timeline del pannello Monitor. Tagliando una clip nel pannello Monitor viene tagliata solo l'istanza della clip visualizzata nella sceneline e non la clip originale.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Panoramica della sceneline"](#) a pagina 82

## Tagliare una clip nel pannello Monitor

- 1 Selezionate una clip nella sceneline.

La clip viene visualizzata nel pannello Monitor, con una rappresentazione che contiene il nome file della clip nella mini-timeline.

**2** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per tagliare la clip dall'inizio, trascinate verso destra la maniglia di attacco  che si trova a sinistra della rappresentazione clip.
- Per tagliare la clip dalla fine, trascinate verso sinistra la maniglia di stacco  che si trova a destra della rappresentazione clip.

Il pannello Monitor mostra il fotogramma nella posizione in cui è stata trascinata la maniglia.

### Rimuovere i fotogrammi intermedi di una clip

In alcune situazioni, può essere necessario conservare per il filmato il materiale all'inizio e alla fine di una clip, ma non quello al centro della clip. Potete suddividere la clip appena prima che inizi la sezione non desiderata, creando due clip; quindi potete tagliare il materiale superfluo dall'inizio della seconda clip.

**1** Nella sceneline, selezionate la clip contenente il materiale superfluo.

La clip viene visualizzata nel pannello Monitor, con una rappresentazione che contiene il nome file della clip nella mini-timeline.

**2** Trascinate l'indicatore tempo corrente nel pannello Monitor fino al fotogramma da cui inizia il materiale superfluo.

**3** Nel pannello Monitor, fate clic sul pulsante Suddividi clip .

Due rappresentazioni della clip sostituiscono l'originale sia nella mini-timeline che nella sceneline.

**4** Selezionate la rappresentazione della seconda clip nella mini-timeline.

*Nota: potete anche selezionare la prima clip e modificarla come indicato di seguito, impostando un nuovo stacco.*

**5** Trascinate la maniglia di attacco  della rappresentazione clip verso destra finché non si trova appena dopo il materiale da tagliare.



*Nella mini-timeline, trascinate la maniglia di attacco per tagliare i fotogrammi dall'inizio della clip.*

Il materiale superfluo viene rimosso dall'inizio della seconda clip (o alla fine della prima clip, se avete modificato quest'ultima) e l'intervallo creato tra la prima e la seconda clip viene chiuso automaticamente.

## Recuperare fotogrammi nel pannello Monitor

- 1 Selezionate una clip nella sceneline.

Il nome file della clip e i relativi attacchi e stacchi appaiono nella mini-timeline del pannello Monitor.

- 2 Nella mini-timeline del pannello Monitor effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per recuperare fotogrammi all'inizio della clip, trascinate la maniglia di attacco  verso sinistra.
- Per recuperare fotogrammi alla fine della clip, trascinate la maniglia di stacco  verso destra.

## Ingrandire o ridurre la mini-timeline del pannello Monitor

Quando utilizzate la sceneline, nel pannello Monitor è visibile una mini-timeline. Potete cambiare il livello di zoom per visualizzare la mini-timeline in maggiore o minore dettaglio. Appena sopra la mini-timeline si trova un controllo zoom. Il controllo zoom gestisce sia il livello di zoom della mini-timeline che la porzione visualizzata della mini-timeline. Quando il controllo zoom è completamente esteso, potete vedere l'intera mini-timeline. L'uso di questo controllo non influisce sul livello di zoom della clip o del filmato visualizzati.



Trascinate il cursore a un'estremità del controllo zoom verso il centro del pannello Monitor per ingrandire e verso il bordo per ridurre la visualizzazione.

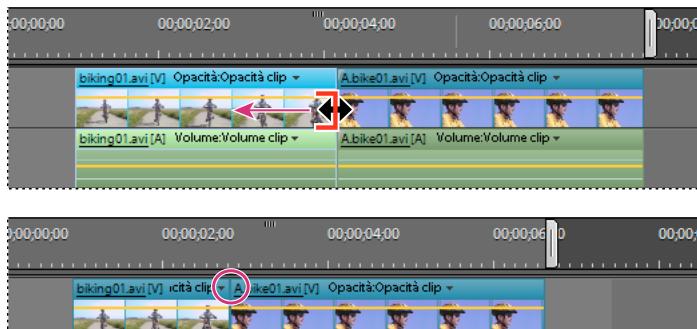
- Per ingrandire la visualizzazione, trascinate il cursore  a una delle estremità del controllo zoom verso il centro.
- Per ridurre la visualizzazione, trascinate il cursore  a una delle estremità del controllo zoom verso il bordo della mini-timeline.

 Per visualizzare un'area diversa della mini-timeline, trascinate il centro del controllo zoom per far scorrere la mini-timeline verso destra o verso sinistra. Una volta eseguito lo zoom avanti, la posizione di spostamento del cursore potrebbe non essere visibile; tuttavia trascinando verso destra o sinistra, la mini-timeline scorre.

## Tagliare nella timeline

Potete rimuovere o recuperare i fotogrammi tagliati da un'estremità della clip trascinandone il bordo nella timeline. Per agevolare l'individuazione precisa del fotogramma desiderato, durante il trascinamento il pannello Monitor mostra il fotogramma in corrispondenza dei nuovi punti di attacco e stacco. Se vicino al bordo del taglio è presente un'altra clip, i fotogrammi di entrambe le clip vengono visualizzati affiancati nel pannello Monitor. Il fotogramma a sinistra (stacco) è precedente in ordine di tempo e il fotogramma a destra (attacco) è successivo. Mentre trascinate il bordo della clip, scorrono le clip successive e i blocchi di aree vuote nella timeline.

Una descrizione visualizza il numero dei fotogrammi tagliati man mano che li tagliate. La finestra mostra un valore negativo se trascinate il bordo della clip verso l'inizio del filmato oppure positivo se lo trascinate verso la fine. Per sapere se la clip è stata tagliata, basta osservare il triangolo grigio nell'angolo superiore all'estremità della clip nella timeline. Un triangolo indica che il bordo non è stato tagliato.



La Timeline durante (sopra) e dopo (sotto) il taglio. Il triangolo grigio nell'angolo della clip scompare quando si esegue un taglio.

In caso di clip collegate (video con colonna sonora), se si trascina il bordo di una clip, cambiano l'attacco e lo stacco di entrambe le clip. A volte è necessario tagliare le clip collegate in modo indipendente per creare montaggi con taglio a L (noti anche come L-cut e J-cut). Per impostare separatamente l'attacco e lo stacco del video e dell'audio, tenete premuto Alt mentre tagliate.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Panoramica della timeline"](#) a pagina 88

### Tagliare clip nella timeline

1 Fate clic sullo strumento Selezione nella timeline .

 Per tagliare solo una clip di una coppia di Clip collegate occorre scollarle temporaneamente, selezionando la clip combinata mentre si preme Alt. Per spostarle insieme, selezionatele di nuovo.

2 Posizionate il puntatore sopra il bordo della clip da tagliare fino a quando viene visualizzata l'icona corretta:

- Icona per il taglio dell'attacco  per tagliare l'inizio di una clip.
- Icona per il taglio dello stacco  per tagliare la fine di una clip.

3 Trascinate il bordo fino al fotogramma desiderato. Il pannello Monitor visualizza i fotogrammi durante il trascinamento, mostrando anche l'eventuale fotogramma della clip adiacente. Le clip successive nella traccia si spostano nel tempo per compensare la modifica, ma la loro durata rimane la stessa.

**Nota:** non potete trascinare a sinistra l'attacco di una clip oltre il bordo della clip adiacente.

### Rimuovere i fotogrammi intermedi di una clip nella timeline

Potete conservare per il vostro filmato il materiale all'inizio e alla fine di una clip, ma rimuovere quello al centro della clip. Suddividete la clip prima che inizi la sezione indesiderata, quindi tagliate il materiale inutile dall'inizio della seconda clip risultante dalla suddivisione.

1 Nella timeline, trascinate l'indicatore tempo corrente nel fotogramma da cui inizia la sezione superflua di una clip.

Il fotogramma viene visualizzato nel pannello Monitor.

2 Nel pannello Monitor, fate clic sul pulsante Suddividi clip .

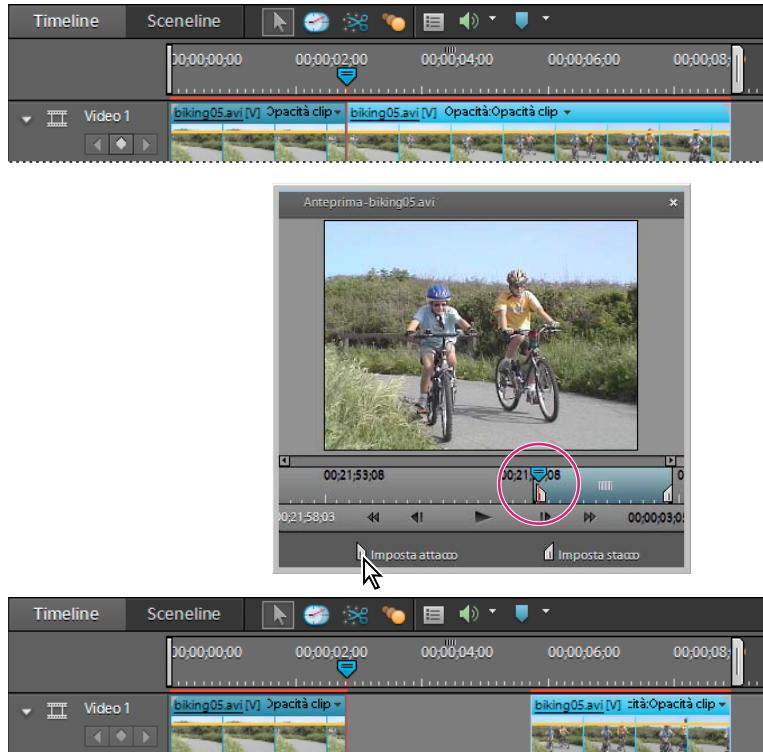
La clip viene suddivisa nel punto selezionato.

3 Fate clic sullo strumento Selezione .

4 Fate doppio clic sulla clip a destra della suddivisione. La clip viene aperta nella finestra Anteprima.

**Nota:** potete anche aprire la clip a sinistra e apportare le modifiche indicate di seguito impostando un nuovo stacco.

- 5 Nella finestra Anteprima, trascinate l'indicatore tempo corrente  verso il fotogramma, appena dopo l'ultimo fotogramma di materiale indesiderato.
- 6 Fate clic sul pulsante Imposta attacco . Questa operazione consente di tagliare il materiale indesiderato dall'inizio della seconda clip e di accorciare la clip nella timeline, lasciando uno spazio tra questa e la clip precedente.



Clip suddivisa (in alto), attacco impostato (al centro), spazio risultante (in basso)

- 7 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella timeline, quindi fate clic su Elimina e chiudi intervallo.

### Recuperare fotogrammi nella timeline

- 1 Fate clic sullo strumento Selezione nella timeline .
- 2 Posizionate il puntatore sopra il bordo della clip da tagliare fino a quando viene visualizzata l'icona corretta:
  - Icôna per il taglio dell'attacco  per recuperare fotogrammi dall'inizio di una clip.
  - Icôna per il taglio dello stacco  per recuperare fotogrammi dalla fine di una clip.
- 3 Trascinate il bordo fino al fotogramma desiderato.

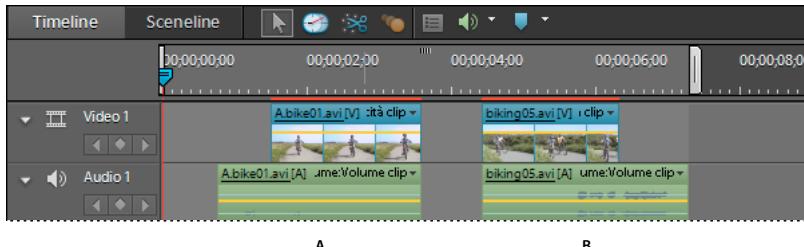
*Nota: per modificare l'attacco e lo stacco del solo video o del solo audio di una clip collegata, premete Alt e trascinate. Non occorre tenere premuto Alt dopo l'inizio del trascinamento.*

### Estendere l'audio prima o dopo il video collegato

L'audio può iniziare prima del video o estendersi dopo il video nella clip successiva (o viceversa). Il taglio separato di audio e video collegati prende il nome di *montaggio con taglio a L*. In genere, quando si crea un montaggio con taglio a L in una clip, è necessario crearne uno anche nella clip adiacente per evitare che le due clip si sovrappongano.

Potete creare due tipi di montaggi con taglio a L:

- Un *J-cut* o *attacco audio prima di attacco video*, nel quale l'audio inizia prima del video collegato o il video continua dopo l'audio.
- Un *L-cut* o *attacco video prima di attacco audio*, nel quale il video inizia prima dell'audio collegato o l'audio continua dopo il video.



A Clip tagliata per montaggio di tipo J-cut B Clip tagliata per montaggio di tipo L-cut

- 1 Fate clic sullo strumento Selezione nella timeline .
- 2 Se la clip è adiacente a un'altra, tenete premuto il tasto Alt e trascinate la porzione audio in una traccia diversa in modo da lasciare dello spazio vuoto accanto ad essa.
- 3 (Facoltativo) Spostate l'indicatore tempo corrente sul fotogramma video da tagliare e assicuratevi che l'effetto calamita sia attivato e contrassegnato da un segno di spunta. Qualora non lo fosse, selezionate Timeline > Effetto calamita.
- 4 Posizionate il puntatore sul bordo della clip video che desiderate tagliare ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se dovete tagliare l'inizio della clip, quando appare l'icona Taglio attacco  premete Alt e trascinate il bordo al fotogramma desiderato (non è necessario tenere premuto il tasto Alt mentre trascinate). Notate che il video rimane allineato con la clip precedente.
  - Se dovete tagliare la fine della clip, quando appare l'icona Taglio stacco  premete Alt e trascinate il bordo al fotogramma desiderato (non è necessario tenere premuto il tasto Alt mentre trascinate). Notate che le clip successive della traccia si spostano a sinistra.
- 5 Premendo Alt e trascinando una clip, le clip si scollano temporaneamente. Se poi volete spostarle o modificarle insieme, basta riselectarle.
- 6 Se dovete tagliare una clip adiacente in modo che l'audio non si sovrapponga alle clip collegate che avete appena tagliato, ripetete il punto 3 sulla clip audio adiacente.
- 7 Se durante il punto 4 salta la sincronizzazione tra audio e video (vicino al nome della clip nella traccia compare un numero rosso), fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip audio (non video) e scegliete Sposta in sincrono.

## Tagliare nella finestra Anteprima

Potete visualizzare in anteprima qualsiasi clip e impostare nuovi attacchi e stacchi prima di aggiungere la clip alla timeline o alla sceneline. Ad esempio potete visualizzare in anteprima le clip per determinarne la qualità e tagliare le parti superflue prima di organizzarle. La visualizzazione in anteprima e il taglio delle clip possono essere effettuati nella finestra Anteprima.

Il taglio di una clip nella finestra Anteprima consente di impostare l'attacco e lo stacco di tutte le successive istanze della clip inserite nella timeline o nella sceneline. Questa operazione non modifica l'attacco e lo stacco delle istanze delle clip già inserite nella timeline o nella sceneline. Per utilizzare gli stessi attacchi e stacchi per tutte le istanze della clip, è opportuno impostarli prima di inserire la clip nella timeline o nella sceneline.



Finestra Anteprima  
A. Controllo zoom B. Attacco della clip C. Valore temporale corrente D. Indicatore tempo corrente E. Controlli riproduzione F. Stacco della clip G. Durata clip

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Panoramica sullo spazio di lavoro”](#) a pagina 9

[“Visualizzare in anteprima un filmato nel pannello Monitor”](#) a pagina 108

[“Panoramica sulla visualizzazione Progetto”](#) a pagina 22

[“Anteprima di filmati”](#) a pagina 108

### Visualizzare l'anteprima di una clip nella finestra Anteprima

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto per aprire la vista Progetto.
- 2 Fate doppio clic su una clip nella visualizzazione Progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni nella finestra Anteprima:
  - Per riprodurre la clip, fate clic sul pulsante Riproduci ►.
  - Per andare avanti o indietro di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo indietro ◀◀ o Un passo avanti ▶▶.
  - Per andare avanti o indietro di cinque fotogrammi, tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Un passo indietro ◀◀ o Un passo avanti ▶▶.

### Tagliare una clip nella finestra Anteprima

Potete tagliare una clip nella finestra Anteprima prima di posizionarla nella timeline o nella sceneline. Il taglio nella finestra Anteprima non influisce su eventuali istanze della clip già presenti nella timeline o nella sceneline. Una volta inserita una clip in un filmato, potete riaprirla nella finestra Anteprima per modificarne l'attacco e lo stacco per le successive istanze, recuperare fotogrammi tagliati in precedenza o tagliarne altri.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto per aprire la vista Progetto.
- 2 Fate doppio clic su una clip nella visualizzazione Progetto.
- 3 Per tagliare la clip, effettuate una delle seguenti operazioni nella finestra Anteprima:
  - Per impostare un nuovo attacco, trascinate la relativa maniglia □ o l'indicatore tempo corrente ▽ nella posizione desiderata e fate clic sul pulsante Imposta attacco □.

- Per impostare un nuovo stacco, trascinate la relativa maniglia o l'indicatore tempo corrente nella posizione desiderata e fate clic sul pulsante Imposta stacco .

4 Fate clic sul pulsante Chiudi nella finestra Anteprima.

Le successive istanze della clip trascinate dalla visualizzazione Progetto alla timeline o alla sceneline utilizzeranno l'attacco e lo stacco della clip tagliata.

### Recuperare fotogrammi nella finestra Anteprima

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto per aprire la vista Progetto.
- 2 Fate doppio clic su una clip nella vista Progetto.
- 3 Nella finestra Anteprima, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Spostate l'indicatore tempo corrente fino al fotogramma che volete sia il primo della clip, anche se si trova a sinistra dell'attacco corrente. Fate clic sul pulsante Imposta attacco .
  - Spostate l'indicatore tempo corrente fino al fotogramma che volete sia il primo della clip, anche se si trova a sinistra dell'attacco corrente. Fate clic sul pulsante Imposta attacco .
  - Trascinate la maniglia dell'attacco o dello stacco sul fotogramma desiderato.

### Modificare il livello di zoom nella finestra Anteprima

Quando visualizzate una clip in anteprima, potete modificare il livello di zoom della *mini-timeline* per espanderne o ridurne gli incrementi. Lo zoom in della mini-timeline consente di visualizzare le modifiche che avvengono in brevi lassi di tempo, addirittura nella durata di un singolo fotogramma. Con lo zoom out invece vedete le modifiche avvenute in un lasso di tempo maggiore.

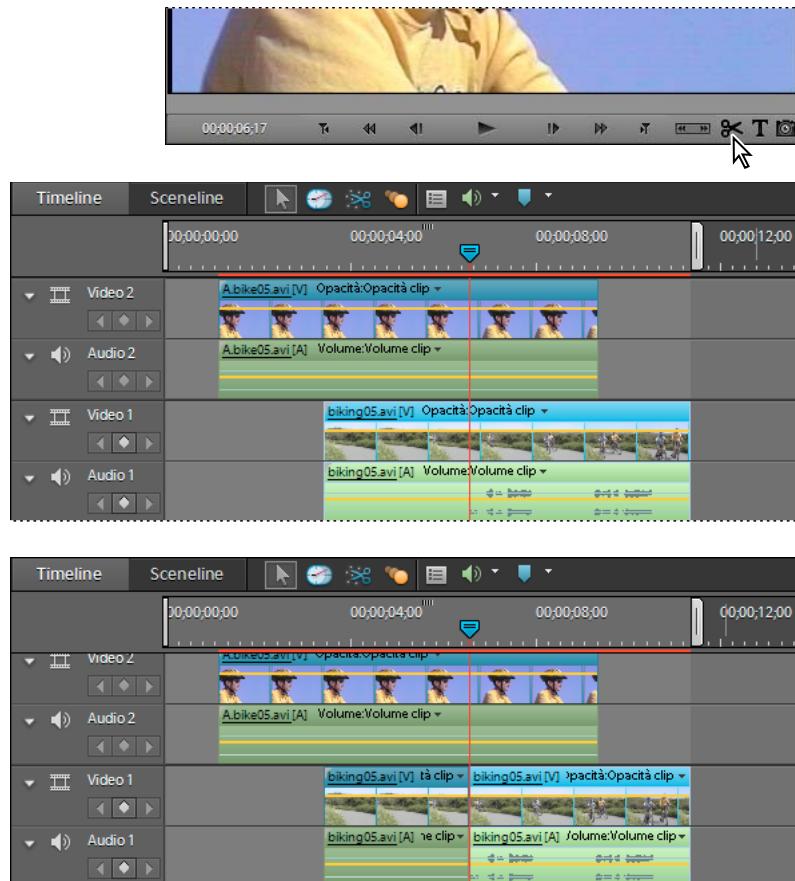
- Per ingrandire la visualizzazione, trascinate il cursore a una delle estremità del controllo zoom verso il centro.
- Per ridurre la visualizzazione, trascinate il cursore a una delle estremità del controllo zoom verso il bordo della mini-timeline.

*Per visualizzare un'area diversa della mini-timeline, trascinate il centro del controllo zoom per far scorrere la mini-timeline verso destra o verso sinistra. Una volta eseguito lo zoom avanti, la posizione di spostamento del cursore potrebbe non essere visibile; tuttavia trascinando verso destra o sinistra, la mini-timeline scorre.*

### Suddividere le clip

È possibile applicare effetti diversi a parti diverse di una clip, ad esempio, per velocizzare la prima parte lasciando invariata la velocità della seconda. In questi casi, tagliate una clip in varie parti, quindi applicate effetti e transizioni alle singole parti. Potete suddividere una clip in un filmato mediante lo strumento Suddividi clip nel pannello Monitor, che taglia una o più clip selezionate in corrispondenza dell'indicatore tempo corrente.

La suddivisione di una clip implica la divisione della clip in due parti e la creazione di un'istanza nuova e distinta dalla clip originale. Se la clip è collegata a un'altra clip, viene creata anche una nuova istanza della clip collegata. Le due clip risultanti, se combinate tra loro, danno come risultato la clip originale. Le clip ottenute sono versioni complete dell'originale ma con punti di attacco e stacco diversi per adattarsi alla posizione indicata dallo strumento. Queste clip possono essere selezionate ed eliminate.

**Modificare le clip**

Lo strumento **Suddividi clip** (prima, nell'immagine in alto; dopo, in basso) taglia le clip selezionate in corrispondenza dell'indicatore tempo corrente.

**Nota:** non è necessario suddividere la clip per modificare le impostazioni degli effetti nel tempo. È sufficiente applicare fotogrammi chiave a una singola clip.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“I fotogrammi chiave”](#) a pagina 210

**Suddividere una clip**

Potete suddividere una clip in corrispondenza di un qualsiasi fotogramma, creando una clip che inizia e un'altra che finisce con quel fotogramma. Potete poi modificare le due clip risultanti e trattarle come qualsiasi altra clip.

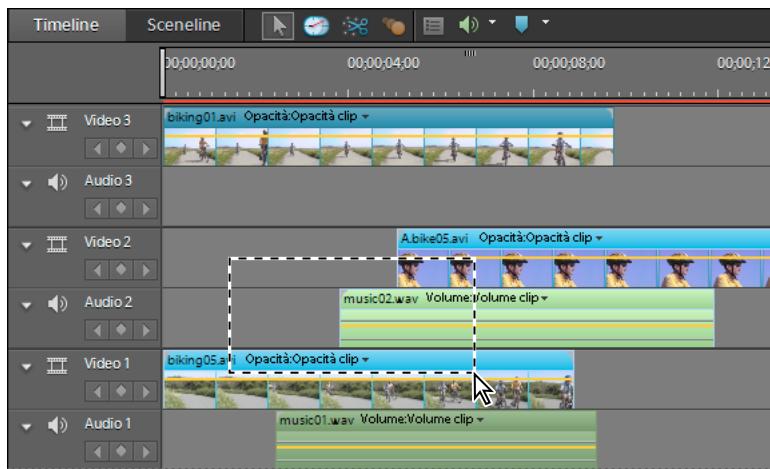
- 1 Selezionate una clip nella sceneline o nella timeline.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella sceneline, trascinate l'indicatore tempo corrente nella mini-timeline del pannello Monitor, fino al fotogramma in cui desiderate creare la suddivisione.
  - Nella timeline, trascinate l'indicatore tempo corrente fino al fotogramma in cui desiderate creare la suddivisione.
- 3 Nel pannello Monitor, fate clic sul pulsante Suddividi clip .

Due nuove clip sostituiscono quella originale, una alla fine e l'altra all'inizio della posizione dell'indicatore tempo corrente.

## Suddividere clip sovrapposte

Potete suddividere contemporaneamente due o più clip sovrapposte, cioè clip che si sovrappongono nella timeline.

- 1 Nella timeline, trascinate un'area di selezione per selezionare le clip desiderate, su tracce diverse, che si sovrappongono in un punto temporale.



Trascinare l'area di selezione consente di selezionare le clip sovrapposte nella timeline

- 2 Nella timeline, trascinate l'indicatore tempo corrente fino al punto in cui desiderate effettuare la suddivisione.
- 3 Nel pannello Monitor, fate clic sul pulsante Suddividi clip

## Sostituire le riprese

Potete sostituire le riprese (o elementi di metraggio) sorgente per le clip in File multimediali disponibili. Sostituendo il metraggio sorgente per una clip, essa viene collegata a un nuovo file sorgente. Quando sostituite una ripresa:

- Le istanze della clip vengono mantenute nel pannello Progetto e nella timeline, con i corrispondenti punti di attacco e stacco.
- Tutti gli effetti applicati vengono mantenuti.

Tuttavia, la clip viene collegata alla nuova ripresa anziché a quella originale. Ad esempio, potete sostituire una ripresa contenente una traccia audio in una lingua con una ripresa identica in un'altra lingua. Tutte le modifiche applicate alla ripresa originale vengono mantenute nonostante la sostituzione della ripresa.

- 1 Selezionate Organizza > Progetto. Nel pannello Progetto, selezionate la clip per la quale desiderate un nuovo metraggio sorgente.
- 2 Selezionate Clip > Sostitisci metraggio oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e selezionate Sostitisci metraggio.
- 3 Nella finestra di dialogo Sostitisci metraggio, selezionate il nuovo file e fate clic su Apri.

Il nuovo elemento di metraggio sostituisce quello precedente. Tutte le istanze del precedente metraggio sono ora collegate a quello nuovo.

# Modifica della velocità e durata delle clip

## Modificare la velocità di una clip

Per creare un effetto di accelerazione o rallentatore, modificate la velocità della clip. La modifica della velocità della clip ne influenza anche la durata. L'accelerazione comporta la rimozione di fotogrammi, con la conseguente abbreviazione della durata della clip. Analogamente, rallentando una clip si ripetono i fotogrammi e si prolunga quindi la durata della clip. In caso di clip audio, la modifica della velocità comporta anche una variazione del tono. Il comando Dilatazione tempo comprende un'opzione per conservare il tono originale di una clip audio a qualsiasi velocità.

Potete modificare la velocità di una clip solo nella timeline (non è possibile farlo nella sceneline).

**Nota:** se modificate la velocità di una clip con campi interlacciati, potrebbe essere necessario modificare la velocità di gestione dei campi in Adobe Premiere Elements, soprattutto se la velocità scende sotto il 100% della velocità originale.

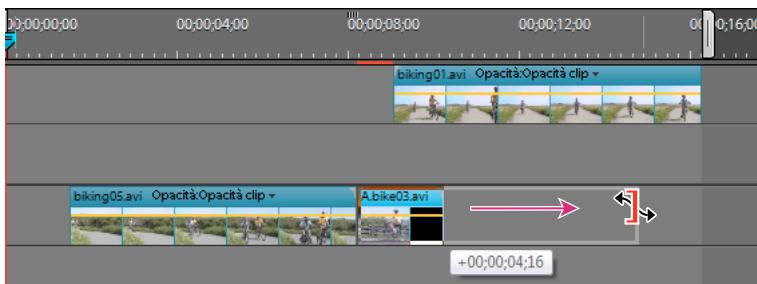
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Anteprima di filmati"](#) a pagina 108

["Impostare le opzioni di campo per i video interlacciati importati"](#) a pagina 69

## Modificare la velocità di una clip mediante lo strumento Dilatazione tempo

- 1 Se desiderate rallentare la clip, trascinatela prima nella timeline fino alla fine del filmato o su un'altra traccia con dello spazio vuoto, in modo da estenderla senza toccare una clip adiacente. Quando si rallenta una clip con lo strumento Dilatazione tempo, non è possibile dilatarla oltre il bordo di una clip adiacente.
- 2 Fate clic sullo strumento Dilatazione tempo  nella parte superiore della timeline.
- 3 Posizionate il puntatore sopra il bordo della clip da tagliare fino a quando viene visualizzata l'icona corretta:
  - Icona Attacco dilatazione tempo  per dilatare il tempo della clip a destra del puntatore.
  - Icona Stacco dilatazione tempo  per dilatare il tempo della clip a sinistra del puntatore.
- 4 Trascinate il bordo della clip, aumentando la lunghezza per rallentarla o riducendola per accelerarla.



*Modificare la velocità della clip mediante lo strumento Dilatazione tempo*

- 5 Visualizzate in anteprima le modifiche, quindi apportate le altre modifiche necessarie.
- 6 Se avete spostato la clip al punto 1, fate clic sullo strumento Selezione e trascinate la clip nuovamente all'interno del filmato.

## Modificare la velocità di una clip mediante lo strumento Dilatazione tempo

- 1 Se desiderate rallentare una clip che nella timeline è seguita a destra da un'altra clip, trascinatela in una traccia vuota oppure alla fine del filmato per poterla dilatare senza interferire con la clip adiacente.

**2** Selezionate la clip nella timeline.

**Nota:** se non avete ancora aggiunto la clip alla timeline, selezionatela nella vista Progetto del pannello Attività.

**3** Scegliete Clip > Dilatazione tempo.

**4** Digitate una percentuale per la velocità nella finestra di dialogo Dilatazione tempo. Un valore minore di 100% rallenta la clip, mentre uno maggiore di 100% ne aumenta la velocità.

**5** (Facoltativo) Per mantenere invariato il tono di una clip audio, selezionate Mantieni tono audio.

**6** Fate clic su OK. Visualizzate in anteprima le modifiche, quindi apportate le altre modifiche necessarie.

**7** Se avete spostato la clip al punto 1, trascinatela nuovamente all'interno del filmato.

## Modificare la velocità e durata di più clip

Potete modificare la velocità e durata di più clip nella vista Timeline del pannello Progetti.

**1** Per selezionare più clip, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare clip non consecutive, tenete premuto Maiusc e fate clic su ciascuna clip.
  - Per selezionare delle clip consecutive, fate clic nel pannello Progetti e trascinate un rettangolo di selezione attorno alle clip da selezionare.
  - Per selezionare tutte le clip, premete Ctrl+A.
- 2** Scegliete Clip > Dilatazione tempo per modificare la velocità e durata di tutte le clip.

## Impostare la durata di una clip

La *durata* di una clip video o audio corrisponde al tempo di esecuzione dal primo fotogramma (attacco) all'ultimo (stacco). La durata iniziale di una clip corrisponde a quella originale della clip importata o acquisita. Di solito la durata della clip viene modificata tagliando fotogrammi da una delle estremità ma lo stesso risultato può essere ottenuto definendo una durata specifica.

A differenza dei video, la durata delle immagini fisse non è limitata a quella della clip originale e può essere impostata a piacere.

**1** Selezionate una clip nella visualizzazione Progetto del pannello Attività o nella timeline.

**2** Scegliete Clip > Dilatazione tempo.

**3** Fate clic sul pulsante Collega  della finestra di dialogo Dilatazione tempo per scollegare velocità e durata. Se sono collegate, modificando la durata si modifica anche la velocità di riproduzione della clip.

**4** Digitate una nuova durata e fate clic su OK.

## Invertire la riproduzione di una clip

L'inversione determina l'esecuzione all'indietro di una clip, dallo stacco all'attacco. Potete anche combinare l'inversione della clip con la modifica della velocità. Potete invertire una clip solo nella timeline (non è possibile farlo nella sceneline).

**1** Selezionate la clip nella timeline.

**2** Scegliete Clip > Dilatazione tempo.

**3** (Facoltativo) Per modificare la velocità della clip, digitate una percentuale per la velocità nella finestra di dialogo Dilatazione tempo. Un valore minore di 100% rallenta la clip, mentre uno maggiore di 100% ne aumenta la velocità.

**4** Selezionate Velocità indietro e fate clic su OK.

 Per invertire la riproduzione della clip e modificare la velocità in una sola azione, digitate una percentuale negativa in Velocità, tenendo conto che -200 raddoppia la velocità all'indietro della clip e -50 dimezza la velocità normale.

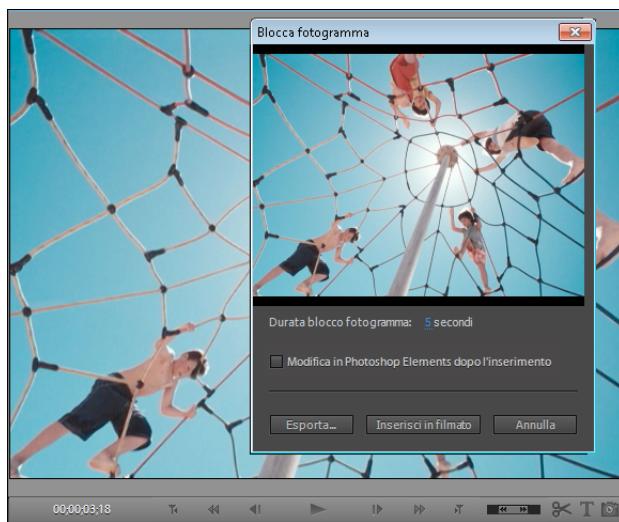
## Fermare e fissare fotogrammi

### Esportare un fotogramma video

Potete acquisire un singolo fotogramma da una clip video per utilizzarlo come immagine fissa nel filmato corrente o per salvarlo sul disco rigido e utilizzarlo in altri modi. Ad esempio, potete utilizzare un'immagine fissa nel filmato per mostrare un personaggio che inizia un'azione che viene quindi interrotta a metà e bloccata sullo schermo.

- 1 Selezionate una clip nella sceneline o nella timeline.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella sceneline, trascinate l'indicatore tempo corrente  nella mini-timeline del pannello Monitor, sul fotogramma che desiderate acquisire.
  - Nella timeline, trascinate l'indicatore tempo corrente  sul fotogramma che desiderate acquisire.
- 3 Nel pannello Monitor, fate clic sul pulsante Blocca fotogramma .

Il fotogramma viene visualizzato nella finestra Blocca fotogramma.



La finestra Blocca fotogramma mostra un fotogramma video pronto per essere utilizzato come immagine fissa.

**Nota:** Se è installato Adobe Photoshop Elements e desiderate modificare l'immagine in Photoshop Elements, scegliete Modifica Photoshop Elements dopo l'inserimento.

- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per esportare il fotogramma come file immagine fissa, fate clic su Esporta. Nella finestra di dialogo Esporta fotogramma, assegnate un nome e un percorso al file immagine, quindi fate clic su Salva.
  - Per inserire il fotogramma come immagine fissa direttamente nel filmato in corrispondenza dell'indicatore tempo corrente, fate clic su Inserisci in filmato.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Modificare fotogrammi video in Photoshop Elements"](#) a pagina 132

## Riprodurre e fermare un fotogramma (o fermare e quindi riprodurre)

- Per iniziare il video con un'immagine fissa e quindi avviare la riproduzione, fate clic sul pulsante Blocca Fotogramma  nel pannello monitor per creare un'immagine fissa da un fotogramma e quindi inserirla nella posizione del fotogramma originale.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Suddividere le clip"](#) a pagina 125

["Modificare fotogrammi video in Photoshop Elements"](#) a pagina 132

## Operazioni con le clip sorgenti

### Trovare la sorgente di una clip

Dopo aver eseguito delle operazioni con la clip nella timeline, potrete decidere di utilizzare un'altra istanza della sorgente in un'altra parte del filmato. Adobe Premiere Elements è in grado di trovare rapidamente la sorgente di qualsiasi clip di un filmato e di selezionarla automaticamente nella visualizzazione Progetto nel pannello Attività.

- 1 Nel pannello Attività, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per trovare la clip in vista Progetto, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
  - Per trovare la clip nell'ambiente Organizza, fate clic su Organizza > Oggetti multimediali.
- 2 Fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip nella timeline e scegliete Rivela in Oggetti multimediali o Rivela in Progetto.

La clip viene evidenziata nell'ambiente Organizza o in vista Progetto, in base all'opzione scelta.

### Rimuovere l'attacco e lo stacco da una clip sorgente

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto per aprire la vista Progetto.
  - 2 Fate doppio clic su una clip sorgente nella visualizzazione Progetto.
  - 3 Scegliete Clip > Cancella marcatore clip e selezionate un'opzione del menu:
    - Attacco e stacco, per rimuovere sia l'attacco che lo stacco.
    - Attacco, per rimuovere solo l'attacco.
    - Stacco, per rimuovere solo lo stacco.
-  *per cancellare un attacco o uno stacco da una clip sorgente (non la versione della timeline) potete inoltre tenere premuto il tasto Alt e fare clic rispettivamente sul pulsante Imposta attacco  o Imposta stacco  nella finestra Anteprima.*

## Modificare una clip nell'applicazione originale

Alcuni file contengono informazioni incorporate, denominate *collegamento al progetto*, che indicano l'applicazione in cui sono stati creati. Adobe Photoshop Elements, Adobe Audition e Adobe After Effects® creano file con collegamenti al progetto. Se un file contiene un collegamento progetto, potete usare il comando Modifica originale per aprire il file nell'applicazione originale nella quale apportare le modifiche richieste. Non è necessario eseguire il rendering del file prima di utilizzare questo comando, a meno che non lo abbiate modificato in Adobe Premiere Elements. Quando salvate il file nell'applicazione originale, Adobe Premiere Elements consente di includere automaticamente nel progetto corrente qualsiasi modifica apportata senza bisogno di reimportare il file.

 *Potete incorporare le informazioni nel filmato che consente ad altre applicazioni, ad esempio Adobe After Effects o Adobe Encore DVD, di usare il comando Modifica originale per aprire il filmato in Adobe Premiere Elements.*

- 1 Selezionate una clip nella visualizzazione Progetto del pannello Attività o nella timeline.
- 2 Scegliete Modifica > Modifica originale.
- 3 Una volta modificata la clip, salvatela e chiudetela.

Le modifiche vengono incorporate nel progetto in Adobe Premiere Elements.

**Nota:** generalmente, i file audio vengono associati al lettore audio predefinito del computer. Se selezionate Modifica originale per un file audio, il file potrebbe aprirsi in un'applicazione, come Windows® Media Player o iTunes®, che non consente la modifica del file. Non potrete pertanto modificare i file audio in tali applicazioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Impostazioni comuni per la condivisione”](#) a pagina 290

## Modificare fotogrammi video in Photoshop Elements

Se i fotogrammi video richiedono correzioni o miglioramenti, potete aprirli automaticamente in Photoshop Elements dopo averli esportati come immagini fisse e averli inseriti nel filmato.



Modificare un fotogramma video in Photoshop Elements

- 1 Nel pannello Monitor di Adobe Premiere Elements, trascinate l'indicatore tempo corrente sul fotogramma che desiderate modificare.
  - 2 Fate clic sul pulsante Blocca fotogramma .
  - 3 Per impostare Durata blocco fotogramma, scorrete il valore Secondi.
  - 4 Selezionate Modifica in Photoshop Elements dopo l'inserimento, quindi fate clic su Inserisci in filmato.
  - 5 In Photoshop Elements Editor, modificate l'immagine applicando filtri, stili, effetti, tratti di pennello e così via.
- Nota:** il ridimensionamento dell'immagine ne potrebbe causare la distorsione nel fotogramma video.
- 6 Se avete aggiunto dei livelli immagine, scegliete Livello > Unico livello.
  - 7 Al termine delle modifiche, scegliete File > Salva.
  - 8 Confermate le impostazioni predefinite per il percorso e il nome del file e fate clic su Salva.
  - 9 Quando Photoshop Elements indica che è già esistente un file con lo stesso nome, fate clic su OK per sostituire il file. Quindi fate clic su OK nella finestra di dialogo Opzioni BMP.

Adobe Premiere Elements aggiorna automaticamente il fotogramma nel filmato.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Esportare un fotogramma come immagine fissa"](#) a pagina 283

## Correzione avanzata

Adobe® Premiere® Elements 9 consente di correggere automaticamente i problemi di qualità nei file video ai quali sono associati dei tag avanzati. Quando aggiungete tali clip alla sceneline o alla timeline, viene visualizzata la finestra di dialogo SmartFix per la correzione automatica. Fate clic su Sì per confermare la correzione delle clip.

# Capitolo 9: Applicazione delle transizioni

Le transizioni consentono di aggiungere degli effetti alla fine di una clip e all'inizio di quella successiva, nonché di visualizzare l'anteprima della transizione prima di applicarla. Le transizioni audio e video possono essere personalizzate sotto forma di dissolvenza progressiva o repentina in cui una clip sostituisce un'altra.

## Informazioni di base sulle transizioni

### Funzionamento delle transizioni

Mediante le *transizioni* è possibile passare gradualmente da una clip alla clip successiva oppure stilizzare l'inizio o la fine di una singola clip. Una transizione può essere lieve, come una dissolvenza incrociata, o di maggior impatto, come una pagina che viene sfogliata o una girandola in rotazione. In genere si inserisce una transizione sul taglio in modo da creare una transizione *tra due clip*. Tuttavia è anche possibile applicare una transizione solo all'inizio o alla fine di una clip, creando così una transizione *su una sola clip*, ad esempio la dissolvenza al nero.



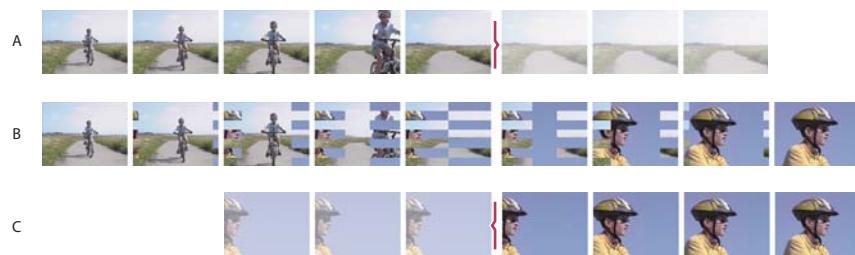
Transizione Sfoglia pagina tra due clip (a sinistra) e Transizione dissolvenza incrociata alla fine della clip (a destra)

Quando una transizione passa da una clip a quella successiva, si sovrappone ai fotogrammi di entrambe le clip. I fotogrammi della sovrapposizione possono essere fotogrammi precedentemente tagliati dalle clip (appena oltre l'attacco o lo stacco al punto di taglio) o fotogrammi esistenti ripetuti su entrambi i lati del taglio. È importante ricordare che quando tagliate una clip, non eliminate effettivamente i fotogrammi; i punti di attacco e stacco risultanti definiscono una sorta di finestra sulla clip originale. Una transizione utilizza i fotogrammi tagliati per creare l'effetto transizione o, in caso di clip in cui non sono disponibili fotogrammi tagliati, ripete i fotogrammi.



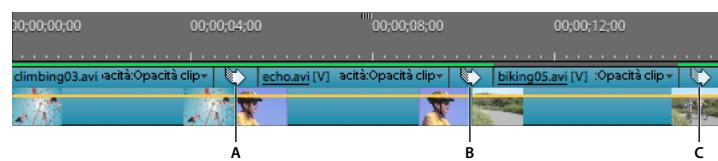
La transizione utilizza i fotogrammi tagliati per spostarsi alla scena successiva..

A. Prima clip con fotogrammi tagliati alla fine B. Filmato che contiene entrambe le clip e la transizione C. Seconda clip con fotogrammi tagliati all'inizio



La transizione ripete i fotogrammi per le clip senza fotogrammi tagliati..

A. Prima clip con l'ultimo fotogramma ripetuto B. Filmato che contiene entrambe le clip e la transizione C. Seconda clip con il primo fotogramma ripetuto



Tipi di transizioni

A. Transizione tra due clip che utilizzano fotogrammi ripetuti B. Transizione tra due clip C. Transizione per singola clip

 Per vedere se una transizione agisce da un lato solo o su entrambi i lati e se ha fotogrammi ripetuti, selezionatela e fate clic su Modifica transizione, nella vista Transizioni del pannello Attività, per accedere alla vista Proprietà.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Gli effetti”](#) a pagina 150

## Transizioni non supportate in Mac OS

Categoria di transizioni	Transizione
Movimento 3D	Sipario
	Porte chiuse
	Ripiega
	Rotazione
	Rotazione via
	Altalena in entrata
	Altalena in uscita
	Precipita
Dissolvenza	Dissolvenza con dithering
	Dissolvenza non additiva
	Inversione casuale

Categoria di transizioni	Transizione
GPU	Riflessione a tessere
	Sfoglia al centro
	Punta arricciata
	Arrotolamento pagina
	Sfera
Forme geometriche	Punte
	Forme geometriche
	Stella
Mappa	Mappa canale
	Mappa luminanza
Sfoglia pagina	Sfoglia al centro
	Scarta
	Rotola via
Scorrimento	Scorrimento a strisce
	Unione centro
	Multi-spin
	Sferzate
	Bande a scorrimento
	Strisce laterali
	Scambia
	Srotolamento
Effetti speciali	Diretta
	Dislocazione
	Maschera immagine
	Prendi
	Texture
	3D
Allungamento	Allungamento incrociato
	Imbuto
	Allungamento
	Allungamento in entrata
	Allungamento sopra

Categoria di transizioni	Transizione
Comparsa	Comparsa a strisce
	Scacchiera laterale
	Scacchi
	Cronometro
	Macchie
	Raggi di sole
	Comparsa diagonale
	Blocchi casuali
	Comparsa casuale
	Caselle a spirale
	Veneziane
	Cuneo
	Blocchi zig zag
Zoom	Zoom incrociato
	Zoom
	Caselle zoom
	Tracce zoom

## Transizioni con accelerazione GPU

Adobe Premiere Elements dispone di numerose transizioni con accelerazione GPU tra cui Riflessione, Sfoglia al centro, Punta arricciata, Scorrimento e Sfera. Le potete trovare tutte nel menu Transizioni GPU della vista Transizioni.

Queste transizioni si avvalgono delle nuove funzionalità di elaborazione video offerte dalle schede video che dispongono di chip GPU (Graphics Processing Unit). Tali schede video forniscono l'accelerazione grafica, in modo tale che le transizioni possono essere visualizzate in anteprima e sottoposte a rendering più rapidamente rispetto alla sola CPU. Se disponete di una scheda video che supporta DirectX 9.x e Pixel Shader (PS) 1.3 o versione successiva e Vertex Shader 1.1 o versione successiva, potete utilizzare le transizioni con accelerazione GPU. Le transizioni sono visibili solo se disponete di una scheda con GPU e se risiedono nella cartella Transizioni video nella vista Transizioni.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

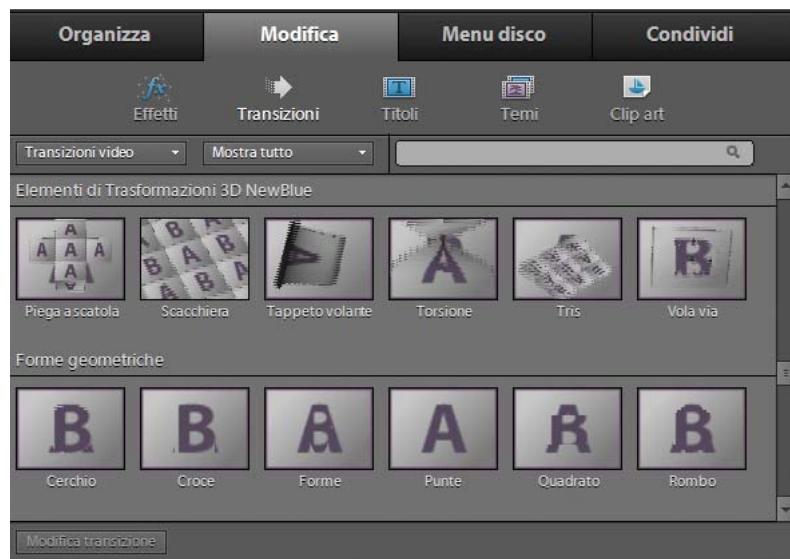
["GPU Effetti"](#) a pagina 182

## Applicazione delle transizioni alle clip

### Anteprima delle transizioni

È possibile accedere alle transizioni disponibili nella vista Transizioni del pannello Attività (fate clic su Modifica, quindi su Transizioni). Sono suddivise in due cartelle principali: Transizioni video e Transizioni audio. Per restringere la ricerca di una transizione, scegliete un tipo di transizione, ad esempio Dissolvenza, dal menu delle categorie. Potete anche cercare una transizione digitandone il nome nella casella Cerca.

Le transizioni video contengono le anteprime delle miniature animate che mostrano il relativo effetto sulle clip. Selezionate una transizione per impostare la relativa miniatura in movimento. Nella vista Transizioni potete visualizzare l'anteprima animata in miniatura della transizione prima di applicarla a una clip.



Vista Transizioni del pannello Attività

**💡** In Adobe Premiere Elements sono incluse due transizioni audio nella categoria Dissolvenza incrociata: Potenza costante e Guadagno costante. Entrambe effettuano dissolvenze ma sono leggermente diverse. Potenza costante crea una dissolvenza più morbida, mentre Guadagno costante spesso risulta in una dissolvenza più brusca sebbene matematicamente lineare.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi su Transizioni .
- 2 Fate clic su una miniatura per avviare l'anteprima.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Il mixaggio audio"](#) a pagina 256

### Specificare una transizione predefinita

La transizione predefinita viene utilizzata nelle presentazioni, nei file importati da Adobe® Photoshop® Elements e negli sfondi in movimento creati per i menu dei DVD. Le transizioni predefinite sono Dissolvenza incrociata per il video o le immagini fisse e Potenza costante per l'audio; possono tuttavia essere modificate.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic Su modifica, quindi su Transizioni .

- 2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla transizione da rendere predefinita e scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita. (L'icona della transizione predefinita risulta circondata da una linea grigia.)

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Regolare la durata della transizione"](#) a pagina 148

### **Applicare le transizioni nella sceneline**

La sceneline contiene aree di rilascio per transizioni  che consentono di applicare facilmente transizioni tra tutte le clip.

#### **Applicare una transizione tra due clip nella sceneline**

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi su Transizioni .
- 2 Nella vista Transizioni del pannello Attività, selezionate Transizioni video, quindi scegliete la categoria contenente la transizione da applicare.
- 3 Trascinate la transizione dal pannello Attività su un rettangolo tra due clip nella sceneline. Un'icona della transizione riempirà il rettangolo.

*Nota: in alternativa, potete fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'icona Transizione  tra due clip e scegliere la transizione desiderata direttamente dalla sceneline.*

- 4 Fate doppio clic sul rettangolo per l'anteprima della transizione.

#### **Applicare una transizione in una singola clip nella sceneline**

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi su Transizioni .
- 2 Nei menu della vista Transizioni del pannello Attività, selezionate Transizioni video, quindi scegliete la categoria contenente la transizione da applicare.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se un lato della clip è privo di clip adiacenti, trascinate la transizione sul rettangolo di transizione di quel lato.
  - Se la clip è adiacente a un'altra clip, trascinate la transizione sul bordo desiderato della clip. Nella vista Transizioni del pannello Attività, fate clic su Modifica transizione, quindi dal menu Allineamento scegliete Inizia dal taglio o Termina al taglio.



Applicare una transizione tra due clip nella sceneline

## Applicare le transizioni nella timeline

Quando applicate le transizioni alla timeline, potete scegliere tra diverse opzioni di allineamento, come ad esempio Inizia dal taglio o Centra sul taglio.

### Applicare una transizione tra due clip nella timeline

Per applicare una transizione tra due clip nella timeline, è necessario che le clip si trovino nella stessa traccia, senza spazi tra di esse.

Se una transizione tra due clip utilizza i fotogrammi ripetuti (anziché 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.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic Su modifica, quindi su Transizioni .
- 2 Nei menu della vista Transizioni del pannello Attività, selezionate Transizioni video, quindi scegliete la categoria contenente la transizione da applicare.
- 3 Trascinate la transizione dal pannello Attività alla timeline, sul taglio tra le due clip, e rilasciate il pulsante del mouse quando viene visualizzata una delle icone di allineamento seguenti:

**Inizia dal taglio**  Allinea l'inizio della transizione all'inizio della seconda clip.

**Centra sul taglio**  Centra la transizione sul taglio.

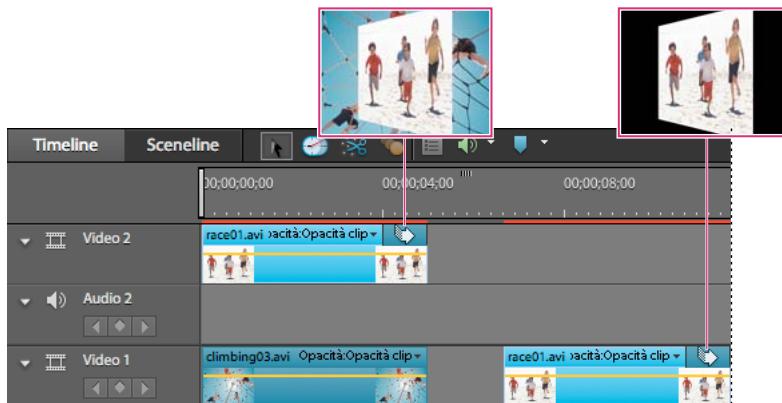
**Termina al taglio**  Allinea la fine della transizione alla fine della prima clip.

 Premendo Ctrl mentre trascinate una transizione potete selezionare Inizia dal taglio, Centra sul taglio o Termina al taglio trascinando lentamente la transizione sul taglio verso sinistra o verso destra.

## Applicare una transizione in una singola clip nella timeline

Quando create una transizione in una singola clip, tutti gli elementi eventualmente presenti sotto la transizione nella timeline vengono visualizzati nella parte trasparente della transizione. Se ad esempio desiderate che la clip venga oscurata, è necessario che la clip si trovi sulla traccia 1 o che non vi siano altre clip al di sotto di essa. Se la clip risiede su una traccia al di sopra di un'altra clip, nella transizione viene visualizzata la clip sulla traccia inferiore. Pertanto, la transizione viene visualizzata come transizione tra due clip.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi su Transizioni 
- 2 Nei menu della vista Transizioni del pannello Attività, selezionate Transizioni video, quindi scegliete la categoria contenente la transizione da applicare.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se un lato della clip è privo di clip adiacenti, trascinate la transizione sul bordo della clip.
  - Se la clip è adiacente a un'altra clip, tenendo premuto il tasto Ctrl trascinate la transizione sul bordo della clip desiderata.



Transizione in una singola clip con sotto un'altra clip (a sinistra) e transizione in una singola clip senza alcuna clip al di sotto (a destra)

## Applicare una transizione predefinita nella timeline

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per selezionare clip non consecutive, tenete premuto Maiusc e fate clic su ciascuna clip.
  - Per selezionare clip consecutive, fate clic nel pannello Progetti e trascinate attorno alle clip da selezionare.
  - Per selezionare tutte le clip, premete Ctrl+A.
- 2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulle clip selezionate, quindi scegliete Applica transizione predefinita lungo CTI.
- 3 Selezionate una delle seguenti opzioni:
  - Audio
  - Video

La transizione viene applicata a tutte le clip selezionate.

**Nota:** le tracce video vengono incollate in tracce video e le tracce audio in tracce audio.

Per applicare una transizione predefinita tra più clip contigue nella stessa traccia:

- 1 Tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic sulle clip a cui desiderate aggiungere la transizione predefinita.

**2** Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una delle clip selezionate.

**3** Selezionate Applica transizione predefinita.

La transizione viene applicata al taglio tra ognuna delle clip selezionate.

## Sostituire una transizione

Per sostituire una transizione, è sufficiente sovrapporla una nuova alla precedente nella timeline. Quando sostituite una transizione, Adobe Premiere Elements mantiene l'allineamento e la durata della transizione originale. Tuttavia, le impostazioni della transizione originale vengono ignorate e vengono utilizzate le impostazioni predefinite della nuova transizione.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi su Transizioni 
- 2 Nei menu della vista Transizioni del pannello Attività, selezionate Transizioni video, quindi scegliete la categoria contenente la transizione da applicare.
- 3 Trascinate la nuova transizione sulla transizione nella timeline o nella sceneline.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Regolare le proprietà della transizione”](#) a pagina 147

[“Regolare l'allineamento della transizione”](#) a pagina 147

[“Regolare la durata della transizione”](#) a pagina 148

## Visualizzare in anteprima le transizioni applicate

Potete visualizzare le anteprime delle transizioni applicate sia dalla vista Proprietà che dal pannello Monitor. La vista Proprietà dispone di un'area di anteprima in cui potete visualizzare le anteprime delle clip vere e proprie oppure le miniature predefinite (lettere A e B). Tutte le regolazioni delle transizioni sono disponibili nella vista Proprietà; se prevedete di eseguire regolazioni durante l'anteprima della transizione, usate la vista Proprietà.

 *Se disponete di una videocamera digitale, provate a collegarla sia al computer che al televisore per visualizzare anteprime in tempo reale sullo schermo della TV. Otterrete una percezione migliore dell'aspetto che avrà la transizione nel filmato finito.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Tagliare nella finestra Anteprima”](#) a pagina 123

[“Visualizzare l'anteprima su uno schermo televisivo”](#) a pagina 111

[“Regolare le proprietà della transizione”](#) a pagina 147

## Visualizzare l'anteprima nel pannello Monitor

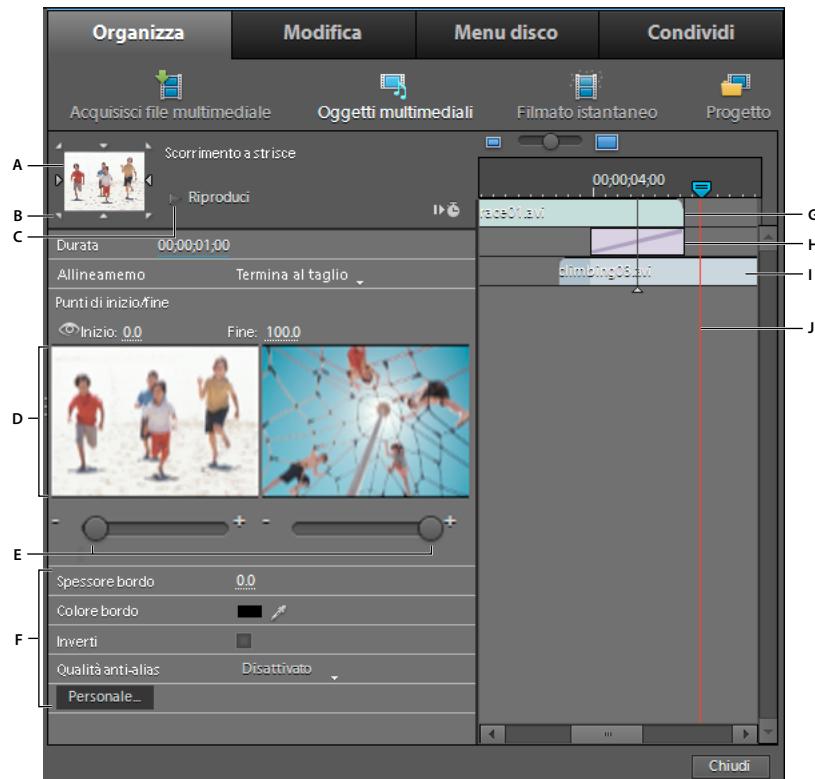
- ❖ Nella timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente a sinistra della transizione, quindi fate clic sul pulsante Riproduci  nel pannello Monitor.

*Nota: per visualizzare l'anteprima di un determinato fotogramma nel pannello Monitor, trascinate l'indicatore del tempo corrente nel fotogramma desiderato.*

## Visualizzare l'anteprima nella vista Proprietà del pannello Attività

- 1 Selezionate la transizione nella timeline.

- 2 Nella vista Transizioni del pannello Attività, fate clic su Modifica transizione.
- 3 Se la mini-timeline di Proprietà è nascosta, fate clic su Mostra timeline nella vista Proprietà.
- 4 Per visualizzare le clip effettive nell'area di anteprima, selezionate Mostra origini effettive. Per individuare questa opzione, potrebbe essere necessario allungare il pannello.
- 5 Nella vista Proprietà, fate clic sul pulsante Riproduci  a fianco della miniatura. Per interrompere la visualizzazione in anteprima, fate di nuovo clic sul pulsante.

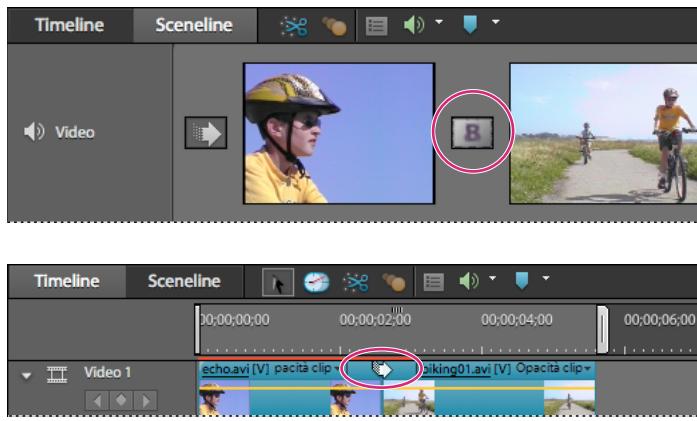


Vista Proprietà

A. Anteprima della transizione B. Selettori di direzione C. Pulsante Riproduci D. Fotogrammi di inizio e fine E. Cursori di inizio e fine F. Opzioni G. Clip A (prima clip) H. Transizione I. Clip B (seconda clip) J. Indicatore del tempo corrente

### Visualizzare le transizioni nella sceneline e nella timeline

Nella sceneline, la transizione è rappresentata come un rettangolo tra due clip. Nella timeline, le transizioni vengono visualizzate immediatamente sopra il taglio tra due clip o immediatamente sopra l'*attacco* o lo *stacco* di una singola clip.



Transizione nella sceneline (in alto) e nella timeline (in basso)

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Panoramica sullo spazio di lavoro"](#) a pagina 9

## Creare transizioni speciali

### Creare una transizione Maschera immagine

Potete utilizzare un'immagine bitmap in bianco e nero come maschera di transizione. La prima clip sostituisce l'area nera dell'immagine, mentre la seconda clip sostituisce le aree bianche dell'immagine. Se per la maschera usate un'immagine in scala di grigi, i pixel con valori di grigio uguali o superiori al 50% vengono convertiti in nero, mentre quelli con valori di grigio inferiori al 50% vengono convertiti in bianco.

#### Applicare una transizione Maschera immagine

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi su Transizioni .
- 2 Nei menu della vista Transizioni, selezionate Transizioni video nel primo menu ed Effetti speciali nel secondo menu e individuate la transizione Maschera immagine.
- 3 Trascinate la transizione Maschera immagine su un taglio tra le clip nella timeline.
- 4 Nella finestra di dialogo Impostazioni di maschera immagine, fate clic su Seleziona immagine.
- 5 Individuate e selezionate il file immagine da utilizzare come maschera di transizione, quindi fate clic su Apri. L'immagine compare nella finestra di dialogo Impostazioni di maschera immagine.
- 6 Fate clic su OK.



L'immagine funge da maschera per creare la transizione.

### Modificare l'immagine per una transizione Maschera immagine

- 1 Selezionate la transizione nella timeline.
- 2 Nella vista Transizioni del pannello Attività, fate clic su Modifica transizione.

- 3 Nella vista Proprietà fate clic su Personale. Appare la finestra di dialogo Impostazioni di maschera immagine.
- 4 Nella finestra di dialogo Impostazioni di maschera immagine, fate clic su Seleziona immagine.
- 5 Individuate e selezionate il file immagine da utilizzare, quindi fate clic su Apri poi su OK.

## Creare una transizione Comparsa graduale

Adobe Premiere Elements può usare un'immagine in scala di grigi come comparsa graduale. In questo tipo di transizione, la seconda clip 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. Quando create una transizione Comparsa graduale, potete specificare la morbidezza dei bordi della transizione.



*Immagine sorgente della comparsa graduale (estrema sinistra) e transizione risultante*

## Applicare una transizione Comparsa graduale

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi su Transizioni .
- 2 Nei menu della vista Transizioni del pannello Attività, selezionate Transizioni video, quindi scegliete Comparsa dal secondo menu.
- 3 Trascinate la transizione Comparsa graduale su un taglio tra le clip nella timeline.
- 4 Nella vista Transizioni, fate clic su Modifica transizione.
- 5 Nella Vista proprietà fate Clic su Personale. Appare la finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale.
- 6 Nella finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale fate clic su Seleziona immagine.
- 7 Individuate e selezionate il file immagine da utilizzare nella transizione, quindi fate clic su Apri. L'immagine compare nella finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale.
- 8 Regolate la morbidezza dei bordi della transizione trascinando il cursore Morbidezza. Mentre trascinate il cursore verso destra, la prima clip viene visualizzata gradualmente attraverso la seconda clip. Fate clic su OK.

## Modificare l'immagine utilizzata per una transizione Comparsa graduale

- 1 Selezionate la transizione nella timeline.
- 2 Nella vista Transizioni, fate clic su Modifica transizione.
- 3 Nella vista Proprietà, fate clic su Personale. Appare la finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale.
- 4 Nella finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale fate clic su Seleziona immagine.
- 5 Individuate e selezionate il file immagine in scala di grigi da utilizzare nella transizione, quindi fate clic su Apri. L'immagine compare nella finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale.
- 6 Regolate la morbidezza dei bordi della transizione trascinando il cursore Morbidezza. Mentre trascinate il cursore verso destra, la prima clip viene visualizzata gradualmente attraverso la seconda clip. Fate clic su OK.

# Regolare le transizioni

## Regolare le proprietà della transizione

Tutte le transizioni dispongono di proprietà che potete regolare nella vista Proprietà. Le proprietà comuni sono rappresentate dalla posizione del punto centrale, dai valori di inizio e fine, dal bordo e dall'impostazione della qualità per l'anti-alias (per alcune transizioni, potete anche modificare l'orientamento). Nell'elenco riportato di seguito vengono descritti i controlli e le opzioni più comuni che potete utilizzare per regolare le proprietà delle transizioni.

Per passare alla vista Proprietà, fate clic su Modifica transizione nella vista Transizioni.

**Durata** Imposta la durata della transizione. La durata predefinita è di un secondo.

**Allineamento** Controlla il modo in cui la transizione viene allineata tra le clip. Per impostazione predefinita, le transizioni vengono centrate tra le clip.

**Punti di attacco e stacco** Impostate la percentuale della transizione completa all'inizio e alla fine della transizione.

**Mostra origini effettive** Visualizza i fotogrammi iniziali e finali delle clip.

**Inverti** La transizione viene riprodotta al contrario. Ad esempio, la transizione Cronometro riproduce la clip in senso antiorario.

**Qualità anti-alias** Regola l'arrotondamento dei bordi della transizione.

**Personale** Cambia le impostazioni specifiche della transizione. Per la maggior parte delle transizioni non sono disponibili le impostazioni personalizzate.

## Regolare l'allineamento della transizione

Potete modificare l'allineamento di una transizione posizionata tra due clip nella timeline o nella vista Proprietà. Non è necessario che una transizione sia centrata o allineata in modo preciso a un taglio. Potete trascinare la transizione per riposizionarla su un taglio nel modo desiderato. La vista Proprietà contiene inoltre le opzioni che consentono di specificare l'allineamento.

La modalità di allineamento di una transizione tra due clip dipende dalla presenza o meno di fotogrammi tagliati.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Applicare le transizioni nella sceneline"](#) a pagina 140

### Determinare le opzioni di allineamento

- ❖ Nella timeline, posizionate il puntatore sul taglio in una transizione e osservate come cambia:
  - Se entrambe le clip contengono fotogrammi tagliati in corrispondenza del taglio, potete centrare la transizione sul taglio o allinearla a uno dei due lati del taglio in modo che inizi o termini in corrispondenza del taglio. Una clip non tagliata è riconoscibile dal bordo arrotondato nell'angolo superiore destro.
  - Se nessuna delle due clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione verrà automaticamente centrata sul taglio e ripeterà l'ultimo fotogramma della prima clip e il primo fotogramma della seconda clip per riempire la relativa durata. 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. In questo scenario, i fotogrammi tagliati della prima clip sono usati per la transizione e i fotogrammi non sono ripetuti nella seconda clip.

- Se solo la seconda clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea allo stacco della prima clip. In questo scenario, i fotogrammi tagliati della seconda clip sono usati per la transizione e i fotogrammi non sono ripetuti nella prima clip.

### Regolare l'allineamento di una transizione

- ❖ Nella timeline, selezionate la transizione ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Posizionate l'indicatore del tempo corrente  sulla transizione, quindi eseguite lo zoom in avvicinamento in modo da poter visualizzare chiaramente la transizione. Trascinate la transizione sul taglio per riposizionarla.
  - Nella vista Transizioni, fate clic su Modifica transizione. Nella mini-timeline della vista Proprietà, posizionate il puntatore sul centro della transizione finché non viene visualizzata l'icona Transizione con slittamento , quindi trascinate la transizione. Per una regolazione più precisa, eseguite lo zoom sulla timeline. Se la mini-timeline della vista Proprietà è nascosta, fate clic su Mostra timeline.
  - Nella vista Transizioni, fate clic su Modifica transizione. Nella vista Proprietà, scegliete un'opzione dal menu Allineamento.

### Spostare contemporaneamente un taglio e una transizione

Potete regolare la posizione del taglio nella vista Proprietà. Lo spostamento del taglio consente di modificare l'attacco e lo stacco delle clip ma non ha effetto sulla lunghezza del filmato. Spostando il taglio, viene spostata contemporaneamente anche la transizione.

***Nota:** non potete spostare il taglio oltre la fine di una clip. Se entrambe le clip non dispongono di fotogrammi tagliati che si estendono oltre il taglio, non potete riposizionare il taglio.*

- 1 Fate clic sulla transizione nella timeline.
- 2 Nella vista Transizioni, fate clic su Modifica transizione.
- 3 Se la mini-timeline della vista Proprietà è nascosta, fate clic su Mostra timeline.
- 4 Nella mini-timeline della vista Proprietà posizionate il puntatore sulla transizione, posizionandola sulla sottile linea verticale che contrassegna il taglio. Il puntatore assume l'aspetto di icona Strumento montaggio con scarto .
- 5 Trascinate il taglio nel modo desiderato. Non potete spostare il taglio oltre l'estremità della clip.

### Regolare la durata della transizione

Potete modificare la durata di una transizione semplicemente trascinandone la fine nella timeline o nella vista Proprietà.

- ❖ Selezionate la transizione nella timeline ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Posizionate il puntatore sulla fine della transizione fino a visualizzare l'icona Taglio attacco  o Taglio stacco .
  - Selezionate la transizione per visualizzarla nella vista Proprietà. Se la mini-timeline della vista Proprietà è nascosta, fate clic su Mostra timeline. Nella mini-timeline della Proprietà posizionate il puntatore sulla transizione finché non viene visualizzata l'icona Taglio attacco o Taglio stacco, quindi trascinate.
  - Nella vista Transizioni, fate clic su Modifica transizione. Nella vista Proprietà, trascinate il valore Durata o selezionatelo e digitate un nuovo valore.

***Nota:** per allungare la durata di una transizione, una o entrambe le clip devono disporre di un numero sufficiente di fotogrammi tagliati per contenere una transizione più lunga.*

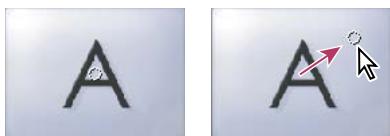
## Impostare la durata predefinita per le transizioni

La durata predefinita delle transizioni è inizialmente impostata su 30 fotogrammi per il video e 1 secondo per l'audio. Potete modificare la durata predefinita in un valore più adatto ai vostri filmati. Sebbene la nuova impostazione non abbia alcun effetto sulle transizioni già posizionate nel filmato, tutte le transizioni posizionate in un momento successivo verranno automaticamente impostate su tale valore.

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Generali (Mac OS).
- 2 Cambiate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

## Regolare il punto centrale di una transizione

- 1 Selezionate la transizione nella timeline.
- 2 Nella vista Transizioni del pannello Attività, fate clic su Modifica transizione.
- 3 Nell'area di anteprima della vista Proprietà, trascinate il piccolo cerchio 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)

## Copiare e incollare le transizioni nella timeline

Per copiare e incollare le transizioni, prima di selezionare la transizione da copiare occorre selezionare delle clip consecutive a cui è stata applicata una transizione.

- 1 Selezionate le clip consecutive a cui è stata applicata una transizione.
- 2 Selezionate la transizione, quindi scegliete Modifica > Copia oppure premete Ctrl+C.
- 3 Selezionate le clip consecutive a cui desiderate applicare la transizione copiata.
- 4 Scegliete Modifica > Incolla oppure premete Ctrl+V.

*Nota: le transizioni video vengono incollate in tracce video e le transizioni audio in tracce audio.*

# Capitolo 10: Applicazione degli effetti

Gli effetti permettono di aggiungere un tocco creativo ai filmati, risolvere problemi di esposizione o di colore, modificare l'audio e ammirare le immagini. Adobe Premiere Elements è dotato di una serie di effetti predefiniti per apportare in maniera rapida e semplice effetti preconfigurati ai filmati. Potete usare i predefiniti forniti con il prodotto, creare predefiniti personalizzati, nonché regolare e animare i valori nel modo desiderato.

Potete animare gli effetti aggiunti alle clip usando sia impostazioni predefinite, con fotogrammi chiave predefiniti, sia fotogrammi chiave creati con valori personalizzati. Le impostazioni predefinite costituiscono un metodo rapido e semplice per animare gli effetti, mentre i fotogrammi chiave personalizzati permettono di creare animazioni più complesse e precise.

*Nota:* per informazioni sui singoli effetti e su come animarli, consultate “[Animazione degli effetti](#)” a pagina 210.

## Fondamenti per l'applicazione degli effetti

### Gli effetti

Dopo aver montato un filmato (disposizione, eliminazione e taglio di clip), potete perfezionare il vostro lavoro applicando effetti alle clip. Potete, ad esempio, alterare l'esposizione o il colore della pellicola, manipolare i suoni, distorcere le immagini o aggiungere un tocco artistico. Tutti gli effetti hanno dei valori predefiniti, pertanto potete visualizzarne la resa non appena li applicate. Potete cambiare queste impostazioni a vostro piacimento.

Gli effetti possono anche essere usati per ruotare e animare una clip o per regolarne dimensioni e posizione a livello di fotogramma. In Adobe Premiere Elements sono anche disponibili diversi effetti predefiniti che potete utilizzare per modificare rapidamente il metraggio. Le proprietà della maggior parte degli effetti sono regolabili; tuttavia, esistono delle eccezioni, come per l'effetto Bianco e nero.

Quando applicate dei temi o create un progetto Filmato istantaneo, Adobe Premiere Elements applica automaticamente gli effetti alle clip.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Trovare un effetto](#)” a pagina 151

“[Applicare e visualizzare in anteprima gli effetti](#)” a pagina 153

“[Vista Proprietà](#)” a pagina 159

“[Funzionamento delle transizioni](#)” a pagina 135

### Effetti standard e fissi

Gli *effetti standard* compaiono nella vista Effetti. Potete applicare qualsiasi numero o combinazione di effetti standard dalla vista Effetti a ciascun file multimediale nella timeline o nella sceneline. Questi effetti aggiungono caratteristiche speciali all'immagine o all'audio, oppure ne eliminano eventuali problemi, ad esempio, luce scarsa nelle clip video o fruscii nelle clip audio.

Gli *effetti fissi* sono applicati automaticamente a ogni clip nella timeline o nella sceneline. Di seguito sono riportati gli effetti fissi; non possono essere eliminati o riordinati e non agiscono su una clip finché non modificate le proprietà degli effetti:

**Movimento** Consente di riposizionare, proporzionare, ancorare e ruotare le clip video, oltre a rimuovere eventuali sfarfallii.

**Opacità** Consente di creare dissolvenze e sfumature per effetti speciali o transizioni.

**Volume** Consente di controllare il volume delle clip audio.

**Bilanciamento** Consente di regolare il bilanciamento delle clip audio.

*Nota:* *Bilanciamento non è disponibile per i progetti con 5.1 canali.*

## Effetti prodotti da terze parti

Oltre alle decine di effetti inclusi in Adobe Premiere Elements, potete usare numerosi altri effetti da altre sorgenti. Potete acquistare effetti (sotto forma di plug-in) da Adobe Store nel sito web di Adobe e da altri produttori.

*Importante: se un progetto contiene effetti non compresi in Adobe Premiere Elements e desiderate aprirlo in Adobe Premiere Elements su un altro computer, dovete installare gli stessi effetti sull'altro computer. All'apertura di un progetto contenente riferimenti a effetti mancanti, Adobe Premiere Elements rimuove gli effetti corrispondenti dal progetto.*

Gli effetti VST (Virtual Studio Technology) consentono di aggiungere qualità originali alle clip audio. Se disponete di effetti VST di terzi, potete applicarli e modificarli proprio come degli effetti audio e video standard.

Adobe Premiere Elements rileva eventuali plug-in VST compatibili installati e li aggiunge alla vista Effetti. Alcuni effetti VST di terzi sono dotati di interfacce di controllo univoche a cui potete accedere nella vista Proprietà. Il layout di controllo e l'audio elaborato sono responsabilità dello sviluppatore di plug-in. Adobe Premiere Elements si limita a presentare i controlli e i risultati degli effetti.

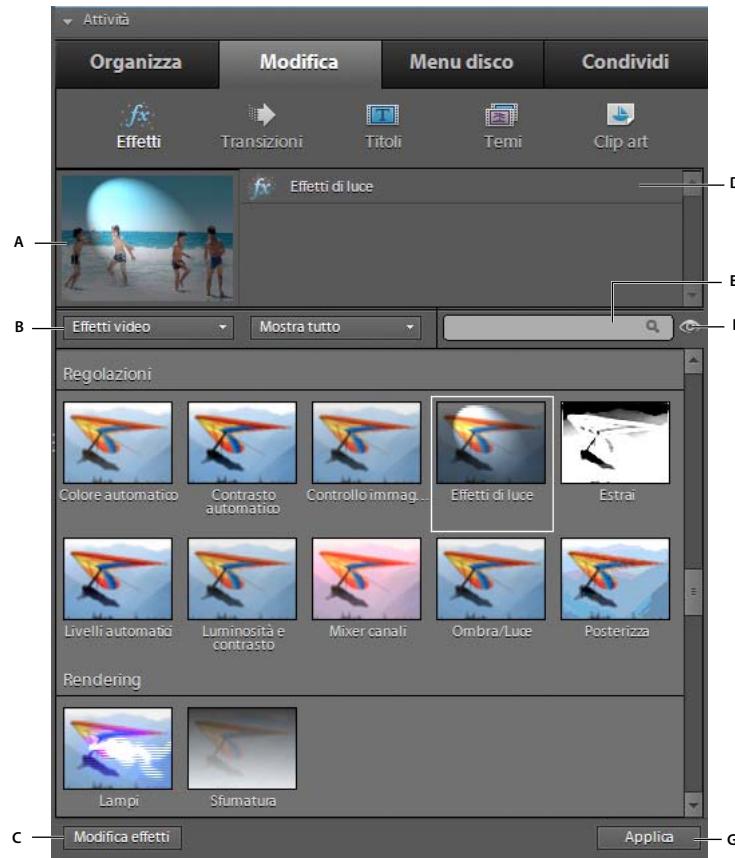
- ❖ Per utilizzare gli effetti di altri produttori, copiare il plug-in degli effetti nella cartella Adobe Premiere Elements/Plug-ins/[location] e riavviare il programma.

## Trovare e organizzare gli effetti

### Trovare un effetto

Gli effetti disponibili sono elencati nella vista Effetti  e sono suddivisi in due cartelle principali: Effetti Video ed Effetti audio. Gli effetti preconfigurati vengono memorizzati nella cartella Impostazioni predefinite. Gli effetti preconfigurati che create vengono memorizzati nella cartella Predefiniti personali.

All'interno di ciascuna cartella gli effetti vengono raggruppati per tipo in cartelle nidificate. Ad esempio, la cartella Sfocatura e nitidezza contiene effetti che modificano la nitidezza o la messa a fuoco di un'immagine, come Sfocatura veloce e Contrasta.



*Vista Effetti*

**A.** Anteprima della clip selezionata **B.** Menu degli effetti **C.** Pulsante Modifica effetti (apre la vista Proprietà dell'effetto) **D.** Elenco degli effetti applicati **E.** Casella di ricerca **F.** Menu Pannello **G.** Applica l'effetto selezionato

- ❖ Fate clic su Modifica nel pannello Attività, quindi fate clic su Effetti ed effettuate una delle seguenti operazioni:
- Immettete nella casella di ricerca il nome dell'effetto che state cercando. Nell'elenco vengono riportati tutti gli effetti con i nomi corrispondenti alle lettere e agli spazi immessi. Deselezionate la casella di testo per visualizzare tutte le cartelle effetti.
  - Scegliete il tipo di effetto dal primo menu (Video, Audio e così via), quindi scegliete la categoria dell'effetto dal secondo menu (Regolazione, Sfocatura, Nitidezza e così via) per visualizzarne i contenuti.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Galleria di effetti video"](#) a pagina 172

# Applicare e rimuovere effetti

## Applicare e visualizzare in anteprima gli effetti

Un effetto, quando viene applicato a una clip, viene impostato sui valori predefiniti e rimane attivo per tutta la durata della clip. Dopo aver applicato un effetto, potete regolarne le proprietà facendo clic sul pulsante Modifica effetto nella vista Effetti. Usando i *fotogrammi chiave* potete fare in modo che un effetto inizi e termini in posizioni temporali specifiche o potete regolare i valori dell'effetto nel tempo.

Potete applicare più effetti a una clip o lo stesso effetto più volte alla stessa clip con impostazioni diverse. Tenete presente tuttavia che aumentando il numero di effetti aggiunti aumenta il tempo necessario per la creazione del filmato finale. Se decidete che un effetto non è adatto al progetto, potete eliminarlo dalla vista Effetti.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Visualizzare l'anteprima su uno schermo televisivo”](#) a pagina 111

[“Tagliare nella finestra Anteprima”](#) a pagina 123

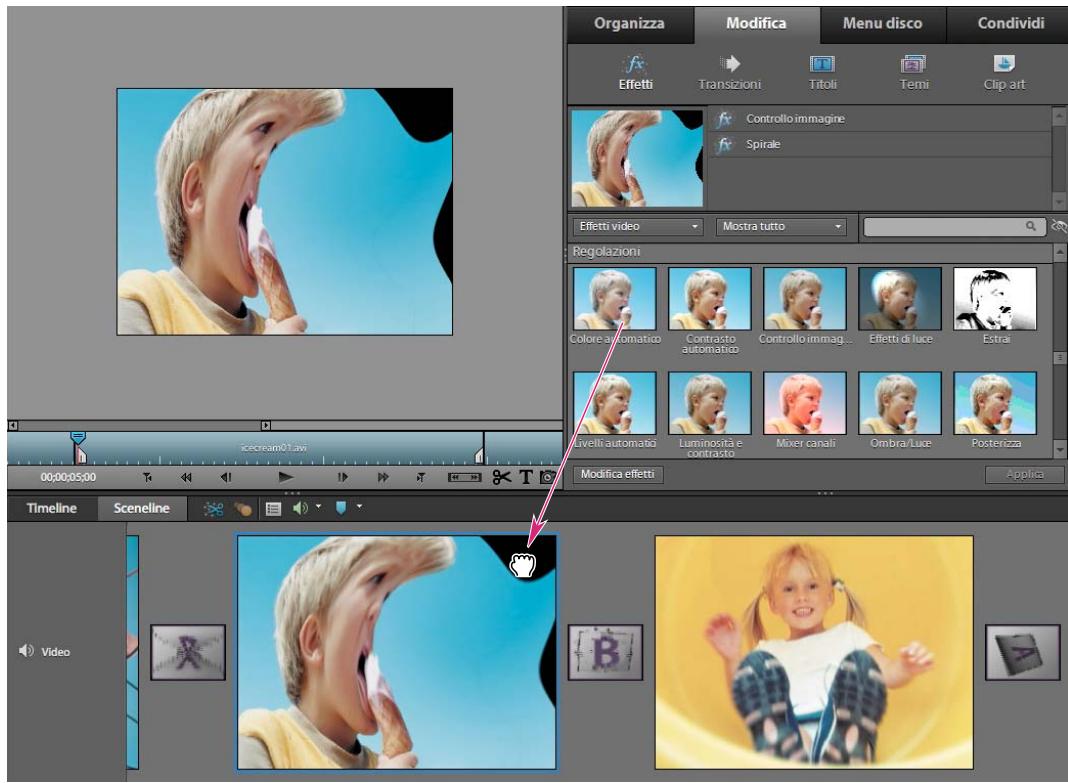
[“Applicare un predefinito di effetto”](#) a pagina 158

[“Modifica delle proprietà dell'effetto”](#) a pagina 159

[“I fotogrammi chiave”](#) a pagina 210

## Applicare e visualizzare in anteprima un effetto video

- 1 Fate clic su Modifica nel pannello Attività, quindi su Effetti  per visualizzare la vista Effetti.
- 2 Selezionate l'effetto da applicare. Per individuare un effetto:
  - a Selezionate Effetti video dal primo elenco a discesa nella parte superiore del pannello.
  - b Selezionate una categoria di effetti dal secondo elenco a discesa o digitate il nome dell'effetto nella casella di ricerca.
- 3 Selezionate una o più clip nella timeline o nella sceneline ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul pulsante Applica nella parte inferiore del pannello Attività.
  - Trascinate l'effetto sopra la clip nella timeline o nel pannello Monitor.
- Nota:** Per selezionare clip non consecutive, tenete premuto Maiusc e fate clic su ciascuna clip. Per selezionare clip consecutive, fate clic nel pannello Progetti e trascinate attorno alle clip da selezionare.
- 4 Fate clic sul pulsante Riproduci  nel pannello Monitor per vedere un'anteprima della clip con l'effetto applicato.



Trascinamento dell'effetto Distorsione su una clip

- 5 Per regolare le impostazioni, fate clic sul pulsante Modifica effetti nella parte inferiore della visualizzazione Effetti e modificate le impostazioni in base alle vostre esigenze.

### Applicare un effetto audio

- 1 Fate clic su Modifica nel pannello Attività, quindi su Effetti per visualizzare la vista Effetti.
- 2 Selezionate l'effetto da applicare. Per trovare un effetto, scegliete Effetti audio dal menu nella parte superiore del pannello o digitate il nome dell'effetto nella casella di ricerca.
- 3 Selezionate una o più clip nella timeline ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul pulsante Applica nella parte inferiore del pannello Attività.
  - Trascinate l'effetto audio sopra la colonna sonora della clip nella timeline.

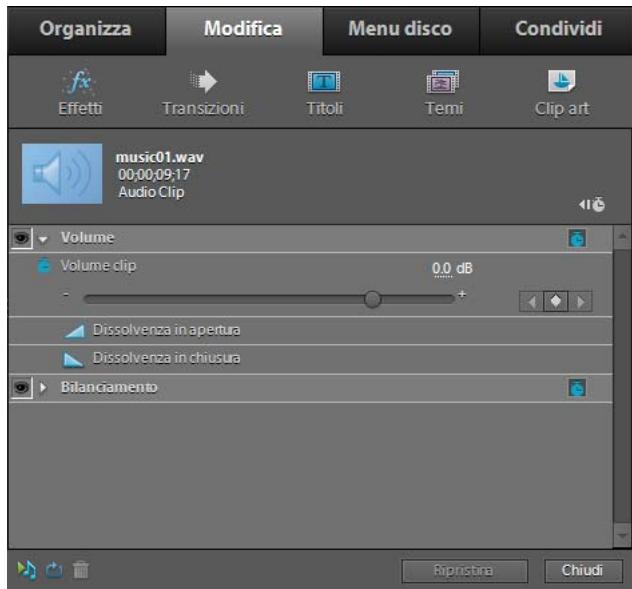
**Nota:** per selezionare clip non consecutive, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su ciascuna clip. Per selezionare clip consecutive, fate clic nel pannello Progetti e trascinate attorno alle clip da selezionare.

- 4 Per un'anteprima dell'effetto audio, effettuate le operazioni seguenti:
  - Fate clic sul pulsante Modifica effetti nella parte inferiore del pannello Attività.
  - Espandete l'effetto, quindi fate clic sul pulsante Riproduci solo l'audio della clip nell'angolo in basso a sinistra del pannello.

**Nota:** i controlli di riproduzione audio sono disponibili solo se la clip selezionata contiene audio.

- 5 Per riprodurre l'audio in ciclo continuo, fate clic sul pulsante Riproduzione audio a ciclo continuo prima di fare clic sul pulsante Riproduci audio per questa clip.

- 6 Per regolare le impostazioni, espandete l'effetto nella visualizzazione Proprietà e modificate le impostazioni in base alle vostre esigenze.



Proprietà degli effetti audio

**Nota:** ciascun effetto audio presenta un'opzione di esclusione che consente di attivare o disattivare l'effetto secondo quanto specificato nei fotogrammi chiave impostati.

## Copia e incolla di effetti

Potete copiare e incollare uno o più effetti da una clip (clip di origine) a un'altra (clip di destinazione), o copiare tutti i valori degli effetti (compresi i fotogrammi chiave per gli effetti) da una clip a un'altra.

Se l'effetto include fotogrammi chiave, questi appaiono in posizioni corrispondenti, calcolate dall'inizio della clip di destinazione.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Copiare fotogrammi chiave"](#) a pagina 214

### Copiare e incollare effetti specifici

- 1 Nella timeline selezionate la clip che contiene l'effetto da copiare.
- 2 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti per aprire la vista Proprietà.
- 3 Selezionate gli effetti da copiare. Per selezionare più effetti, tenete premuto il tasto Maiusc oppure Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su di essi.
- 4 Scegliete Modifica > Copia.
- 5 Nella timeline selezionate le clip a cui desiderate applicare gli effetti copiati.

**Nota:** Per selezionare clip non consecutive, tenete premuto Maiusc e fate clic su ciascuna clip. Per selezionare clip consecutive, fate clic nel pannello Progetti e trascinate attorno alle clip da selezionare.

- 6 Fate clic sulla vista Proprietà per attivarla.
- 7 Scegliete Modifica > Incolla.

 Per accedere ai comandi Modifica > Copia e Modifica > Incolla potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS).

### Copiare e incollare tutti gli effetti

- 1 Nella timeline selezionate la clip che contiene gli effetti da copiare.
- 2 Scegliete Modifica > Copia. Verranno copiati tutti gli attributi della clip.
- 3 Nella timeline selezionate le clip a cui desiderate applicare gli effetti.
- 4 Scegliete Modifica > Incolla attributi. In questo modo tutti gli attributi della prima clip verranno incollati nella seconda clip.

 Per accedere ai comandi Modifica > Copia attributi e Modifica > Incolla attributi potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS).

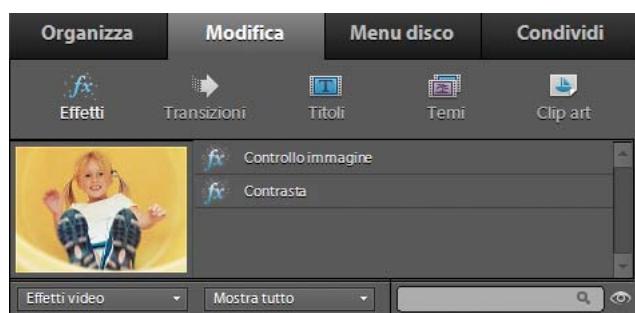
### Visualizzare i fotogrammi chiave negli effetti copiati

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 i fotogrammi chiave, selezionate la clip nella timeline ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti per aprire la vista Proprietà, quindi fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella vista Proprietà e deselectionate Fissa a clip.
  - Se la clip di destinazione è stata tagliata, spostate suo il punto di stacco in una posizione successiva rispetto a dove si trova fotogramma chiave.

### Rimuovere un effetto

- 1 Nella timeline, selezionate la clip contenente l'effetto da eliminare.
- 2 Nella vista Effetti, selezionate l'effetto in alto nel pannello e fate clic sul cestino .



Rimozione di un effetto da un progetto

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Ripristinare le proprietà predefinite di un effetto"](#) a pagina 162

### Rimuovere tutti gli effetti

- 1 Nella timeline selezionate la clip da cui desiderate rimuovere gli effetti. Per selezionare più clip, tenete premuto Maiusc e fate clic su ciascuna clip.

- 2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una delle clip selezionate.
- 3 Selezionate Rimuovi effetti.
- 4 Selezionate una delle seguenti opzioni:
  - Effetti audio
  - Effetti video
  - Tutti gli effetti

## Disabilitare temporaneamente un effetto in una clip

Potete disabilitare un effetto video o audio in modo da visualizzare in anteprima il filmato senza l'effetto applicato.

- 1 Selezionate una clip per visualizzarla in anteprima nella timeline o nella sceneline.
- 2 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti per aprire la vista Proprietà.
- 3 Nella vista Proprietà, eseguite una di queste operazioni:
  - Fate clic sull'icona dell'occhio  accanto all'effetto. Per disabilitare o abilitare tutti gli effetti su una clip, tenete premuto Alt mentre fate clic su un'icona a forma di occhio.
  - Selezionate l'effetto, fate clic su di esso con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e deselectionate Effetto attivato. Per abilitare nuovamente l'effetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su di esso e selezionate Effetto attivato.

## Visualizzare gli effetti applicati a una clip

A tutte le clip presenti nella timeline sono già applicati automaticamente gli effetti fissi (Movimento, Opacità, Volume e Bilanciamento). Gli effetti fissi sono visualizzati nell'istanza della clip nella timeline e nella vista Proprietà. Tutti gli effetti standard che aggiungete in una clip vengono visualizzati nell'ordine in cui li avete aggiunti.

- 1 Selezionate la clip nella timeline o nella sceneline.
- 2 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti per aprire la vista Proprietà.

*Nota: In questa vista non compaiono effetti se nella timeline sono selezionate più clip.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Effetti standard e fissi"](#) a pagina 150

## Lavorare con i predefiniti degli effetti

### Impostazioni predefinite degli effetti

In Adobe Premiere Elements sono disponibili alcuni predefiniti di effetti, ovvero effetti comuni, preconfigurati, che potete applicare alle clip. Ad esempio, il predefinito Tinta blu aggiunge una tonalità azzurra a tutta l'immagine. In genere, i predefiniti garantiscono buoni risultati senza doverne regolare le proprietà. Dopo aver applicato un predefinito, potete modificarne le proprietà. Potete anche creare dei predefiniti personali.

Gli effetti predefiniti sono memorizzati nella cartella Predefiniti della vista Effetti. I predefiniti vengono raggruppati nelle categorie di seguito:

**Bordi in rilievo** Creano bordi sottili o spessi che somigliano alle cornici dei quadri.

**Sfocature** Creano sfocature di diversi gradi nell'Attacco o nello Stacco di una clip.

**Effetti di colore** Creano tonalità di vari colori e intensità.

**Ombre estreme** Creano ombre statiche o animate. Ai predefiniti delle ombre vengono aggiunti dei suffissi che indicano la direzione in cui l'ombra è inclinata o la direzione in cui si muove. Ad esempio, IS indica che l'ombra è inclinata verso la parte inferiore sinistra. Per le ombre in movimento, l'appendice è unita dal trattino, per cui ID-IS indica che l'ombra si sposta dalla zona inferiore destra a quella inferiore sinistra. Per verificare se le ombre sono visibili, applicate le ombre alle immagini più piccole rispetto alla dimensione dei fotogrammi del progetto e assicuratevi che l'immagine di sfondo non sia nera.

**Panoramiche di immagine orizzontali/verticali** Creano animazioni in cui tutta l'immagine si sposta verso sinistra e destra o verso l'alto e il basso seguendo la riproduzione del video. Ad esempio, una panoramica orizzontale S-D sposta l'immagine da sinistra verso destra.

**Zoom immagine orizzontali/verticali** Creano effetti zoom animati.

**Mosaici, solarizzazioni e spirali** Creano effetti animati che diminuiscono di intensità all'inizio della clip o che si intensificano al termine della clip.

**PiP** Creano effetti Picture-in-Picture, ridimensionando la clip di destinazione per sovrapporla su una clip a grandezza naturale. Potete anche applicare questo effetto a più clip per realizzare un montaggio.

*Nota: per ottenere una descrizione degli effetti usati nei predefiniti, cercate il nome dell'effetto nell'Aiuto.*

## Applicare un predefinito di effetto

Se a una clip viene applicato un predefinito che contiene le proprietà di un effetto già applicato, la clip verrà modificata in base alle seguenti regole:

- Se l'effetto predefinito contiene un effetto fisso (Movimento, Opacità o Volume), l'applicazione dell'effetto predefinito sostituisce le proprietà dell'effetto esistente.
- Se il predefinito contiene un effetto standard (non fisso), l'effetto viene aggiunto in fondo all'elenco di effetti.

1 Fate clic su Modifica nel pannello Attività, quindi su Effetti .

2 Espandete la cartella Predefiniti e trascinate un effetto predefinito sulla clip nella timeline o nella sceneline.

3 Per vedere l'anteprima dell'effetto, fate clic sul pulsante Riproduci  nel pannello Monitor.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Modifica delle proprietà dell'effetto"](#) a pagina 159

["Effetti standard e fissi"](#) a pagina 150

## Creare un effetto predefinito

Potete creare predefiniti che contengono uno o più effetti. Dopo la creazione di un effetto predefinito, questo appare nella cartella Predefiniti personali nella vista Effetti.

- 1 Selezionate la clip in cui si utilizza l'effetto che desiderate salvare come un predefinito.
- 2 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti per aprire la vista Proprietà.

- 3 Nella vista Proprietà, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su uno o più effetti e scegliete Salva predefiniti.
- 4 Nella finestra di dialogo Salva predefinito specificate un nome per il predefinito.
- 5 (Facoltativo) Immettete una descrizione per il predefinito.
- 6 Selezionate uno dei tipi di predefiniti seguenti per indicare ad Adobe Premiere Elements come gestire i fotogrammi chiave quando il predefinito viene applicato a una clip di destinazione, quindi fate clic su OK:

**Scala** Ridimensiona i fotogrammi chiave sorgenti in modo proporzionale rispetto 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 del predefinito a una distanza dall'attacco della clip di destinazione uguale a quella che aveva dall'attacco della clip sorgente. Se, ad esempio, quando salvate il predefinito il primo fotogramma si trova a 1 secondo dall'attacco della clip sorgente, questa opzione aggiungerà il fotogramma chiave a 1 secondo dall'attacco della clip di destinazione e aggiungerà tutti gli altri fotogrammi chiave in relazione a questa posizione, senza nessun ridimensionamento.

**Ancora a stacco** Posiziona l'ultimo fotogramma chiave del predefinito a una distanza dallo stacco della clip di destinazione uguale a quella che aveva dallo stacco della clip sorgente. Se, ad esempio, quando salvate il predefinito il primo fotogramma si trova a 1 secondo dallo stacco della clip sorgente, questa opzione aggiungerà il fotogramma chiave a 1 secondo dallo stacco della clip di destinazione e aggiungerà tutti gli altri fotogrammi chiave in relazione a questa posizione, senza nessun ridimensionamento.

## Modifica delle proprietà dell'effetto

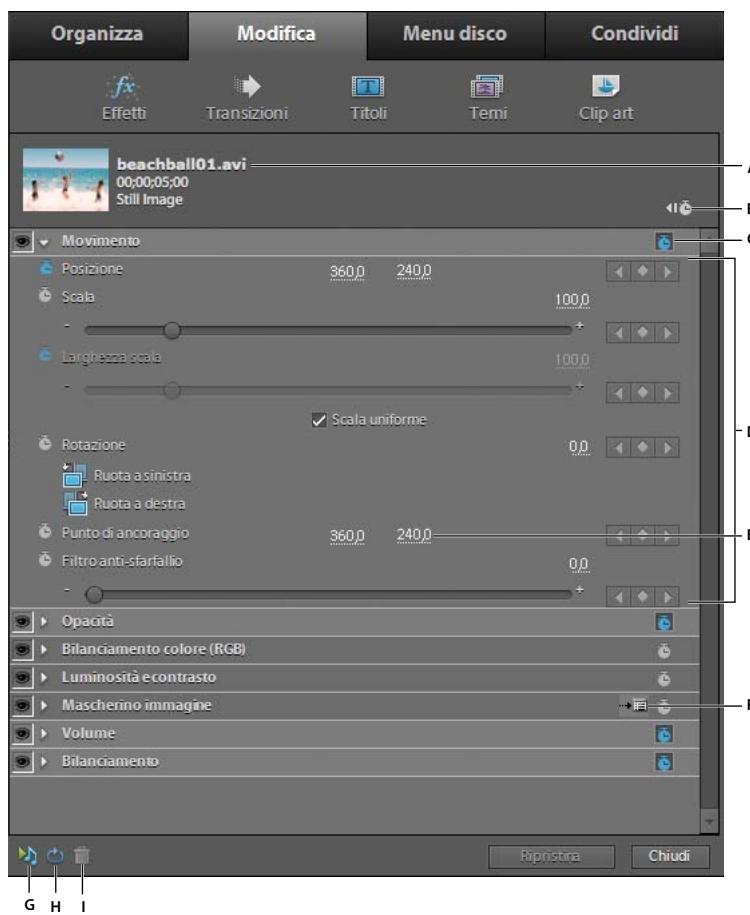
### Vista Proprietà

Usate la vista Proprietà per regolare le proprietà degli effetti. Aprite la vista Proprietà dalla vista Effetti facendo clic sul pulsante Modifica effetti (o scegliendo Finestra > Proprietà).

La vista Proprietà contiene un righello temporale, un indicatore dell'ora corrente, i comandi di zoom, i comandi per eseguire e mandare in ciclo continuo le clip audio e gli strumenti di navigazione dei fotogrammi chiave. Il righello della vista Proprietà, a differenza di quello della timeline, misura solo una clip o una transizione specifica. Fate clic su Mostra fotogrammi chiave per visualizzare il righello temporale e l'area dei fotogrammi chiave, in cui potete regolare il cambiamento degli effetti nel tempo.

Nella vista Proprietà potete visualizzare tutta la lunghezza della clip a cui viene applicato un effetto. Espandete un effetto per visualizzare i controlli da utilizzare per la modifica delle relative proprietà. I controlli possono includere valori sottolineati, cursori, icone per i punti degli effetti, controlli per gli angoli, menu, campioni di colori, lo strumento Contagocce e grafici.

***Nota:** per ulteriori informazioni sulla modifica delle proprietà degli effetti, consultate l'Aiuto.*



*Vista Proprietà*

A. Nome della clip B. Pulsante Mostra/nascondi fotogrammi chiave C. Pulsante Attiva/disattiva animazione (anche icona Fotogramma chiave di riepilogo) D. Proprietà dell'effetto E. Valori delle proprietà F. Pulsante Imposta G. Pulsante Riproduci audio H. Pulsante Ciclo continuo I. Pulsante Elimina

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["I fotogrammi chiave"](#) a pagina 210

["Ripristinare le proprietà predefinite di un effetto"](#) a pagina 162

## Riordinare gli effetti

Quando create un filmato finale, Adobe Premiere Elements applica prima gli effetti standard e poi quelli fissi, nell'ordine in cui appaiono nella vista Proprietà. In alcuni casi, il riordinamento degli effetti può a sua volta determinare un effetto interessante.

- 1 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 2 Nella vista Proprietà fate clic sul nome di un effetto e trascinatelo in una nuova posizione nell'elenco. Quando l'effetto si trova sopra o sotto un altro effetto, viene visualizzata una linea nera. Quando rilasciate il mouse, l'effetto appare nella nuova posizione.

 *Sebbene non sia possibile modificare l'ordine degli effetti fissi (Movimento, Opacità e Volume), potete applicare effetti standard simili dalla vista Effetti e modificarne l'ordine. Ad esempio, potete usare l'effetto Trasformazione per simulare l'effetto Movimento, l'effetto Regolazione alfa per simulare l'effetto Opacità e l'effetto standard Volume per simulare l'effetto fisso Volume. Potete quindi regolare gli effetti standard e ridisporli nella vista Proprietà fino a ottenere l'effetto desiderato.*

## Regolate le proprietà dell'effetto

Le proprietà per tutti gli effetti si possono modificare nella vista Proprietà utilizzando la sceneline o la timeline. Nella timeline potete regolare anche volume e opacità.

**Nota:** nel pannello Monitor è possibile regolare direttamente l'effetto Movimento. gli effetti standard che consentono una elaborazione diretta delle clip nel pannello Monitor sono: Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Specularità, Trasformazione, Vortice e l'effetto Increspatura (circolare) basato su GPU.

- 1 Nella timeline selezionate la clip che contiene l'effetto da regolare.
- 2 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Nella vista Proprietà espandete l'effetto ed eseguite una di queste operazioni:
  - Trascinate il valore sottolineato a sinistra o a destra.
  - Fate clic sul valore sottolineato, digitate un nuovo valore e premete Invio.
  - Trascinare il cursore a sinistra o a destra.
  - Trascinate all'interno dell'area di controllo degli angoli. Dopo aver fatto clic sul controllo per gli angoli, potete trascinare verso l'esterno per modificare rapidamente i valori.
  - Espandete la proprietà facendo clic sul triangolino accanto al nome (se presente), quindi trascinate il cursore o il controllo per gli angoli (a seconda della proprietà).
- 4 Se un effetto è basato sul colore, effettuate una delle seguenti operazioni.
  - Se il campione colori è disponibile, selezionate un colore nella finestra di dialogo Colore, quindi fate clic su OK.
  - Se lo strumento Contagocce è disponibile, posizionate lo sul colore desiderato in un punto qualsiasi dello schermo, quindi fate clic per selezionare il colore.
- 5 Visualizzate in anteprima le modifiche nel pannello Monitor.

 *Se disponete di una videocamera DV, potete vedere in anteprima gli effetti su un monitor TV. Collegate il computer alla presa FireWire™ della videocamera DV e le uscite audio e video della videocamera alla TV. La visualizzazione dell'anteprima su uno schermo televisivo risulta particolarmente utile quando occorre apportare modifiche al colore.*

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Mixaggio dell'audio e regolazione del volume"](#) a pagina 256

["Regolare l'opacità"](#) a pagina 165

## Ripristinare le proprietà predefinite di un effetto

Quando ripristinate un effetto, tutte le proprietà che non contengono fotogrammi chiave vengono reimpostate sui 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 valore predefinito corrispondente. Se non ne esistono, vengono creati nuovi fotogrammi chiave con i valori predefiniti.

- 1 Nella timeline selezionate la clip che contiene l'effetto da ripristinare.
- 2 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Nella vista Proprietà fate clic sul nome dell'effetto.
- 4 Fate clic sul pulsante Ripristina.

 *Il pulsante Ripristina non disattiva i fotogrammi chiave relativi alla proprietà. Se fate erroneamente clic su Ripristina, potete tornare alla situazione precedente scegliendo Modifica > Annulla.*

## Riposizionare scalare o ruotare le clip con l'effetto Movimento

Alle clip presenti nella timeline è già applicato automaticamente l'effetto Movimento. Usate l'effetto Movimento per posizionare, ruotare o proporzionare una clip all'interno del fotogramma video, oltre che per impostare il punto di ancoraggio. I valori di Posizione, Scala e Rotazione sono calcolati dal punto di ancoraggio, situato per impostazione predefinita al centro della clip.

A causa della natura spaziale di Posizione, Scala e Rotazione, è preferibile regolare queste proprietà direttamente nel pannello Monitor.

 *Per animare le clip, dovete impostare i fotogrammi chiave per le proprietà Movimento.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Animare una clip"](#) a pagina 221

["I fotogrammi chiave"](#) a pagina 210

## Regolare la posizione della clip

- 1 Selezionate la clip nella timeline.
- 2 Nel pannello Monitor, trascinate la clip (evitando di trascinare una maniglia) per riposizionarla.

 *Per spostare la clip nel tempo, impostate i fotogrammi chiave mentre elaborate la clip nel pannello Monitor.*

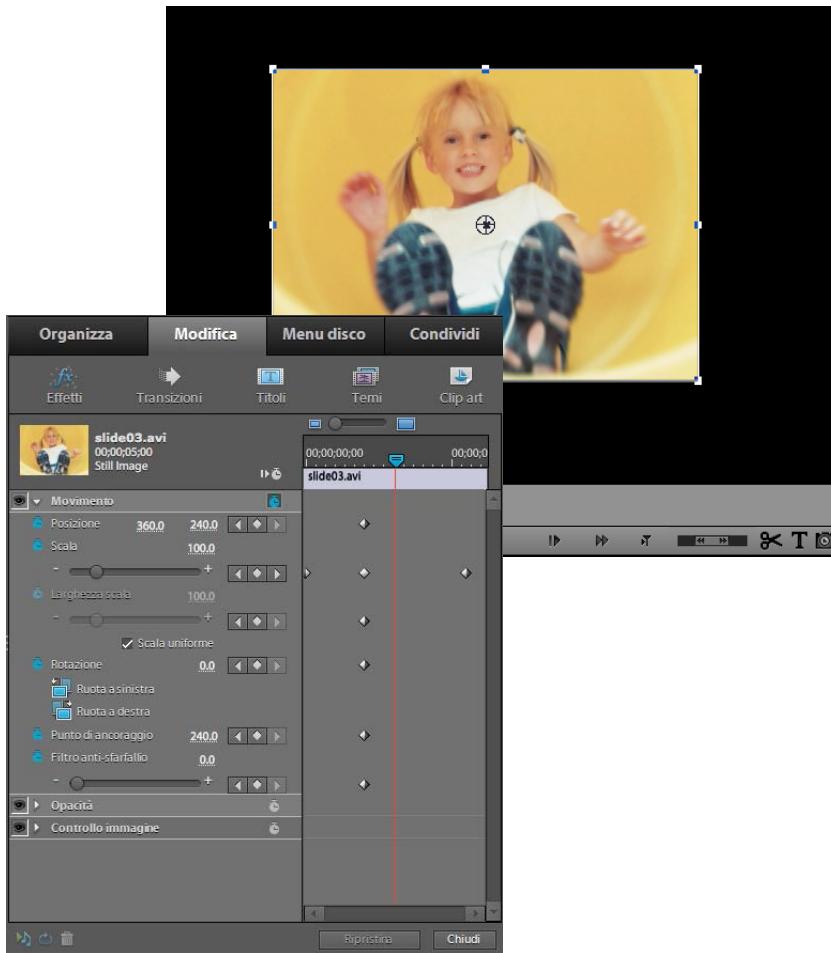
## Scalare una clip

- 1 Selezionate la clip nella timeline.
- 2 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per scalare le dimensioni in maniera proporzionale, fate clic sulla clip nella pannello Monitor e trascinate una maniglia della clip. In alternativa, espandete l'effetto Movimento nella vista Proprietà e trascinate il cursore Scala.
- Per scalare le dimensioni di altezza e larghezza in maniera indipendente, espandete l'effetto Movimento nella vista Proprietà, deselectate Mantieni proporzioni e tracciate qualsiasi maniglia della clip nel pannello Monitor. In alternativa, espandete l'effetto movimento nella vista Proprietà e trascinate i cursori Altezza scala e Larghezza scala.

**Nota:** se ridimensionati oltre il 100%, i video e le immagini a bassa risoluzione possono apparire sgranati o con effetto pixel. Adobe Premiere Elements rasterizza in modo continuo i file EPS ridimensionati per evitare che si verifichi l'effetto pixel.



La vista Proprietà con l'effetto Movimento selezionato e il pannello Monitor con la maniglia della clip selezionata per il ridimensionamento.

## Utilizzare una clip con le dimensioni originali

Le clip importate in Adobe Premiere Elements vengono ridimensionate per adattarle alle dimensioni di fotogramma del progetto. Se invece desiderate utilizzare una clip nelle dimensioni originali, effettuate le seguenti operazioni:

- 1 Selezionate la clip nella vista Progetto (fate clic su Organizza, quindi su Progetto).
- 2 Scegliete Clip > Opzioni video.
- 3 Deselezionate Ridimensiona a dimensione fotogramma.

## Ruotare una clip

- 1 Selezionate la clip nella timeline.
- 2 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Espandete l'effetto Movimento nella vista Proprietà ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Trascinate il valore sottolineato a destra di Rotazione.
  - Fate clic su Ruota a sinistra o Ruota a destra per ruotare la clip di 90 gradi in una delle due direzioni.

## Regolare il punto di ancoraggio di una clip

- 1 Selezionate la clip nella timeline.
- 2 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Espandete l'effetto Movimento nella vista Proprietà.
- 4 Trascinate i cursori del punto di ancoraggio per l'effetto Movimento.

# Sovrimpressione e trasparenza

## La sovrimpressione e la trasparenza

Per *sovrimpressione* si intende il processo di sovrapposizione e combinazione di più immagini. Per impostazione predefinita le clip video sono completamente opache, ma per sovrapporle occorre che siano trasparenti. Quando rendete trasparenti le clip sulle tracce video superiori, vengono visualizzate le clip presenti sulle tracce sottostanti.

In Adobe Premiere Elements potete rendere trasparenti intere clip in modo semplice e rapido utilizzando l'effetto Opacità. Inoltre, potete applicare qualsiasi combinazione di *opacità*, *maschere*, *mascherini* e *tipo di trasparenza* per modificare il *canale alfa* di un file, il quale definisce le aree trasparenti in una clip. Gli effetti di trasparenza più avanzati consentono di rendere trasparenti colori o forme specifiche.

 *I titoli che create in Adobe Premiere Elements includono automaticamente un canale alfa. Potete inoltre importare file con le aree trasparenti predefinite. Con applicazioni come Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements e Adobe Illustrator® è possibile salvare la trasparenza Oltre ad acquisire un canale alfa, il file viene adeguato alle impostazioni del progetto. Per informazioni su come salvare file con l'effetto di trasparenza, consultate i relativi manuali dell'utente.*

Adobe Premiere ElementsIn vengono utilizzati i seguenti termini di trasparenza:

**Canale alfa** Un canale che definisce le aree trasparenti per una clip. Questo canale invisibile esiste in aggiunta ai canali visibili di colore Rosso, Blu e Verde (RGB).

**Opacità** Un'impostazione che determina il tipo di trasparenza o di opacità di una clip. Ad esempio, un'opacità del 75% equivale a una trasparenza del 25%.



*La riduzione di opacità della clip video superiore (a sinistra) consente di visualizzare la clip video inferiore (al centro), combinando le due immagini (a destra).*

**Maschera** Termine usato a volte come sinonimo di canale alfa; descrive anche il processo di modifica di un canale alfa.



Canali colore separati Rosso, Verde e Blu (a sinistra); il canale alfa o maschera (al centro) e i tutti i canali visualizzati contemporaneamente (a destra)

**Mascherino** Un file o canale che definisce le aree trasparenti di una clip. Il mascherino determina il livello di trasparenza nell'immagine risultante. In Adobe Premiere Elements potete utilizzare i mascherini insieme al Mascherino traccia.



Un mascherino (a sinistra) definisce le aree trasparenti nella clip superiore (centrale), mostrando la clip inferiore (a destra).

**Applicazione di trasparenza** Definizione delle aree trasparenti con un colore particolare (*colore trasparenza*) o con un valore di luminosità (*luminanza*). I pixel che corrispondono al tipo impostato per la trasparenza diventano trasparenti. Con l'applicazione della trasparenza è possibile sostituire con un'immagine uno sfondo di colore uniforme, come uno schermo blu (ad esempio, in televisione lo schermo blu dietro i commentatori del meteo viene sostituito dalle cartine meteorologiche). L'effetto Videomerge utilizza i tipi di trasparenza per definire automaticamente il colore di sfondo principale come colore di trasparenza.



Sostituire un colore di sfondo con un'immagine diversa

A. Clip superiore B. L'effetto Schermo blu definisce le aree trasparenti. C. Clip inferiore D. Clip combinate

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Tipo di trasparenza](#)” a pagina 185

“[Videomerge](#)” a pagina 203

### Regolare l'opacità

Per impostazione predefinita, le clip appaiono con una opacità totale (100%), ossia nascondono le clip presenti nelle tracce sottostanti. Per mostrare le clip sottostanti, è sufficiente specificare un valore di opacità inferiore al 100%. Con un'opacità pari allo 0%, le clip sono completamente trasparenti. Se non sono presenti clip sotto una clip trasparente, lo sfondo nero del filmato diventa visibile.

1 Nella vista Effetti, fate clic sul pulsante Modifica effetti per aprire la vista Proprietà.

- 2 Selezionate la clip da rendere trasparente ed effettuate una delle seguenti operazioni:
- Nella vista Proprietà espandete l'effetto Opacità e trascinate il cursore Opacità clip fino al valore desiderato.
  - Nella timeline scegliete Opacità > Opacità clip dal menu a comparsa presente immediatamente sopra la clip. Potrebbe essere necessario eseguire lo zoom in avvicinamento per visualizzare questo menu. Fate clic sullo strumento Selezione , posizionate lo sopra l'elemento grafico Opacità della clip e appena il cursore assume la forma di una freccia a due punte , trascinate l'elemento grafico Opacità verso l'alto o verso il basso.



Creare una trasparenza nella timeline

 Per eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura di una clip nel tempo, animate la relativa opacità. Se desiderate eseguire soltanto una dissolvenza verso il nero, fate clic sull'opzione Dissolvenza in apertura o Dissolvenza in chiusura nella vista Proprietà. Potete inoltre creare la trasparenza usando gli appositi effetti.

## Rendere un colore trasparente

Per rendere trasparenti alcune aree specifiche di una clip, applicate un effetto tipo di trasparenza in base a colore, mascherino o canale alfa. I pixel che corrispondono alla trasparenza specificata diventano trasparenti.

### Effetti di trasparenza basati su colore (Videomerge, Schermo blu, Cromaticità, Schermo verde e Non rosso)

Aggiungono trasparenza ogni volta che un determinato colore appare in una clip. Ad esempio, potete utilizzare effetti di trasparenza basati su colore per rimuovere uno sfondo con un colore uniforme, ad esempio uno schermo blu.

**Effetti di trasparenza basati sui mascherini** (Mascherini a quattro, otto, sedici punti per elementi indesiderati e Mascherino traccia) Consentono di nascondere le aree di una clip con un'altra clip o con le aree specificate manualmente. Potete aggiungere trasparenza in base alla forma di una maschera posizionata nella clip o in base ai toni della scala di grigi presenti in un file che utilizzate come mascherino. Potete anche utilizzare l'effetto Mascherino traccia per creare delle composizioni creative.

**Effetto tipo di trasparenza basato sul canale alfa** L'effetto Regolazione alfa consente di invertire o disattivare il canale alfa di una clip o di convertire aree senza trasparenza su una maschera.

**Nota:** Per ulteriori informazioni sulla trasparenza dei colori, consultate l'Aiuto.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Tipo di trasparenza](#)” a pagina 185

“[Videomerge](#)” a pagina 203

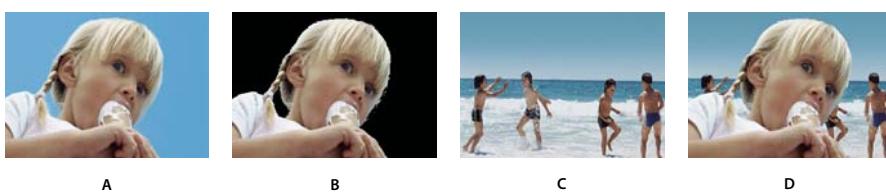
## Creare trasparenza con Videomerge

Per applicare automaticamente la trasparenza allo sfondo di una clip, applicate l'effetto Videomerge, che facilita la sovrapposizione di più clip. Potete inoltre invertire la trasparenza per creare una maschera, in modo che oggetti o video sottostanti risultino visibili attraverso le immagini di primo piano anziché lo sfondo.

- 1 Nella timeline o nella sceneline, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip da rendere trasparente e scegliete **Aplica Videomerge**. Oppure, scegliete **Videomerge** dalla vista **Effetti** del pannello **Attività**.

Viene automaticamente rilevato e rimosso il colore di sfondo e le clip sottostanti diventano visibili attraverso le aree trasparenti,

- 2 (Facoltativo) Fate clic sul pulsante **Modifica effetti** in fondo al pannello **Attività** per aprire la vista **Proprietà**, quindi espandete il nome dell'effetto per visualizzarne e modificarne le opzioni.



*Effetto Videomerge*

**A.** Clip di primo piano con sfondo colorato **B.** Sfondo reso trasparente dell'effetto Videomerge **C.** Clip di sfondo visibile attraverso la trasparenza **D.** Clip combinate

 *Per creare una maschera da immagini nella clip di sfondo, usate l'opzione **Inverti** dell'effetto Videomerge. Ad esempio, nell'immagine qui sopra la bambina con il gelato diventerebbe trasparente e i bambini sulla spiaggia di sfondo diventerebbero visibili nella sua sagoma.*



*Effetto Videomerge invertito*

**A.** Clip di primo piano **B.** Clip di sfondo **C.** Clip combinate

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Tipo di trasparenza”](#) a pagina 185

[“Videomerge”](#) a pagina 203

## Creare trasparenza con un effetto tipo di trasparenza

Per creare trasparenza ogni volta che un determinato colore appare in una clip, applicate un effetto tipo di trasparenza basato su colore. Questi effetti vengono in genere utilizzati per rimuovere uno sfondo colorato.

- 1 Nel pannello **Attività**, fate clic su **Modifica**, quindi su **Effetti**.
- 2 Scegliete un tipo di trasparenza (Cromaticità, Schermo blu, Schermo verde o Non rosso).
- 3 Trascinate l'effetto sopra una clip nella timeline o sceneline.
- 4 (Facoltativo) Fate clic sul pulsante **Modifica effetti** in fondo al pannello **Attività** per aprire la vista **Proprietà**, quindi espandete il nome dell'effetto per visualizzarne e modificarne le opzioni.



*Sostituire un colore di sfondo con un'immagine diversa*

**A.** Clip superiore **B.** Con Schermo blu lo sfondo diventa automaticamente trasparente. **C.** Clip inferiore **D.** Clip combinate

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Tipo di trasparenza"](#) a pagina 185

### Creare trasparenza con l'effetto Mascherino traccia

- 1 Se non l'avete già fatto, aggiungete il file del mascherino al progetto: fate clic su Organizza nel pannello Attività, quindi su Acquisisci oggetto multimediale e infine su Acquisisci file multimediale. Individuate il file del mascherino e fate clic su Apri. Il file mascherino dovrebbe contenere una sola forma, ad esempio una stella o un fiore.
- 2 Aggiungete una clip di sfondo in una traccia all'interno della timeline.
- 3 Potete aggiungere la clip che desiderate sovrapporre sulla clip di sfondo in qualsiasi traccia superiore rispetto alla clip di sfondo. Questa seconda clip verrà rivelata dal mascherino traccia.
- 4 Su una terza traccia, aggiungete la clip che funge da mascherino. Per aggiungere una terza traccia, trascinate il mascherino in un'area vuota della timeline sopra la traccia video più in alto. La nuova traccia viene creata automaticamente.
- 5 Nella vista Effetti, espandete la cartella Effetti video e la sottocartella Tipo di trasparenza, quindi trascinate l'effetto Mascherino traccia sulla clip sovrapposta (la clip che si trova sopra la clip di sfondo).
- 6 Fate clic sul pulsante Modifica effetti nella parte inferiore del pannello Attività per aprire la vista Proprietà.
- 7 Nella vista Proprietà, espandete Mascherino traccia.
- 8 Per Mascherino, scegliete la traccia video che contiene il mascherino.
- 9 Potete regolare le seguenti opzioni:

**Composito tramite** Selezionate Alfa mascherino per effettuare la composizione mediante i valori del canale alfa del mascherino traccia. Selezionate Luma mascherino per effettuare la composizione con i valori di luminanza dell'immagine.

**Inverti** Inverte i valori del 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.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Mascherino traccia"](#) a pagina 190

## Nascondere oggetti con il mascherino per elementi indesiderati

A volte un effetto tipo di trasparenza basato su colore rimuove correttamente uno sfondo, ma gli oggetti indesiderati restano visibili, ad esempio un microfono o un cavo. Usate un effetto tipo di trasparenza *mascherino per elementi indesiderati* per nascondere questi oggetti. I mascherini per elementi indesiderati forniscono ottimi risultati nelle aree con contorni definiti in maniera netta, ma privi di colore uniforme da rendere trasparente. Forniscono inoltre risultati soddisfacenti nell'eliminazione degli elementi indesiderati derivanti dall'applicazione di un effetto tipo di trasparenza basato sul colore.



Lo sfondo indesiderato (a sinistra) viene nascosto formando nuovamente il Mascherino a quattro punti per elementi indesiderati nel pannello Monitor; quindi viene applicato l'effetto Schermo verde (al centro) per sovrapporre la persona alla traccia sottostante (a destra).

- 1 Posizionate una clip in una traccia.
- 2 Nella vista Effetti espandete la cartella Tipo di trasparenza e trascinate l'effetto mascherino per elementi indesiderati nella clip.
- 3 Fate clic sul pulsante Modifica effetti nella parte inferiore del pannello Attività per aprire la vista Proprietà.
- 4 Nella vista Proprietà fate clic sul triangolo accanto al nome dell'effetto per espanderlo.

**Nota:** il nome di ciascun effetto mascherino per elementi indesiderati corrisponde al numero di maniglie di cui dispone: *Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati*, *Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati* e *Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati*.

- 5 Per formare nuovamente il mascherino, eseguite una di queste operazioni:
  - Fate clic sul nome dell'effetto per visualizzare le maniglie dell'effetto mascherino per elementi indesiderati nel pannello Monitor, quindi trascinate le maniglie.
  - Nella vista Proprietà modificate i valori dell'effetto mascherino per elementi indesiderati.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Mascherino per elementi indesiderati \(a 4 punti, 8 punti e 16 punti\)"](#) a pagina 188

## Invertire o nascondere i canali alfa

Potete usare il comando Interpreta metraggio per modificare il modo in cui Adobe Premiere Elements interpreta il *canale alfa* di una clip all'interno di un progetto.

**Nota:** per ignorare o invertire il canale alfa di una singola istanza della clip, applicate invece l'effetto tipo di trasparenza *Regolazione alfa*.

- 1 Selezionate una clip nella vista Progetto (fate clic su Organizza, quindi su Progetto).
- 2 Scegliete File > Interpreta metraggio, specificate le opzioni Canale alfa se necessario, quindi fate clic su OK.

**Ignora canale alfa** Ignora il canale alfa compreso nella clip.

**Inverti canale alfa** Inverte le aree luminose e scure del canale alfa, ovvero le aree trasparenti e opache della clip.

 In caso di difficoltà per identificare le parti trasparenti di una clip, aggiungete temporaneamente un mascherino di colore chiaro su una traccia al di sotto dell'immagine a cui state applicando il tipo di trasparenza (Consultate “[Creare un mascherino colorato per uno sfondo](#)” a pagina 64).

## Selezionare colori per effetti e mascherini

### Selezionare un colore con lo strumento Contagocce

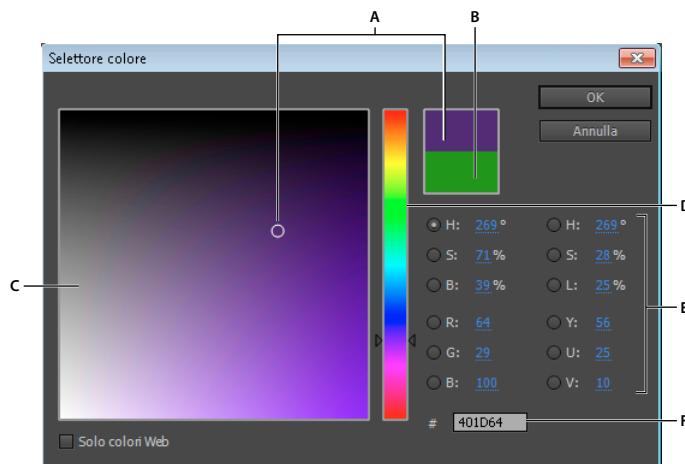
Lo strumento Contagocce consente di selezionare un colore campionando il colore di un singolo pixel o di una gamma di pixel in un punto qualsiasi dello schermo del computer. Lo strumento Contagocce è ideale nell'applicazione di effetti di trasparenza e mascherini basati sul colore. Dopo avere eseguito il campionamento della tonalità di colore dominante da rendere trasparente, potete aumentare la similarità fino a selezionare tutti i colori da rendere trasparenti.

**Nota:** lo strumento Contagocce non è disponibile per tutti gli effetti.

- 1 Fate clic sullo strumento Contagocce  e posizionatevelo sul colore desiderato in un punto qualsiasi dello schermo. Il campione colori riporta tutti i colori che vengono visualizzati sotto lo strumento Contagocce.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per selezionare il colore di un singolo pixel, fate clic sul pixel.
  - Per campionare la media colore di un'area di 3 x 3 pixel, fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl.
  - Per campionare una gamma di pixel adiacenti, tenete premuto Maiusc e trascinate sui pixel.

### Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe

Potete selezionare i colori per effetti e mascherini con il Selettore colore di Adobe utilizzando lo spettro di colori o specificandoli numericamente.



Finestra di dialogo Selettore colore di Adobe  
A. Colore selezionato B. Colore originale C. Campo del colore D. Spettro cromatico E. Componenti colore F. Valore esadecimale del colore

### Specificare un colore nel Selettore colore di Adobe, con lo spettro di colori e il campo del colore

- 1 Selezionate il componente utilizzato per visualizzare lo spettro dei colori. Ad esempio, selezionate R per rosso.

**2** Per regolare i colori visualizzati nello spettro, trascinate i triangoli lungo lo spettro di colori oppure fate clic all'interno dello spettro.

**3** Per selezionare un colore, fate clic o trascinate all'interno del campo del colore o dello spettro di colori.

Quando regolate il colore, il rettangolo superiore a destra dello spettro di colori visualizza il nuovo colore; il rettangolo inferiore riporta il colore originale.

### Specificare un colore numericamente con il Selettore colore di Adobe

❖ Immettete i valori per il colore in una delle caselle:

**HSB** Specificate la tonalità (H) come un angolo, da 0 a 360, che corrisponda a una posizione sulla ruota dei colori. Specificate la saturazione (S) e la luminosità (B) come percentuali.

**RGB** Specificate i valori rosso, verde e blu da 0 a 255 (0 è nero e 255 è il colore puro).

**HSL** Specificate la tonalità (H) come un angolo, da 0 a 360, che corrisponda a una posizione sulla ruota dei colori. Specificate la saturazione (S) e la luminanza (L) come percentuali.

**YUV** Specificate un valore di luminanza (Y) da 0 a 255. Specificate i valori (compresi tra 127 e -128) sugli assi U e V.

**Casella #** Immettete un valore di colore in formato esadecimale.

### Componenti colore in Selettore colore di Adobe

**H** L'opzione Tonalità visualizza tutte le tonalità nello spettro di colori. Quando si seleziona una tonalità nello spettro di colori, viene visualizzata la gamma di saturazione e di luminosità della tonalità selezionata nel campo colore, con la saturazione crescente da sinistra verso destra e la luminosità crescente dall'alto verso il basso.

**S** L'opzione Saturazione visualizza tutte le tonalità nel campo colore. Nello spettro di colori viene visualizzato il colore selezionato nel campo colore, con la saturazione minima nella parte superiore dello spettro e quella massima nella parte inferiore.

**B (sezione HSB)** L'opzione Luminosità visualizza tutte le tonalità nel campo colore. Nello spettro di colori viene visualizzato il colore selezionato nel campo colore, con la luminosità minima nella parte superiore dello spettro e quella massima nella parte inferiore.

**L** L'opzione Luminanza visualizza tutte le tonalità nel campo colore. Nello spettro di colori viene visualizzato il colore selezionato nel campo colore, con la luminanza minima nella parte superiore dello spettro e quella massima nella parte inferiore.

**R** L'opzione Rosso visualizza una parte delle tonalità disponibili nel campo colore, mostrando tutta la gamma di valori G e B per il valore R attuale. Nello spettro di colori viene visualizzato il colore selezionato nel campo colore, con la luminosità minima del componente di colore rosso (0) nella parte superiore dello spettro e quella massima (255) nella parte inferiore. Quando lo spettro di colori è impostato sulla luminosità minima, il campo colore visualizza i colori creati dai componenti colore verde e blu. Quando si utilizzano spettro di colori per aumentare la luminosità del rosso, viene aggiunto più rosso nei colori visualizzati nel campo colore.

**G** L'opzione Verde visualizza una parte delle tonalità disponibili nel campo colore, mostrando tutta la gamma di valori R e B per il valore G attuale. Nello spettro di colori viene visualizzato il colore selezionato nel campo colore, con la luminosità minima del componente di colore verde (0) nella parte superiore dello spettro e quella massima (255) nella parte inferiore. Quando lo spettro di colori è impostato sulla luminosità minima, il campo colore visualizza i colori creati dai componenti colore rosso e blu. Quando si utilizza lo spettro di colori per aumentare la luminosità del verde, viene aggiunto più verde nei colori visualizzati nel campo colore.

**B (sezione RGB)** L'opzione Blu visualizza una parte delle tonalità disponibili nel campo colore, mostrando tutta la gamma di valori R e G per il valore B attuale. Nello spettro di colori viene visualizzato il colore selezionato nel campo colore, con la luminosità minima del componente di colore blu (0) nella parte superiore dello spettro e quella massima

(255) nella parte inferiore. Quando lo spettro di colori è impostato sulla luminosità minima, il campo colore visualizza i colori creati dai componenti colore verde e rosso. Quando si utilizza lo spettro di colori per aumentare la luminosità del blu, viene aggiunto più blu nei colori visualizzati nel campo colore.

**Y** L'opzione Y o Luminanza visualizza una parte delle tonalità disponibili nel campo colore, mostrando tutta la gamma di colori sugli assi U e V dello spazio di colori YUV sul valore di luminanza attuale. Nello spettro di colori vengono visualizzati tutti i valori di luminanza possibili per il colore selezionato nel campo colore, con la luminanza minima (0) nella parte superiore dello spettro e quella massima (255) nella parte inferiore.

**U** L'opzione U visualizza una parte delle tonalità disponibili nel campo colore, mostrando tutta la gamma di valori Y e di colori sugli assi V dello spazio di colori YUV per il valore U attuale. Nello spettro di colori vengono visualizzati tutti i valori U possibili per il colore selezionato nel campo colore, con il valore U minimo (0) nella parte superiore dello spettro e quello massimo (255) nella parte inferiore.

**V** L'opzione V visualizza una parte delle tonalità disponibili nel campo colore, mostrando tutta la gamma di valori Y e di colori sugli assi U dello spazio di colori YUV sul valore V attuale. Nello spettro di colori vengono visualizzati tutti i valori V possibili per il colore selezionato nel campo colore, con il valore V minimo (0) nella parte superiore dello spettro e quello massimo (255) nella parte inferiore.

## Panoramica degli effetti

Le clip possono essere corrette, migliorate o modificate in altro modo applicando gli effetti disponibili in Adobe® Premiere® Elements 9. Tutti gli effetti sono predefiniti con valori preimpostati in modo che l'applicazione di un effetto comporti la modifica della clip. Potete regolare e animare i valori nel modo desiderato.

Questo riferimento contiene le descrizioni di tutti gli effetti audio e video inclusi in Adobe Premiere Elements. 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.

### Galleria di effetti video

Gli esempi che seguono illustrano alcuni degli effetti video inclusi in Adobe Premiere Elements. Per eseguire l'anteprima di un effetto non incluso in questa galleria, applicatelo e visualizzatelo in anteprima nel pannello Monitor (consultate [“Applicare e visualizzare in anteprima gli effetti” a pagina 153](#)).



Clip originale



[“Bagliore alfa” a pagina 199](#)



[“Piega \(solo Windows\)” a pagina 180](#)



[“Alfa rilievo” a pagina 196](#)



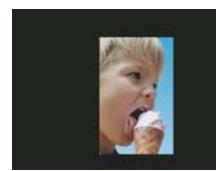
[“Bordi in rilievo” a pagina 196](#)



[“Luminosità e contrasto” a pagina 175](#)



[“Miscelatore canale” a pagina 175](#)



[“Taglia \(solo Windows\)” a pagina 202](#)



["Bilanciamento colore \(RGB\)" a pagina 184](#)



["Passata colore \(solo Windows\)" a pagina 184](#)



["Sostituisci colore \(solo Windows\)" a pagina 185](#)



["Ritaglia" a pagina 203](#)



["Ombra esterna" a pagina 196](#)



["Bordi sfumati" a pagina 203](#)



["Rilievo" a pagina 199](#)



["Estrai" a pagina 177](#)



["Clip originale"](#)



["Sfacetta \(solo Windows\)" a pagina 196](#)



["Sfocatura veloce" a pagina 179](#)



["Trova bordi" a pagina 199](#)



["Controllo sfocatura" a pagina 179](#)



["Contrasta \(solo Windows\)" a pagina 179](#)



["Rifletti in orizzontale" a pagina 203](#)



["Fermo orizzontale \(solo Windows\)" a pagina 203](#)



["Inverti" a pagina 180](#)



["Distorsione lente \(solo Windows\)" a pagina 181](#)



["Riflesso lente" a pagina 184](#)



["Effetti di illuminazione" a pagina 177](#)



["Fulmine" a pagina 196](#)



["Speculare" a pagina 181](#)



["Mosaico" a pagina 200](#)



["Disturbo" a pagina 200](#)



["Punta arricciata" a pagina 182](#)



["Coordinate polari"](#)



["Posterizza" a pagina 177](#)



["Sfumatura" a pagina 198](#)



Clip originale



“Rifrazione” a pagina 183



“Replica” a pagina 200



“Effetto increspatura (solo Windows)” a pagina 181



“Increspatore (circolare)” a pagina 183



“Rotazione” a pagina 203



“Ombra/Luce” a pagina 178



“Contrasta (solo Windows)” a pagina 179



“Solarizza” a pagina 200



“Effetto sfera” a pagina 181



“Texture” a pagina 201



“Tinta” a pagina 185



“Trasformazione” a pagina 181



“Effetto spirale” a pagina 182



“Rifletti in verticale” a pagina 203



“Fermo verticale (solo Windows)” a pagina 203



Clip originale



“Videocamera mossa” a pagina 192



“Aerografo” a pagina 191



“Colora” a pagina 191



“Terremoto” a pagina 193



“Disegno al tratto” a pagina 191



“Metallico” a pagina 192



“Vecchia pellicola” a pagina 192



“Schizzo pastello” a pagina 192



“Inclinazione e movimento” a pagina 193



“Sfocatura zoom” a pagina 193

## Regolazioni

### Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici

Usate gli effetti Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici per apportare regolazioni globali a una clip. Colore automatico regola il contrasto e il colore di una clip neutralizzando i mezzitoni e inserendo un limite sull'intervallo dei pixel bianchi e neri. Con Contrasto automatico vengono regolati il contrasto generale e la miscela dei colori, senza introdurre o rimuovere dominanti di colore. Con Livelli automatici vengono corrette automaticamente luci e ombre. Livelli automatici regola individualmente ciascun canale e pertanto può rimuovere o inserire dominanti di colori, ossia tinte, in una clip. A ciascun effetto sono associate alcune delle seguenti proprietà:

**Arrotondamento temporale** Rappresenta l'intervallo di fotogrammi adiacenti utilizzati allo scopo di determinare l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se, ad esempio, impostate l'opzione Arrotondamento temporale su 1 secondo, Adobe Premiere Elements analizza i fotogrammi che si trovano 1 secondo prima del fotogramma visualizzato per determinare le opportune regolazioni. Se impostate l'opzione Arrotondamento temporale su 0, Adobe Premiere Elements analizza ogni singolo fotogramma in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

**Ricerca scena** Indica che Adobe Premiere Elements ignora i cambi di scena quando avete attivato Arrotondamento temporale.

**Ritaglia nero e Ritaglia bianco** Consentono di specificare in che misura l'effetto deve ritagliare i colori delle ombre e delle luci nella clip, in base ai nuovi colori di ombra pura (livello 0) e di luce pura (livello 255). I valori più elevati generano un maggiore contrasto.

**Regola mezzitoni neutri** (disponibile solo per Colore automatico) Indica che Adobe Premiere Elements deve trovare un colore medio quasi neutro (grigio) in una clip e regolare i valori di gamma di quel colore per renderlo neutro.

**Fondi con originale** Consente di specificare la percentuale dell'effetto da applicare alla clip.

### Luminosità e contrasto

L'effetto Luminosità e contrasto modifica la luminosità e il contrasto dell'intera clip. Il valore 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 della clip. Tutti i valori dei pixel nella clip (luci, ombre e mezzitoni) vengono corretti contemporaneamente. Questo effetto non funziona con i singoli canali di colori.

### Miscelatore canale

Ciascuna clip di Adobe Premiere Elements è formata da tre canali di colore: rosso, verde e blu. Ognuno di essi contiene i valori di luminanza del rispettivo colore. Utilizzando l'effetto Miscelatore canale, potete aggiungere valori da uno di questi canali agli altri, ad esempio aggiungere i valori di luminanza del canale del verde a quello del rosso. Usate questo effetto per eseguire regolazioni dei colori creative che non possono essere effettuate facilmente con gli altri strumenti di regolazione dei colori. Potete creare clip di alta qualità in scala di grigi scegliendo la percentuale della scala assicurata da ciascun canale di colore, realizzare clip di alta qualità in tonalità seppia o con altre tinte e scambiare o duplicare i canali. Questo effetto, ad esempio, può tornare utile per sostituire interamente un canale blu con disturbo con valori provenienti da un canale verde pulito.



Clip video e i suoi corrispondenti canali rosso, verde e blu

Ciascuna proprietà del Miscelatore canale è etichettata con una coppia di nomi di colore. Il termine a sinistra del trattino indica il canale di output della proprietà mentre a destra è riportato il corrispondente canale di input. La proprietà Red-Green, ad esempio, usa il canale rosso come output e quello verde come input. Potete usarla per aggiungere i valori di luminanza del canale verde al canale rosso.



Proprietà del Miscelatore canale  
A. Canale di output B. Canale di input C. Valore

Il valore a destra di ciascun nome di proprietà definisce la percentuale del canale di output fornita dal canale di input specificato. Si tratta di una percentuale compresa tra -200% e 200%.

Le proprietà Const (Costante) per ciascun canale di output consentono di specificare un valore base da aggiungere all'output. Un valore Red-Const (Rosso-Costante) pari a 50 aggiungerà il 50% della luminanza completa (50% di 255, ovvero circa 127) a ogni pixel nel canale di output del rosso.

L'opzione Monocromatico crea una clip in scala di grigi partendo dai valori del canale di output. Questa opzione è utile per le clip da convertire in scala di grigi. Se selezionate questa opzione, regolate i valori dei canali e quindi deselectionate l'opzione, potete modificare separatamente il metodo di fusione di ogni canale creando l'impressione di un'immagine colorata a mano.

### Miscelare i canali in una clip

- 1 Applicate l'effetto Miscelatore canale e fate clic sul pulsante Modifica effetti nel pannello Attività. Espandete l'effetto Miscelatore canale e trascinate verso sinistra il valore di un canale per diminuirne il contributo al canale di output e verso destra per aumentarlo. In alternativa, fate clic su un valore sottolineato, digitate nella casella del valore un valore compreso tra -200 e +200, quindi premete Invio. Con un valore negativo, il canale sorgente viene invertito prima di essere aggiunto al canale di output.
- 2 (Facoltativo) Trascinate o digitate un valore per il valore costante del canale. Questo valore aggiunge al canale di output una quantità di base di un canale.

- 3 (Facoltativo) Selezionate Monocromatico per applicare le stesse impostazioni a tutti i canali di output, creando una clip contenente solo i valori dei grigi.
- 4 Fate clic su Chiudi.

## **Estrai**

L'effetto Estrai rimuove i colori da una clip video o da un'immagine fissa, creando l'effetto di un'immagine con texture in scala di grigi. Per controllare l'aspetto della clip, specificate l'intervallo dei livelli di grigio da convertire in bianco o nero.

### **Specificare le impostazioni di estrazione**

- 1 Applicate l'effetto.
- 2 Fate clic sul pulsante Modifica effetti nel pannello Attività, quindi fate clic sul pulsante Imposta  a destra del nome dell'effetto.
- 3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di estrazione, trascinate i due triangoli sotto l'istogramma (diagramma che indica il numero di pixel per ciascun livello di luminosità nel fotogramma chiave corrente) per specificare l'intervallo di pixel convertiti in bianco o nero. I pixel compresi tra i triangoli vengono convertiti in bianco. Tutti gli altri pixel vengono convertiti in nero.
- 4 Trascinate il cursore della morbidezza per aggiungere i livelli di grigio ai pixel convertiti in bianco. Più alti sono i valori di morbidezza, maggiore è la quantità di grigio aggiunta.
- 5 (Facoltativo) Selezionate l'opzione inverti per invertire gli intervalli convertiti in bianco e in nero e fate clic su OK.
- 6 Fate clic su Chiudi.

## **Controllo immagine**

L'effetto Controllo immagine emula i comandi di un amplificatore video. Questo effetto regola la luminosità, il contrasto, la tonalità e la saturazione delle clip.

## **Effetti di illuminazione**

L'effetto Effetti di illuminazione applica effetti di illuminazione creativi a una clip, fino a otto luci al massimo. 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 altre clip per creare effetti di luce speciali, come una superficie con effetto 3D.

## **Posterizza**

L'effetto Posterizza consente di specificare il numero di livelli tonali (o valori di luminosità) per ogni canale in una clip e associa i pixel al livello corrispondente più vicino. Se ad esempio scegliete due livelli tonali in una clip RGB, otterrete due toni per il rosso, due per il verde e due per il blu. I valori possono variare tra 2 e 255. Sebbene i risultati di questo effetto siano più evidenti quando si riduce il numero di livelli di grigio in una clip in scala di grigi, la posterizzazione genera effetti interessanti anche con le clip a colori.

Con l'opzione Livello, regolate il numero dei livelli tonali di ogni canale a cui l'effetto associa i colori esistenti.

## Ombra/Luce

L'effetto Ombra/Luce consente di schiarire i soggetti in ombra o di attenuare le zone di luce di una clip. Questo effetto non scurisce o schiarisce una clip nel suo complesso, ma regola luci e ombre in modo indipendente sulla base dei pixel circostanti. Consente anche di correggere il contrasto complessivo di una clip. Le impostazioni predefinite sono ottimizzate per correggere le clip con problemi di retroilluminazione.

**Quantità automatica** Adobe Premiere Elements analizza e corregge automaticamente i problemi riguardanti luci e ombre causati da problemi di retroilluminazione. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata. Deselezionatela per attivare i controlli manuali per la correzione di luci e ombre.

**Quantità ombra** Schiarisce le ombre di una clip. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

**Quantità luce** Scurisce le zone di luce di una clip. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

**Arrotondamento temporale** Rappresenta l'intervallo di fotogrammi adiacenti che Adobe Premiere Elements deve analizzare allo scopo di determinare l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se ad esempio impostate l'opzione Arrotondamento temporale su 1 secondo, i fotogrammi vengono analizzati 1 secondo prima del fotogramma visualizzato per determinare le opportune regolazioni da apportare a luci e ombre. Se impostate l'opzione Arrotondamento temporale su 0, ogni singolo fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo. Questa opzione è attiva solo se è selezionata l'opzione Quantità automatica.

**Ricerca scena** Indica che i cambi di scena vengono ignorati se è stato attivato l'effetto Arrotondamento temporale.

**Fondi con originale** Consente di specificare la percentuale dell'effetto da applicare alla clip.

Espandete la categoria Altre opzioni per visualizzare i seguenti comandi:

**Aampiezza tonale ombra e Aampiezza tonale luce** Indicano l'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 Aampiezza tonale ombra, in modo tale da agire solo sulle zone più scure della clip con l'opzione Quantità ombra.

**Raggio ombra e Raggio luce** Consente di specificare le dimensioni (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 circa uguale alle dimensioni del soggetto principale nel metraggio.

**Correzione colore** Consente di specificare il grado di correzione del colore che l'effetto applica a ombre e luci regolate. Più alto è il valore, più saturi risulteranno i colori. Più marcata è la regolazione apportata a ombre e luci, maggiore sarà l'intervallo disponibile di correzione del colore.

 *Se volete cambiare il colore di un'intera clip, usate l'effetto Tonalità/saturazione dopo avere applicato l'effetto Ombra/Luce.*

**Contrasto mezzitoni** Consente di specificare il grado di contrasto applicato dall'effetto ai mezzitoni. Valori elevati corrispondono a un aumento del contrasto dei soli mezzitoni e contemporaneamente a ombre più scure e luci più chiare.

**Ritaglia nero e Ritaglia bianco** Specificano in che misura l'effetto deve ritagliare i colori delle ombre e delle luci nella clip, in base ai nuovi colori di ombra pura (livello 0) e di luce pura (livello 255). I valori più elevati generano un maggiore contrasto.

## Sfocatura e nitidezza

### 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.

*Nota: non è possibile impostare fotogrammi chiave per l'effetto Anti-alias.*



A

B

*Anti-alias*

*A. Anti-alias disattivato B. Anti-alias attivato*

### Sfocatura veloce

Usate questo effetto per specificare di quanto sfocare una clip. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni. L'effetto Sfocatura veloce sfoca le aree più rapidamente rispetto a Controllo sfocatura.

### Controllo sfocatura

Mette a fuoco e fuori fuoco una clip e ne elimina i disturbi. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni (si parla anche di sfocatura gaussiana per indicare la curva a campana generata dal mapping dei valori cromatici dei pixel interessati).

### 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 fantasma*

### Contrasta (solo Windows)

Aumenta il contrasto nei punti in cui avviene una variazione di colore.

## Canale

### Inverti

Questo effetto video inverte le informazioni sui colori di una clip.

**Canale** Consente di specificare quale canale o quali canali invertire. Ogni gruppo di elementi opera in uno spazio cromatico specifico. Vengono invertiti l'intera clip nello spazio cromatico o un singolo canale. Lo spazio RGB è composto da tre canali di colore additivi: rosso, verde e blu. Lo spazio HLS è composto da tre canali di colore calcolati: tonalità, luminosità e saturazione. Lo spazio YIQ è lo spazio di luminanza e crominanza NTSC. Y indica il segnale di luminanza, mentre I e Q corrispondono ai segnali di crominanza di fase e quadratura. Con Alfa non si indica invece uno spazio colore, ma un metodo per invertire il canale alfa della clip.

**Fondi con originale** Combina la clip invertita con quella originale. Potete applicare una dissolvenza alla clip invertita.

## Distorsione

*Nota: Tutte le opzioni Distorsione sono disponibili solo su Windows.*

### Piega (solo Windows)

Distorce la clip creando l'effetto di un'onda che l'attraversa sia in verticale che in orizzontale. Potete realizzare molti tipi di forme d'onda con dimensioni e velocità diverse. Per modificare le seguenti proprietà degli effetti per la dimensione orizzontale, verticale o per entrambe, selezionate l'effetto nel pannello Attività, fate clic sul pulsante Modifica effetti e quindi sul pulsante Imposta  a destra del nome dell'effetto.

**Direzione** Consente di specificare la direzione dell'onda. L'impostazione *Dentro* indica che le onde si muovono verso il centro della clip. L'impostazione *Fuori* indica che le onde iniziano al centro e si spostano verso il bordo della clip.

**Onda** Consente di specificare la forma dell'onda. Potete scegliere tra onda sinusoidale, circolare, triangolare o quadrata.

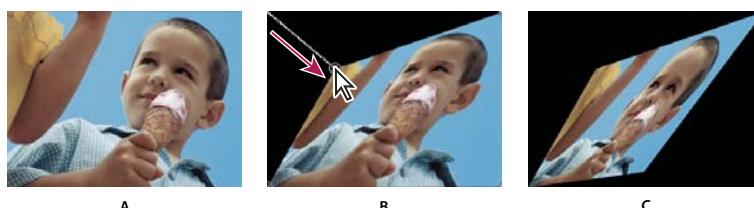
**Intensità** Consente di specificare l'altezza dell'onda.

**Velocità** Consente di specificare la frequenza dell'onda. Per generare un'onda solo in verticale o solo in orizzontale, spostate il cursore *Velocità* completamente a sinistra per la direzione che non volete.

**Larghezza** Consente di specificare la larghezza dell'onda.

### Fissa angoli

Deforma una clip variando la posizione di uno dei quattro angoli. Usate questo effetto per allungare, accorciare, inclinare o distorcere una clip o per simulare un effetto di prospettiva o di movimento rispetto al bordo di un livello, come ad esempio una porta che si apre.



*Fissa angoli*

*A. Clip originale B. Angolo spostato C. Clip finale*

### 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 la clip, positivo per renderla convessa.

**Distorsione in verticale e Distorsione in orizzontale** Spostano il punto focale della lente, rendendo la clip piegata e a macchie. Con impostazioni estreme, la clip si avvolge su se stessa.

**Effetto prisma verticale ed Effetto prisma orizzontale** Crea un risultato simile alla distorsione in verticale e in orizzontale, tranne che usando valori estremi la clip non si avvolge su se stessa.

**Colore di riempimento** Consente di specificare il colore di sfondo.

**Canale alfa di riempimento** Quando questa opzione è selezionata, lo sfondo diventa trasparente e le tracce sottostanti sono visibili. Per accedere a questa opzione dal pannello Proprietà, fate clic sul pulsante Imposta  a destra del nome dell'effetto.

### Speculare

L'effetto Speculare crea un'immagine riflessa della clip e posiziona il centro del lato dell'immagine sul punto fulcro specificato. È possibile impostare la posizione del punto fulcro e l'angolo di riflessione in modo che cambino nel tempo.

**Centro di riflessione** Il primo valore determina la posizione in orizzontale del punto fulcro. Il secondo valore determina invece la posizione in verticale del fulcro.

**Angolo di riflessione** Questo valore determina l'angolo di rotazione dell'immagine speculare rispetto al punto fulcro.

### Effetto increspatura (solo Windows)

Sovrappone un motivo ondulato alla clip, creando un effetto simile a quello provocato dalle onde sulla superficie di uno stagno. La forma, l'intensità e la direzione dell'increspatura sono regolabili, così come il colore di sfondo.

### Effetto sfera

L'effetto sfera avvolge la clip attorno a una forma sferica, utile per conferire agli oggetti e al testo un aspetto tridimensionale. Per regolare le dimensioni della sfera, inserite un valore di raggio compreso tra 0,1 e 2.500. Per posizionare l'effetto, digitate il valore orizzontale e verticale per Centro sfera.

### Trasformazione

Applica trasformazioni geometriche bidimensionali a una clip. Usate questo effetto per inclinare una clip lungo un asse. Applicate l'effetto Trasformazione invece degli effetti fissi per eseguire il rendering delle impostazioni relative a punto di ancoraggio, posizione, scala e opacità prima del rendering degli effetti standard.

**Punto di ancoraggio** Indica le coordinate  $x, y$  del punto attorno al quale la clip viene ridimensionata o inclinata.

**Posizione** Indica le coordinate  $x, y$  della posizione del centro (punto di ancoraggio) della clip.

**Altezza scala** Aumenta o riduce l'altezza sulla base di una percentuale dell'altezza della clip sorgente.

**Scala larghezza** Aumenta o riduce la larghezza sulla base di una percentuale della larghezza della clip sorgente.

**Scala uniforme** Ridimensiona altezza e larghezza in modo proporzionale.

**Inclina** Consente di specificare il valore di inclinazione.

**Asse inclinazione** L'asse rispetto al quale viene effettuata l'inclinazione. La modifica dell'asse non è rilevante se il valore di inclinazione è 0.

**Rotazione** Consente di specificare il numero di giri completi e i gradi di cui la clip deve essere ruotata.

**Opacità** Indica il grado di trasparenza dell'immagine, in percentuale.

**Nota:** *Trasformazione* è un effetto di Adobe After Effects che comprende anche le opzioni *Angolo otturatore* e *Usa angolo otturatore composizione*; entrambe sono valide solo per Adobe After Effects.

### **Effetto spirale**

Ruota una clip attorno al suo centro. La clip viene ruotata in modo più deciso al centro rispetto ai bordi.

### **Effetto onda**

Deforma la clip realizzando un effetto onda.

**Tipo onda** Le opzioni del menu a comparsa consentono di specificare la forma dell'onda.

**Altezza onda** Consente di specificare l'altezza dell'onda.

**Larghezza onda** Consente di specificare la distanza da una cresta dell'onda all'altra.

**Direzione** Consente di specificare la direzione dell'onda, in gradi.

**Velocità onda** Consente di specificare la velocità alla quale l'onda pulsa durante la riproduzione.

**Fissa** Le opzioni del menu a comparsa consentono di impostare l'orientamento dell'onda.

**Fase** Consente di impostare il punto iniziale, in gradi, in cui inizia il ciclo dell'onda.

**Anti-alias** Le opzioni del menu a comparsa consentono di controllare la quantità di sfocatura usata per smussare i bordi delle onde.

## **GPU Effetti**

### **Gli effetti GPU**

Se il computer usa una scheda video basata su AGP o PCI, è probabile che disponga di una GPU (Graphics Processing Unit). Se disponete di una scheda GPU che supporta DirectX 9.x e Pixel Shader (PS) 1.3 o versione successiva e Vertex Shader (VS) 1.1 o versione successiva, potete utilizzare gli effetti con accelerazione GPU. Questi effetti sfruttano le maggiori possibilità di elaborazione video delle schede GPU, per conferire realismo tridimensionale alle immagini.

Potete trovare questi effetti nel menu Effetti GPU all'interno della vista Effetti, ma solo se il computer dispone di una scheda GPU supportata. Alcune opzioni di effetto sono disponibili solo se la scheda grafica supporta Pixel Shader 2.0 o versione successiva e Vertex Shader 2.0 o versione successiva. Per ulteriori dettagli, vedere i requisiti di sistema nella pagina Web dedicata a Adobe Premiere Elements, nel sito di Adobe.

**Nota:** i laptop e le schede video basate su scheda madre potrebbero non supportare una scheda GPU. Consultate le specifiche della scheda video installata per informazioni sui componenti GPU e supportati.

### **Punta arricciata**

Usate l'effetto Punta arricciata per simulare una pagina che viene girata lentamente. Durante il movimento della "pagina", viene mostrato il retro della clip presente dalla parte opposta rispetto alla punta arricciata. La clip 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 (alcune impostazioni di questo effetto potrebbero non essere disponibili, a seconda della configurazione della scheda GPU).

**Angolo superficie X e Y** Consentono di specificare il grado di rotazione dell'asse cartesiano indicato.

**Angolo punta arricciata** Indica il punto in cui deve iniziare la punta arricciata sul bordo della clip.

**Fattore punta arricciata** Consente di specificare quanto deve estendersi all'interno dell'immagine la punta arricciata.

**Angolo luce chiave A e B** Consentono di specificare 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** Consente di specificare la distanza tra la sorgente luminosa e il centro della superficie di increspatura.

**Rilievo** Consente di specificare la quantità di perturbazioni presenti sulla superficie dell'increspatura. Questa proprietà permette di aggiungere venature o protuberanze alla superficie, sulla base del valore scelto.

**Superficie** Consente di specificare la lucidità della superficie.

**Disturbo** Consente di specificare la quantità di imperfezioni o la granulosità della superficie.

## Rifrazione

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 smerigliato (alcune impostazioni di questo effetto potrebbero non essere disponibili, a seconda della configurazione della scheda GPU).

**Fattore di increspatura** Consente di specificare 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** Consente di specificare il fattore di granulosità della superficie.

**Profondità** Indica lo spessore della superficie attraverso la quale viene visualizzata la clip. Ad esempio, nel caso della simulazione di un oggetto sott'acqua, questo valore consente di variare la profondità percepita dell'oggetto nell'acqua.

## Increspatura (circolare)

Usate l'effetto Increspatura (circolare) per creare un effetto simile alle onde concentriche sulla superficie dell'acqua (alcune impostazioni di questo effetto potrebbero non essere disponibili, a seconda della configurazione della scheda GPU).

**Angolo superficie X e Y** Consentono di specificare il grado di rotazione dell'asse cartesiano indicato.

**Centro increspatura** Consente di specificare la posizione, in coordinate x e y, del centro dell'increspatura. I valori di Centro increspatura possono essere modificati anche direttamente nella finestra Monitor.

**Fattore di increspatura** Consente di specificare la dimensione dell'increspatura.

**Angolo luce chiave A e B** Consentono di specificare 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** Consente di specificare la distanza tra la sorgente luminosa e il centro della superficie di increspatura.

**Rilievo** Consente di specificare la quantità di perturbazioni presenti sulla superficie dell'increspatura. Questa proprietà permette di aggiungere venature o protuberanze alla superficie, sulla base del valore scelto.

**Superficie** Consente di specificare la lucidità della superficie.

**Disturbo** Consente di specificare la quantità di imperfezioni o la granulosità della superficie.

## Genera

### Riflesso lente

Questo effetto 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** Consente di specificare la percentuale di luminosità. I valori possono variare tra 0% 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.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Rendering"](#) a pagina 196

## Controllo immagine

### Bianco e nero

L'effetto Bianco e nero converte una clip a colori in scala di grigi; ovvero, i colori diventano sfumature di grigio. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

### Bilanciamento colore (HLS)

Questo effetto altera i livelli di tonalità, luminosità e saturazione di una clip.

**Tonalità** Consente di specificare la combinazione di colori della clip.

**Luminosità** Consente di specificare la luminosità della clip.

**Saturazione** Consente di specificare l'intensità dei colori della clip.

*Nota: quando si impone la saturazione a -100, il filmato viene convertito in scala di grigi.*

### Bilanciamento colore (RGB)

L'effetto Bilanciamento colore (RGB) cambia i colori della clip regolandone i livelli RGB. Trascinate i cursori del rosso (R), del verde (G) e del blu (B) per regolare il livello di ogni componente.

### Passata colore (solo Windows)

L'effetto Passata colore converte in scala di grigi l'intera clip, ad eccezione dei colori specificati. 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 selezionandone il colore per mantenerlo e mostrare tutto il resto della clip in scala di grigi. Notate tuttavia che con l'effetto Passata colore, potete isolare solo i colori e non gli oggetti contenuti in una clip.

#### Specificare le impostazioni di Passata colore

- 1 Applicate l'effetto.
- 2 Nel pannello Attività, selezionate l'effetto e fate clic sul pulsante Modifica effetti. Quindi, fate clic sul pulsante Imposta  a destra del nome dell'effetto.
- 3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di conversione monocolor, selezionate il colore da preservare facendo clic su un colore nell'area Campione clip a sinistra (il puntatore diventa un contagocce) oppure sul campione colore e scegliete un colore nella finestra di dialogo Selettore colore.

- 4 Trascinate il cursore Somiglianza per aumentare o ridurre la gamma del colore specificato.
- 5 Per invertire l'effetto, in modo da mantenere tutti i colori tranne quello specificato, selezionate l'opzione Inverti e fate clic su OK.
- 6 Fate clic su Chiudi.

### **Sostitisci 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 una clip selezionandolo e quindi regolando i controlli in modo da creare un colore diverso.

#### **Sostituire un colore**

- 1 Applicate l'effetto.
- 2 Nel pannello Attività, selezionate l'effetto e fate clic sul pulsante Modifica effetti. Quindi, fate clic sul pulsante Imposta  a destra del nome dell'effetto.
- 3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di conversione monocolore, selezionate il colore da preservare facendo clic su un colore nell'area Campione clip a sinistra (il puntatore diventa un contagocce) oppure sul campione colore di destinazione e scegliete un colore nella finestra di dialogo Selettore colore.
- 4 Scegliete un colore di sostituzione facendo clic sul campione Nuovo colore.
- 5 Per estendere o ridurre la gamma del colore da sostituire, trascinate il cursore Somiglianza.
- 6 Selezionate la proprietà Tinte unite per sostituire il colore specificato senza preservare i livelli di grigio e fate clic su OK.
- 7 Fate clic su Chiudi.

### **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 è pari a 7. Potete regolare la gamma da 1 a 28.

### **Tinta**

Altera le informazioni sui colori della clip. 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 consente di specificare l'intensità dell'effetto.

### **Tipo di trasparenza**

Per informazioni sull'utilizzo degli effetti di trasparenza, consultate [“Sovrimpressione e trasparenza”](#) a pagina 164.

### **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. I seguenti controlli consentono di interpretare il canale alfa nella clip.

***Nota:** questo effetto ignora o inverte il canale alfa di una sola istanza della clip. Per regolare il canale alfa per ciascuna istanza della clip dovete usare il comando Interpreta metraggio.*

**Ignora alfa** Ignora il canale alfa della clip.

**Inverti alfa** Inverte le aree trasparenti e opache della clip.

**Solo maschera** Visualizza solo il canale alfa.



*Regolazione alfa*

*A. Clip con canale alfa B. Ignora alfa C. Inverti alfa D. Solo maschera*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Invertire o nascondere i canali alfa”](#) a pagina 169

### Schermo blu e Schermo verde (solo Windows)

Gli effetti Schermo blu e Schermo verde creano una trasparenza o “foratura” in corrispondenza di tutti i pixel della clip simili a uno schermo blu o verde standard. Di solito viene utilizzato per sostituire uno sfondo blu o verde con un’altra clip, ad esempio lo schermo blu utilizzato dal meteorologo televisivo al posto di una carta meteorologica.

Per un uso efficace dello schermo blu o verde è necessario un metraggio in cui lo sfondo sia uno schermo blu o verde standard brillante e uniformemente illuminato. Accertatevi che le persone o gli oggetti che posizionate davanti allo sfondo non presentino lo stesso colore dello sfondo, a meno che non desideriate rendere trasparenti anche particolari aree delle persone o degli oggetti. Nel caso di una ripresa con un altro tipo di sfondo in tinta unita, provate ad applicare l’effetto Cromaticità o Videomerge.

Nella vista Proprietà del pannello Attività è possibile regolare le seguenti impostazioni:

**Soglia** Consente di impostare il livello di blu o verde che determina le aree da rendere 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** Consente di impostare 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** Consente di specificare la quantità di anti-alias 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.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Sovrapposizione e trasparenza”](#) a pagina 164

### Cromaticità (solo Windows)

L’effetto Cromaticità crea la trasparenza da un colore o un intervallo di colori. Potete usare questo tipo di trasparenza per una scena ripresa su uno sfondo che contiene tonalità di un colore, ad esempio uno schermo blu. Per selezionare il colore, fate clic sul campione colore oppure con lo strumento Contagocce selezionate un colore nel pannello Monitor. 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.



**Cromaticità**  
**A.** Clip originale **B.** Colore blu escluso **C.** Clip sulla seconda traccia **D.** Clip finale risultante

 *Applicate più volte l'effetto Cromaticità a una clip per rendere trasparenti più colori.*

Potete regolare le seguenti impostazioni della trasparenza Cromaticità:

**Somiglianza** Amplia o riduce l'intervallo del colore da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

**Fusione** Fonde la clip alla quale 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 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 applicata 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, modificato dalle impostazioni del tipo di trasparenza. Se è selezionato Solo maschera, le aree opache di una clip appaiono bianche, le aree trasparenti appaiono nere e le aree parzialmente trasparenti appaiono grigie. Rimuovete tutte le aree grigie per ottenere una trasparenza ben definita, dai contorni netti.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Sovrapposizione e trasparenza”](#) a pagina 164

### 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.



A

B

C

D

*Effetto Mascherino differenza*

*A. Immagine originale B. Immagine di sfondo C. Immagine sulla seconda traccia D. Immagine composita finale*

### **Mascherino per elementi indesiderati (a 4 punti, 8 punti e 16 punti)**

Questi effetti permettono di usare un mascherino per elementi indesiderati a 4, 8 o 16 punti di regolazione per applicare in modo più preciso il tipo di trasparenza. Dopo aver applicato l'effetto, fate clic sul pulsante Modifica effetti nel pannello Attività e quindi sul nome dell'effetto per visualizzare le maniglie del mascherino per elementi indesiderati nel pannello Monitor. Per regolare il mascherino, trascinate il mascherino nel pannello Monitor o trascinate i valori nel pannello Attività.

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Nascondere oggetti con il mascherino per elementi indesiderati” a pagina 169](#)

### **Effetto 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 blu-verde: 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. Selezionate il mascherino facendo clic sul pulsante Imposta nelle proprietà dell'effetto.



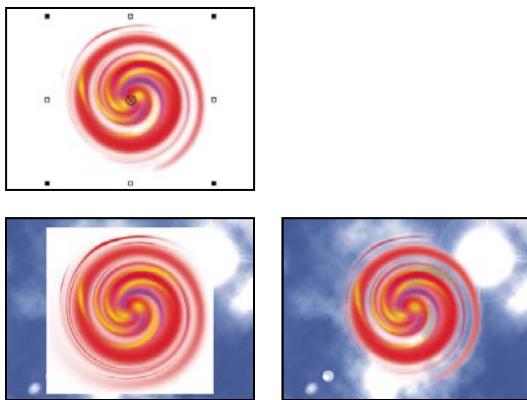
*Un'immagine fissa usata come mascherino (sinistra) definisce le aree trasparenti nella clip sovrapposta (centro) rivelando la clip di sfondo (destra).*

**Alfa mascherino** Compone le clip con i valori dei canali alfa del mascherino dell'immagine.

**Luma mascherino** Compone le clip con i valori di luminanza del mascherino dell'immagine.

### **Effetto Luma**

L'effetto di trasparenza Luma 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 l'effetto di trasparenza Luma e composto sopra il livello sottostante (a destra).

**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.

 L'effetto di trasparenza Luma consente anche di escludere le aree luminose impostando Soglia su un valore basso e Limite su uno alto.

### 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 possono essere regolate dal pannello Attività:

**Soglia** Consente di impostare 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** Consente di impostare l'opacità delle aree non trasparenti specificate in 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** Consente di specificare 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.

 Potete combinare Non Rosso con Schermo blu, Schermo verde o Videomerge per uniformare le aree altrimenti difficili da rendere trasparenti.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Sovrapposizione e trasparenza"](#) a pagina 164

### Effetto Rimuovi mascherino

L'effetto Rimuovi mascherino elimina le sbavature di colore (o aloni) dalle clip che sono state premoltiplicate con un colore. L'effetto è utile per unire i canali alfa alle texture di riempimento disponibili in file separati. Se importate una ripresa con canale alfa premoltiplicato, dovete rimuovere gli aloni dall'immagine. 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.

Scegliete il colore del mascherino dal menu Tipo mascherino.

### Effetto Differenza RGB (solo Windows)

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.

**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** Consente di specificare la quantità di anti-alias 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.

**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.

### Mascherino traccia

Mascherino traccia rivela una clip (di sfondo) attraverso un'altra (sovraposta) 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.

Potete creare i mascherini in vari modi:

- Usate la vista Titoli per creare testo o forme (usate solo immagini in scala di grigio se desiderate creare trasparenze con le informazioni di luma), salvate il titolo e quindi importate il file come mascherino.
- Potete creare un mascherino da una clip utilizzando gli effetti di trasparenza Videomerge, Cromaticità, Schermo blu, Schermo verde o Non rosso; quindi scegliete l'opzione Solo maschera dell'effetto.
- Usate Adobe Photoshop Elements, Adobe Illustrator o Adobe Photoshop per creare un'immagine in scala di grigio e importatela in Adobe Premiere Elements.

L'effetto Mascherino traccia dispone dei seguenti controlli:

**Mascherino** Elenca le tracce video che contengono clip utilizzabili come mascherini. Scegliete un'opzione dall'elenco.

**Composito tramite** Selezionate Alfa mascherino da questo menu a comparsa per impostare la trasparenza del mascherino in base al relativo canale alfa. Luminanza mascherino consente di impostare la trasparenza sulla base della luminanza o luminosità del mascherino.

**Inverti** Inverte l'ordine tra le clip in primo piano e quelle sullo sfondo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Sovrapposizione e trasparenza](#)” a pagina 164

“[Creare trasparenza con l'effetto Mascherino traccia](#)” a pagina 168

## Elementi di NewBlue Art Effects

### Aerografo

Questo effetto viene ottenuto attenuando i colori pur mantenendo netti i bordi.

**Spray** Consente di impostare la larghezza del nebulizzatore. Aumentate questo valore per fondere i colori su superfici di ampie dimensioni. Riducete il valore per rendere più evidenti i singoli dettagli di colore.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

### Colora

L'effetto Colora converte l'immagine in bianco e nero e quindi consente di migliorare aree specifiche usando uno o due colori specificati. Le aree che vengono migliorate sono quelle contenenti uno dei due colori specificati. Potete specificare i due colori dominanti dell'immagine e regolare la quantità di colore da applicare.

Per utilizzare un solo colore, trascinate il valore dell'intensità del colore su 0.

**Colore A e Colore B** Consentono di specificare i colori dominanti di un'immagine. Utilizzate il contagocce per selezionare i colori direttamente dall'immagine oppure fate clic sul campione colore per scegliere un colore dal selettore colore. I risultati non sono influenzati dalla luminosità o meno del colore, mentre la tonalità rappresenta un fattore importante. Ad esempio, il risultato sarà lo stesso se selezionate un verde scuro o un verde chiaro. Potete ottimizzare il colore facendo clic sul campione colore e regolando il colore nel selettore colore.

**Intensità A e Intensità B** Consentono di controllare l'influenza del colore associato. Più è intenso il colore, più viene utilizzato per colorare le tonalità adiacenti.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

### Disegno al tratto

Questo effetto converte un'immagine in una serie di punti e linee tracciate su uno sfondo a tinta unita.

**Carta** Consente di impostare il colore di sfondo. Utilizzate il contagocce per selezionare un colore direttamente dall'immagine oppure fate clic sul campione colore per scegliere un colore dal selettore colore.

**Inchiostro** Consente di impostare il colore della penna utilizzato per disegnare le linee. Per scegliere un colore potete utilizzare il contagocce o il campione colore.

**Densità** Consente di impostare la densità delle linee da creare. Scorrete il cursore all'estrema sinistra per creare poche linee o nessuna linea. Se scorrete il cursore verso destra, l'immagine viene sempre più popolata di linee che riempiono le texture.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

## **Metallico**

L'effetto Metallico consente di disegnare un'immagine in modo che sembri composta da metallo. Potete controllare il colore, il comportamento e la quantità di metallo da inserire nell'immagine originale.

**Colore** Consente di specificare il colore del metallo. Utilizzate il contagocce per selezionare un colore direttamente dall'immagine oppure fate clic sul campione colore per scegliere un colore dal selettore colore.

**Metallo** Consente di specificare la quantità di metallo da utilizzare nell'immagine. Utilizzate questo controllo in combinazione con il controllo Immagine per applicare un gradevole effetto metallico all'immagine originale.

**Immagine** Consente di specificare la quantità di immagine originale da utilizzare in combinazione con il metallo. La combinazione del metallo e dei colori originali consente di ottenere un risultato di maggiore impatto. Per una maggiore luminosità, aumentate i valori di entrambi i controlli Metallo e Immagine.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

## **Schizzo pastello**

Questo effetto attenua i colori e traccia linee nette intorno ai bordi per creare l'effetto di un disegno a colori pastello.

**Densità** Controlla la densità delle linee da creare. Trascinate verso sinistra per ridurre il numero di linee e verso destra per aumentarle.

**Fusione** Consente di specificare come fondere l'immagine originale con l'immagine schizzata. Trascinate verso destra per mostrare una parte maggiore dell'immagine originale. Trascinate verso sinistra per ottenere un risultato più simile a uno schizzo.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

## **Effetti pellicola NewBlue**

### **Vecchia pellicola**

Questo effetto conferisce al video l'aspetto di un vecchio filmato, con graffi, tremolii e granulosità, tutti regolabili per ottenere un risultato ottimale.

**Danneggiamento** Consente di impostare la quantità di difetti della pellicola, tra i quali usura e graffi.

**Colore-Seppia-BN** Modifica il colore della pellicola da colore completo a seppia a bianco e nero.

**Tremolio** Controlla la quantità di tremolio della videocamera nella scena.

**Pattern usura** Consente di impostare il tipo di usura della pellicola. Utilizzate questo controllo in combinazione con Danneggiamento.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

## **Elementi di NewBlue Motion Effects**

### **Videocamera mossa**

Questo effetto simula ogni tipo di movimento della videocamera, da una presa manuale instabile, a un martello pneumatico a un tranquillo viaggio in treno.

**Orizzontale** Consente di impostare l'ampiezza del movimento lungo l'asse orizzontale (avanti e indietro).

**Verticale** Consente di impostare l'ampiezza del movimento lungo l'asse verticale (su e giù).

**Ritaglia** Ingrandisce l'immagine in modo che non venga troncata ai bordi dai movimenti della videocamera. A seconda delle impostazioni Orizzontale e Verticale, trascinate questo controllo su una posizione adeguata a nascondere i bordi visibili dell'immagine.

**Velocità** Consente di impostare la velocità di movimento della videocamera da una posizione all'altra.

**Variazione** Consente di impostare variazioni di velocità e intensità casuali provocate dallo spostamento della videocamera da una posizione all'altra.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

## **Terremoto**

Questo effetto ricrea il movimento confuso causato da un terremoto muovendo, ruotando e sfocando l'immagine per simulare l'effetto di una videocamera che viene scossa.

**Intensità** Consente di specificare l'ampiezza del movimento. Trascinate il cursore verso sinistra per un movimento ridotto. Trascinate il cursore all'estrema destra per la massima ampiezza di movimento.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

## **Inclinazione e movimento**

Questo effetto deforma le immagini con una sfocatura e una distorsione su due assi. Ad esempio, considerate una fila di libri su uno scaffale inclinati verso destra. Se li spingete verso sinistra, si inclineranno verso sinistra. Questo effetto consente di aumentare o ridurre la distorsione curvilinea (l'angolo) della prima immagine e quindi sfoca l'immagine nella direzione della distorsione.

**Inclinazione orizz.** Consente di impostare la distorsione curvilinea orizzontale. Quando l'immagine viene distorta in orizzontale, la sfocatura aumenta progressivamente ai bordi mentre si sposta verso l'alto dal punto centrale dell'operazione di distorsione curvilinea.

**Inclinazione vert.** Consente di impostare la distorsione curvilinea verticale. Quando l'immagine viene distorta in verticale, la sfocatura aumenta progressivamente in alto e in basso mentre si sposta verso l'esterno dal punto centrale dell'operazione di distorsione curvilinea.

**Angolo** Ruota la sfocatura della distorsione curvilinea di un determinato valore in gradi.

**Centro** Consente di specificare il punto centrale della sfocatura della distorsione curvilinea.

**Fusione** Consente di impostare la quantità di sfocatura da applicare all'immagine. Trascinate il cursore all'estrema sinistra per annullare la sfocatura. Trascinate il cursore verso destra per aumentare la percentuale di sfocatura fino a sostituire completamente l'immagine originale con l'immagine sfocata.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

## **Sfocatura zoom**

Questo effetto simula lo zoom di una videocamera in una ripresa al quale viene aggiunto l'effetto movimento che potete aumentare o diminuire per ottenere il risultato desiderato.

**Zoom** Consente di impostare la portata dello zoom. Trascinate verso destra per aumentare l'ingrandimento dell'immagine. Man mano che ingrandite l'immagine, la sfocatura si estende dall'immagine originale alla versione ingrandita dell'immagine.

**Fusione** Consente di impostare la quantità di sfocatura da applicare all'immagine non sfocata. Se spostate questo controllo all'estrema sinistra, la sfocatura scompare. Trascinate il cursore verso destra per aumentare la percentuale di sfocatura fino a sostituire completamente l'immagine originale con l'immagine sfocata.

**Centro** Consente di impostare l'origine dello zoom. .

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

## Effetto Cartone animato NewBlue

L'effetto Cartone animato Plus NewBlue è stato aggiunto all'elenco di effetti speciali che possono essere applicati alle clip video in Adobe Premiere Elements. Consente di conferire alle clip un aspetto da cartone animato. Con questo effetto, potete creare un filmato in stile cartone a partire da una clip di filmato dal vivo.

L'effetto può essere personalizzato mediante diversi parametri.

**Densità** Consente di controllare quante linee vengono disegnate. Con il valore minimo sono visibili solo le linee più semplici ed evidenti.

**Pulisci** Consente di rimuovere sporco e disturbo tra le linee.

**Larghezza** Consente di impostare lo spessore delle linee. Aumentando questo valore viene aumentato lo spessore complessivo delle linee.

**Mix** Consente di determinare l'intensità delle linee nere sull'immagine. Impostate un valore più elevato per ottenere linee nere unite.

**Livelli** Consente di determinare il numero di livelli di pittura con cui colorare l'immagine. Impostate un valore inferiore per ottenere livelli più ampi e distinti. Aumentate questo valore per fondere la pittura in una tavolozza di colori continui.

**Omogeneo** Consente di controllare l'uniformità dei bordi dei livelli. Con valori inferiori i bordi dei livelli risultano più netti e con maggiore risoluzione. Con valori più elevati i livelli si scostano verso l'interno o l'esterno rispetto alle linee dell'immagine.

**Nitidezza** Consente di aumentare la nitidezza dei bordi dei livelli. Con valori elevati si ottiene un effetto forte.

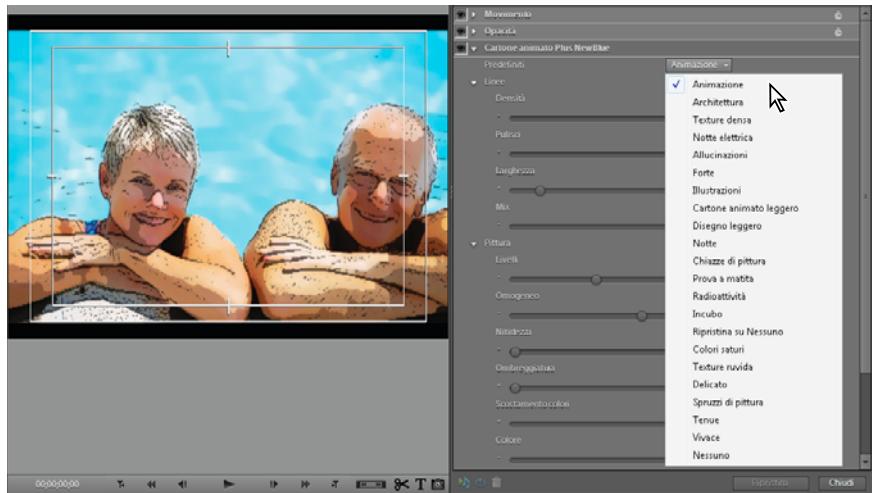
**Ombreggiatura** Consente di aggiungere un'ombreggiatura decisa attorno ai bordi degli oggetti nell'immagine, per maggiore impatto.

**Colore** Consente di impostare la saturazione del colore. Con valori minimi si ottiene un'immagine monocromatica. Impostate valori più elevati per ottenere colori più vivaci.

**Luminosità** Consente di impostare la luminosità complessiva dell'immagine.

**Contrasto** Consente di aumentare il contrasto tra le aree scure e chiare dell'immagine.

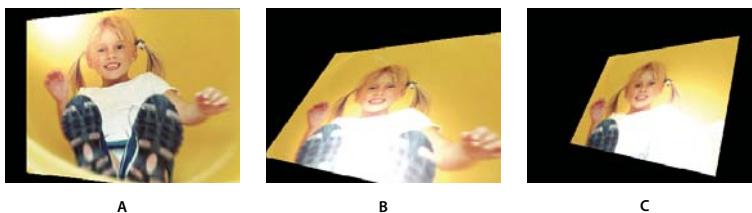
**Fusione** Consente di fondere l'immagine originale con quella in stile cartone animato. Riducete questo valore per ottenere un'immagine più simile a quella originale. Aumentatelo per ottenere invece un effetto cartone animato più marcato.



## Prospettiva

### 3D di base

L'effetto 3D di base elabora una clip in uno spazio virtuale tridimensionale. Potete ruotare la clip 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, la clip deve essere inclinata all'indietro perché questo effetto sia visibile. Le luci speculari aumentano il realismo dell'immagine vista in uno spazio tridimensionale.



Controlli dell'effetto 3D di base

A. Rotazione B. /Rotazione) e /Inclinazione C. Rotazione, Inclinazione e Distanza

**Rotazione** Controlla la rotazione orizzontale (attorno all'asse verticale). Potete ruotare di oltre 90° per visualizzare la parte posteriore della clip, ossia l'immagine speculare della parte anteriore.

**Inclinazione** Controlla la rotazione verticale (attorno all'asse orizzontale).

**Distanza da immagine** Consente di specificare la distanza della clip dall'osservatore. Maggiore è la distanza, più la clip si allontana.

**Luce speculare** Aggiunge un riflesso luminoso alla superficie ruotata, come in presenza di una luce proveniente dall'alto. Quando è selezionata l'opzione Disegna reticolo anteprima, la luce speculare è indicata da un segno più (+)

rosso se non è visibile sul livello (il centro della luce non interseca la clip), da un segno più (+) verde se è visibile. È necessario eseguire il rendering dell'anteprima perché l'effetto Luce speculare diventi visibile nel pannello Monitor.

**Anteprima** Traccia il profilo strutturale della clip a tre dimensioni. Poiché gestire una clip nello spazio tridimensionale può richiedere molto tempo, il profilo strutturale rende più agevole il rendering e consente di ottenere la rotazione desiderata agendo sugli appositi controlli. Deselezionate l'opzione di anteprima al termine dell'elaborazione del profilo strutturale per verificare i risultati finali.

### Alfa rilievo

L'effetto Alfa rilievo aggiunge un bordo smussato e illumina i contorni del canale alfa della clip, conferendo spesso agli elementi bidimensionali un aspetto tridimensionale. Se la clip è senza canale alfa oppure se tale canale è completamente opaco, l'effetto viene applicato ai bordi della clip. Il bordo creato in questo effetto è un po' più morbido rispetto a quello dell'effetto dei bordi in rilievo. Questo effetto è indicato per testo contenente un canale alfa.

### Bordi in rilievo

L'effetto Bordi in rilievo conferisce ai bordi della clip un aspetto tridimensionale cesellato e illuminato. Le posizioni dei bordi sono determinate dal canale alfa della clip sorgente. A differenza dell'effetto Alfa rilievo, i bordi creati da questo effetto sono sempre rettangolari; le clip con canali alfa non rettangolari non producono pertanto l'effetto desiderato. Tutti i bordi hanno lo stesso spessore.

### Ombra esterna

Questo effetto aggiunge un'ombra dietro la clip. La forma dell'ombra esterna è determinata dal canale alfa della clip. Diversamente da molti altri effetti, Ombra esterna consente di creare un'ombra oltre i limiti della clip ovvero oltre le dimensioni della sorgente della clip.

Poiché usa il canale alfa, l'effetto Ombra esterna è indicato per file di metraggio a 32 bit generati da programmi di disegno o di rendering tridimensionale che supportano il canale alfa.

**Nota:** *l'effetto Ombra esterna produce risultati migliori se è l'ultimo ad essere sottoposto a rendering; applicatelo quindi dopo tutti gli altri effetti. Per creare un'ombra realistica su clip animate, provate ad applicare e animare l'effetto Movimento o 3D di base prima di applicare Ombra esterna.*

### Effetto pixel

#### Sfaccetta (solo Windows)

Raggruppa in celle i pixel con valori cromatici simili per creare un effetto pittorico. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

### Rendering

#### Fulmine

Questo Effetto crea, tra due punti specifici di una clip, effetti di Fulmine ed Elettrici, quali l'effetto scala di giacobbe che traccia un piccolo fulmine tra due punte metalliche, utilizzato Spesso nei film su Frankenstein. L'effetto Fulmine è animato automaticamente senza la necessità di impostare fotogrammi chiave.

**Punto iniziale, Punto finale** Indica dove deve iniziare e concludersi l'effetto.

**Segmenti** Indica il numero di segmenti da cui è composto il corpo principale del fulmine. A valori più elevati, corrisponde un maggiore dettaglio ma una minore fluidità dell'animazione.

**Aampiezza** Consente di specificare le dimensioni delle ondulazioni presenti nel fulmine come percentuale della larghezza del livello.

**Livello dettaglio, Aampiezza dettaglio** Indica il grado di dettagli da aggiungere al fulmine e alle sue diramazioni. I valori di livello standard usati in genere sono compresi tra 2 e 3. Per Aampiezza dettaglio, il valore standard è 0,3. Valori più alti per ciascun controllo sono ideali per le immagini fisse ma tendono a oscurare l'animazione.

**Diramazioni** Indica la quantità di diramazioni da aggiungere alle estremità dei segmenti del fulmine. Il valore 0 non produce alcuna diramazione; il valore 1,0 genera diramazioni in ogni segmento.

**Subdiramazioni** Indica la quantità di diramazioni secondarie che partono dai rami. Se impostate valori elevati, i lampi di luce assumono l'aspetto di alberi luminosi.

**Angolo ramo** Indica il valore dell'angolo compreso tra un ramo e il corpo principale del fulmine.

**Lunghezza seg. ramo** Indica la lunghezza di ciascun segmento di un ramo come frazione della lunghezza media dei segmenti del fulmine.

**Segmenti ramificazione** Consente di specificare il numero massimo di segmenti in ciascun ramo. Per generare rami lunghi, specificate valori elevati per queste due ultime opzioni.

**Larghezza ramificazione** Indica la larghezza media di ogni ramo come frazione della larghezza del fulmine.

Regolate le seguenti impostazioni dell'effetto Fulmine:

**Velocità** Consente di specificare la velocità di ondulazione del fulmine.

**Stabilità** Consente di determinare la vicinanza dell'ondulazione 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 della stabilità insieme all'opzione Forza tirante per simulare l'effetto Scala di Giacobbe: il fulmine torna indietro in un punto lungo la linea iniziale dopo essere stato proiettato nella direzione specificata dall'opzione 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 fulmine.

**Punto finale fisso** Determina se il punto finale del fulmine deve rimanere in una posizione fissa. Se questo controllo non è selezionato, il fulmine può cadere nelle vicinanze del punto finale.

**Larghezza, Variazione larghezza** Consentono di specificare la larghezza del corpo principale del fulmine e di quanto può variare la 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 interna** Indica la 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** Consentono di specificare quali colori usare per i bagliori esterno e interno del fulmine. Poiché l'effetto sovrappone questi colori agli 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** Consentono di specificare l'intensità e la direzione della forza che trascina il fulmine. Usate Forza tirante con il controllo Stabilità per creare un effetto Scala di Giacobbe.

**Numeros casuale** Consente di specificare il punto iniziale da cui avviare la generazione casuale dell'effetto. Poiché il movimento casuale del fulmine può interferire con altre clip o livelli, digitate un nuovo valore per questa opzione per iniziare la generazione casuale in un altro punto e quindi modificare il movimento del fulmine.

**Metodo fusione** Consente di specificare come aggiungere il fulmine al livello.

**Simulazione** Controlla la generazione del fulmine fotogramma per fotogramma. Se selezionato, il fulmine viene rigenerato ad ogni fotogramma. Per fare in modo che il fulmine sia generato nello stesso modo e nello stesso

fotogramma ogni volta che viene avviato, non selezionate questo controllo. La selezione di questo controllo potrebbe aumentare i tempi di rendering.

### **Sfumatura**

Crea una sfumatura di colore, che si fonde con il contenuto della clip originale. Potete creare sfumature lineari o radiali e variare nel tempo la posizione e i colori della sfumatura. Usate le proprietà di inizio e fine della sfumatura per specificare le posizioni iniziale e finale. Usate il controllo Dispersione sfumatura per disperdere i colori ed eliminare l'effetto a strisce.

***Nota:** generalmente 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 disperde i colori della sfumatura, eliminando la visibilità dell'effetto a strisce.*

### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Genera"](#) a pagina 184

## **Stabilizzatore video**

### **Stabilizzatore**

L'effetto Stabilizzatore rimuove il disturbo causato da una videocamera mossa tramite l'analisi dell'immagine video e seguendo lo spostamento di oggetti nell'immagine. Se tutta l'immagine si sposta improvvisamente, l'effetto compensa tale movimento spostando l'immagine in direzione opposta, riducendo così l'effetto causato da una videocamera mossa. È possibile specificare la quantità di correzione. Quando l'effetto sposta l'immagine, lascia del video vuoto lungo un lato. Usate l'opzione Sfondo - Usa originale, Zoom o entrambe per specificare come riempire tale spazio vuoto.

**Arrotondamento** Specifica il grado di stabilizzazione applicato. Se ridotto al minimo, l'effetto rimuove solo le variazioni e vibrazioni più lievi. Se alzato al massimo, mantiene la videocamera stabile lungo periodi di tempo estesi. Nel caso di spostamento della fotocamera intenzionale (ad esempio, per un effetto di panning attraverso una scena), valori di arrotondamento elevati possono causare la perdita di tale spostamento intenzionale. È quindi importante regolare questa opzione in base a ogni singola scena.

**Sfondo - Usa originale** Riempie i bordi vuoti con l'immagine video originale. Questa opzione è adatta per lievi spostamenti.

**Zoom** Ingrandisce l'immagine in modo da coprire i bordi vuoti. Questa opzione è utile nel caso in cui sia necessario apportare una maggiore correzione di stabilità (per immagini originali più mosse).

**Correzione - Limita a zoom** Forza la stabilizzazione entro i bordi dell'immagine ingrandita (con zoom). Questa opzione disabilita la stabilizzazione quando arriva al bordo in quanto non permette la compensazione di tutto il movimento. Risulta utile per evitare che i bordi diventino visibili.

NewBlue, Inc., [www.newbluefx.com](http://www.newbluefx.com).

## Stilizzazione

### Bagliore alfa

L'effetto Bagliore alfa aggiunge colore ai bordi di un canale alfa mascherato. Potete specificare che un singolo colore sfumi o si trasformi in un altro colore quando si allontana dal bordo.

**Bagliore** Controlla la distanza di cui può estendersi un colore rispetto al bordo del canale alfa. Più alta è l'impostazione, più ampio è il bagliore generato (questo può rallentare di molto l'elaborazione prima della riproduzione o dell'esportazione).

**Luminosità** Controlla l'opacità iniziale del bagliore.

**Colore iniziale** Mostra il colore corrente del bagliore. Fate clic sul campione colore 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.

### Rilievo colore

Rende più nitidi i contorni degli oggetti senza rimuovere alcun colore originale presente nella clip.

**Direzione** Consente di specificare la direzione apparente (in gradi) verso cui è rivolta la sorgente di luce. A un valore di 45° corrisponde un'ombra inclinata in direzione nord-est.

**Rilievo** Consente di specificare l'altezza apparente del rilievo, in pixel. Questa impostazione controlla lo spessore massimo effettivo dei bordi evidenziati.

**Contrasto** Consente di specificare la nitidezza dei bordi del contenuto della clip. Con impostazioni basse, l'effetto è visibile solo sui bordi marcati. Aumentando il valore impostato, la luce diventa più intensa.

**Fondi con originale** Aggiunge al risultato finale una percentuale della clip sorgente originale.

### Rilievo

Rende più nitidi i bordi degli oggetti nella clip ed elimina i colori. L'effetto può illuminare i bordi secondo un angolo specificato.

**Direzione** Consente di specificare la direzione apparente (in gradi) verso cui è rivolta la sorgente di luce. A un valore di 45° corrisponde un'ombra inclinata in direzione nord-est.

**Rilievo** Consente di specificare l'altezza apparente del rilievo, in pixel. Questa impostazione controlla lo spessore massimo effettivo dei bordi evidenziati.

**Contrasto** Consente di specificare la nitidezza dei bordi del contenuto della clip. Con impostazioni basse, l'effetto è visibile solo sui bordi marcati. Aumentando il valore impostato, la luce diventa più intensa.

**Fondi con originale** Aggiunge al risultato finale una percentuale della clip sorgente originale.

### Trova bordi

Identifica le aree della clip 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. Quando applicate questo effetto, le clip assumono l'aspetto di schizzi pittorici o di negativi fotografici dell'originale.

**Inverti** Inverte la clip 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.

**Fondi con originale** Aggiunge al risultato finale una percentuale della clip sorgente originale.

## Mosaico

Riempie un livello con rettangoli in tinta unita. È utile per creare un'immagine con un effetto pixel intenso.

**Blocchi orizzontali/verticali** Consente di specificare il numero di suddivisioni del mosaico in ciascuna direzione.

**Colori netti** Assegna a ogni tessera il colore del pixel centrale della clip originale. In caso contrario, alle tessere viene assegnato il colore medio della zona corrispondente nella clip originale.

## Disturbo

Cambia casualmente i valori dei pixel della clip.

**Quantità di disturbo** Consente di specificare il fattore di disturbo, quindi l'entità della distorsione, ottenuto mediante lo spostamento casuale dei pixel. L'intervallo varia tra 0% (nessun effetto) e 100% (la clip potrebbe non essere più distinguibile).

**Tipo disturbo** Usa disturbo colore cambia in modo casuale i singoli valori di rosso, verde e blu dei pixel dell'immagine. Altrimenti aggiunge lo stesso valore a tutti i canali.

**Ritaglio** Determina il comportamento del disturbo, che può influenzare la distribuzione dei colori dei pixel. Quando il valore cromatico di un pixel raggiunge il massimo, questa opzione impedisce un ulteriore aumento. Nel caso in cui non sia selezionata questa opzione di disturbo, il valore del colore torna a zero o riparte da valori più bassi. Quando è selezionata, la clip rimane riconoscibile anche con un disturbo pari al 100%. Per ottenere una clip completamente casuale, disattivate l'opzione Ritaglio e attivate Usa disturbo colore.

## Replica

L'effetto Replica suddivide lo schermo in sezioni e visualizza l'intera clip in ogni sezione. Trascinate il cursore per impostare il numero di sezioni (per colonna e riga).

## Solarizza

Crea una fusione tra una clip negativa e una positiva, creando l'effetto di una clip con un alone. Questo effetto corrisponde ad esporre brevemente alla luce una pellicola durante lo sviluppo.

## Luce stroboscopica

Esegue un'operazione aritmetica su una clip a intervalli periodici o casuali. Ad esempio, una clip potrebbe comparire completamente bianca per un decimo di secondo ogni cinque secondi oppure i colori di una clip potrebbero invertirsi a intervalli casuali.

**Colore stroboscopio** Specifica il colore della luce stroboscopica. Fare clic sulla casella bianca per scegliere un colore dal selettori dei colori, oppure usare il contagocce per selezionare un colore dalla clip.

**Fondi con originale** Consente di specificare l'intensità, o luminosità, dell'effetto. Con un valore pari a 0 l'effetto viene applicato con la massima intensità; con valori più alti si riduce l'intensità dell'effetto.

**Durata stroboscopio** Consente di specificare la durata in secondi dell'effetto.

**Periodo stroboscopio** Consente di specificare l'intervallo in secondi tra l'inizio di due applicazioni successive dell'effetto. Se ad esempio la durata è impostata su 0,1 secondi e il periodo su 1,0 secondi, l'effetto viene applicato per 0,1 secondi e quindi non ha nessun effetto per 0,9 secondi. Se il valore di periodo è inferiore a quello di durata, l'effetto viene applicato costantemente.

**Probabilità stroboscopio casuale** Consente di specificare la probabilità che a una determinata clip sia applicato l'effetto stroboscopico, creando l'impressione di un effetto casuale.

**Stroboscopio** Consente di specificare come applicare l'effetto. Solo su colori applica l'effetto a tutti i canali di colore. Rendi livello trasparente rende la clip trasparente quando viene applicato l'effetto.

**Operatore** Consente di specificare l'operatore aritmetico da Usare Quando Si Seleziona solo su colori dal Menu stroboscopio. L'impostazione predefinita è Copia.

**Numeros casuale** Applica casualità al comportamento dell'effetto di illuminazione.

## Texture

Simula l'applicazione a una clip della texture di un'altra clip. Potete ad esempio applicare alla clip di un albero una texture di mattoni e controllare la profondità della texture e la sorgente di luce apparente.

**Livello texture** Selezionate la sorgente della texture da utilizzare dalle tracce video elencate nel menu a comparsa. Per visualizzare la texture senza vedere l'effettiva clip utilizzata per la texture, impostate su zero l'opacità per la clip della texture. Per disabilitare la texture, selezionate Nessuno.

**Direzione luce** Cambia la direzione della sorgente luminosa, cambiando quindi la posizione delle ombre e la profondità alla quale appaiono.

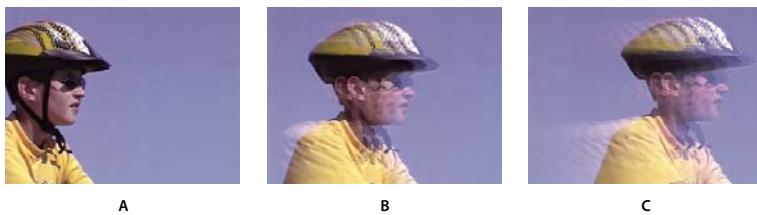
**Contrasto texture** Specifica l'intensità dell'aspetto della texture. Le impostazioni più basse diminuiscono la quantità di texture visibile.

**Posizionamento texture** Consente di specificare come applicare l'effetto. Affianca texture applica ripetutamente la texture sopra la clip. Centra texture posiziona la texture al centro della clip. Allunga texture allunga la texture, adattandola alle dimensioni della clip selezionata.

## Tempo

### Eco

L'effetto Eco combina un fotogramma con quelli precedenti della stessa clip. Può essere usato in molti modi, come una semplice eco visiva oppure per creare effetti come striature o macchie. Questo effetto è visibile solo se nella clip vi è movimento. Per impostazione predefinita tutti gli effetti applicati in precedenza vengono ignorati quando si usa l'effetto Eco.



*Eco*

*A. Clip originale B. Clip con bassi valori di eco C. Clip con valori di eco più elevati*

**Tempo eco** Consente di specificare l'intervallo temporale, in secondi, tra gli echi. I valori negativi creano echi dai fotogrammi precedenti; i valori positivi creano echi dai fotogrammi successivi.

**Numero di eco** Indica il numero di fotogrammi da combinare. Se ad esempio si specifica 2, l'effetto crea una nuova clip a partire da [valore temporale corrente], [valore temporale corrente + tempo eco] e [valore temporale corrente + 2 x tempo eco].

**Intensità iniziale** Indica l'intensità, o luminosità, del fotogramma iniziale nella sequenza dell'eco. Se ad esempio questo valore è impostato su 1, il primo fotogramma viene combinato con la massima intensità. Se è impostato su 0,5, il primo fotogramma viene combinato con intensità dimezzata.

**Degrado** Indica il rapporto di intensità di due echi successivi. Se ad esempio questo valore è impostato su 0,5, la prima eco avrà una luminosità dimezzata rispetto all'intensità iniziale. La seconda sarà ancora la metà di questo valore, ovvero 0,25 volte l'intensità iniziale.

**Operatore eco** Consente di specificare quali operazioni eseguire tra gli echi. *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. Per combinare gli echi in modo uniforme, impostate l'intensità iniziale su 1,0 per il numero di echi e il valore di degrado su 1,0. *Massimo* combina gli echi prendendo il valore massimo dei pixel da tutti gli echi. *Minimo* combina gli echi prendendo il valore minimo dei pixel da tutti gli echi. *Scolora* simula la combinazione degli echi sovrapponendoli otticamente. Questa modalità è simile ad *Aggiungi*, ma non si sovraccarica con la stessa rapidità. *Composito indietro* 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 davanti a dietro. *Fondi* combina i valori di eco calcolandone la media.

## Posterizzazione tempo

L'effetto Posterizzazione tempo modifica la frequenza dei fotogrammi di una clip in quella prescelta dall'utente. Potete, ad esempio, usarlo per rallentare una clip da 30 fps a 24 fps, per farla sembrare una pellicola; ritardarla a 18 fps per imitare l'irregolarità dei vecchi filmati amatoriali; oppure ridurre ulteriormente la velocità per ottenere un effetto stroboscopico.

## Trasformazione

### Inquadratura (solo Windows)

Deforma la clip simulando una videocamera che inquadra il soggetto da diverse angolazioni. Controllando la posizione della videocamera, potete distorcere la forma dell'immagine.

**Latitudine** Sposta la videocamera verticalmente. La clip sembra capovolgersi in verticale.

**Longitudine** Sposta la videocamera orizzontalmente. La clip sembra capovolgersi in orizzontale.

**Rotazione** Ruota la videocamera, simulando la rotazione della clip.

**Lunghezza focale** Cambia la lunghezza focale dell'obiettivo della videocamera. Lunghezze ridotte forniscono visuali più ampie, mentre lunghezze focali più elevate creano viste più ristrette e ravvicinate.

**Distanza** Consente di impostare la distanza tra la videocamera e il centro della clip.

**Zoom** Ingrandisce o riduce la vista della clip.

**Colore di riempimento** Consente di specificare il colore di sfondo.

**Canale alfa di riempimento** Quando è selezionato, rende trasparente lo sfondo (utile se la clip con l'effetto appare in sovrapposizione). Per accedere a questa opzione dal pannello Proprietà, fate clic sul pulsante Imposta  a destra del nome dell'effetto.

### Taglia (solo Windows)

Taglia righe di pixel che si trovano oltre il bordo di una clip e le sostituisce con un colore di sfondo specificato. Se volete che Adobe Premiere Elements riporti automaticamente le clip tagliate alle loro dimensioni originali, usate l'effetto Ritaglia anziché Taglia

**Sinistra, Alto, Destra, Basso** Ritaglia i bordi della clip separatamente.

**Colore di riempimento** Consente di specificare il colore di sostituzione delle aree tagliate. Il colore predefinito è il nero.

**Unità** Consente di impostare le unità specificate dai cursori: potete usare i pixel o una percentuale di fotogrammi. Per impostare le unità, fate clic sul pulsante di impostazione a destra del nome dell'effetto.

## Ritaglia

Elimina le righe di pixel ai bordi di una clip e, se selezionate l'opzione Zoom, 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 della clip.

## Bordi sfumati

L'effetto Bordi sfumati aggiunge un rilievo più scuro e con un effetto leggermente sfocato ai bordi della clip. Per regolare la larghezza della sfumatura, trascinate il cursore Quantità verso sinistra o verso destra.

## Rifletti in orizzontale

Capovolge tutti i fotogrammi di una clip da sinistra a destra; la clip tuttavia continua a essere riprodotta in avanti.

## Fermo orizzontale (solo Windows)

L'effetto Fermo orizzontale inclina i fotogrammi verso sinistra o verso destra in modo simile all'impostazione del blocco orizzontale in un televisore. Trascinate il cursore per controllare l'inclinazione della clip.

## Rotazione

L'effetto Rotazione fa rotolare una clip a sinistra/destra o su/giù, come se la clip si trovasse su un cilindro.

## Rifletti in verticale

Capovolge una clip dall'alto in basso. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

## Fermo verticale (solo Windows)

L'effetto Fermo verticale fa scorrere la clip verso l'alto in modo simile all'impostazione del blocco verticale in un televisore. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

## Videomerge

L'effetto Videomerge determina automaticamente lo sfondo della clip selezionata e lo rende trasparente. Le clip video o di immagini sulle tracce sottostanti diventano visibili attraverso le aree trasparenti. Per rendere trasparente un altro colore, selezionate l'opzione Selezione colore e scegliete un altro colore nella clip.

Per ottenere risultati ottimali, durante la ripresa di video a cui verrà applicata la trasparenza adottate i seguenti accorgimenti:

- Effettuate la ripresa contro uno sfondo bene definito in tinta unita (preferibilmente con colore scuro o saturo).
- Accertatevi che lo sfondo si illuminato bene e in modo uniforme, senza ombre.
- Evitate di usare colori carnagione o simili all'abbigliamento o alla capigliatura del soggetto, onde evitare che diventino trasparenti anche questi ultimi.

### Opzioni di Videomerge

**Selezione colore** Fate clic per specificare un altro colore da rendere trasparente.

**Colore** Fate clic sulla casella del colore per scegliere un nuovo colore con il Selettori colore oppure selezionate il contagocce e fate clic su un colore nella clip. Per usare questa opzione, selezionate innanzitutto Selezione colore.

**Predefiniti** Scegliete Morbido, Normale o Dettagliato per specificare il livello di morbidezza del bordo creato dalla trasparenza.

**Tolleranza** Consente di impostare l'intervallo di colore che determina le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore Limite verso destra l'intervallo di colori aumenta e più colori simili diventano trasparenti.

**Inverti selezione** Inverte i colori lasciando invariato il colore specificato e rendendo trasparenti tutti gli altri. Utilizzate questa opzione per creare una maschera in cui il video di sfondo sia visibile attraverso la sagoma del soggetto di primo piano.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creare trasparenza con Videomerge"](#) a pagina 167

["Sovrapposizione e trasparenza"](#) a pagina 164

## Effetti audio

### 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. Potete, ad esempio, utilizzare questo effetto per compensare suoni provenienti da un canale che sovrastano quelli di un altro canale.

### Bassi

Consente di aumentare o ridurre le frequenze basse (minori o uguali a 200 Hz). L'opzione Incrementa consente di specificare di quanti decibel occorre incrementare le basse frequenze.

### Volume canale

L'effetto Volume canale consente di controllare in modo indipendente il volume di ogni canale in una traccia o clip stereo. A differenza dell'effetto Bilanciamento, l'effetto Volume canale non riduce automaticamente il volume di un canale quando si aumenta quello dell'altro. Ad esempio, potete utilizzare questo effetto per aumentare il volume di una voce del canale sinistro senza diminuire quello di una voce del canale destro. Il livello di ogni canale è misurato in decibel.

### Ritardo

Questo effetto aggiunge al sonoro della clip audio un'eco, riprodotta dopo l'intervallo di tempo indicato.

**Ritardo** Indica l'intervallo di tempo prima dell'inizio dell'eco. Il valore massimo è 2 secondi.

**Feedback** Consente di specificare una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più eco a calare.

**Mix** Controlla l'entità dell'eco.

### DeNoiser (Riduzione disturbo) (solo Windows)

Rileva automaticamente il disturbo del nastro e lo rimuove. Usate questo effetto per rimuovere i disturbi dalle registrazioni audio effettuate con dispositivi analogici, come i registratori magnetici a nastro. Fate clic sul triangolo accanto al pulsante Configurazione personalizzata per visualizzare le seguenti opzioni:

**Blocca** Blocca la soglia del rumore stimata sul valore corrente. Usate questo controllo per definire il rumore di fondo di una clip.

**Riduzione** Consente di specificare il livello di rumore da rimuovere entro l'intervallo compreso tra -20 e 0 dB.

**Offset** Consente di impostare un valore di offset tra la soglia del rumore rilevata automaticamente e il valore specificato. Questo valore può variare tra -10 e +10 dB. L'offset consente un ulteriore controllo quando l'impostazione automatica non è sufficiente.

### Dinamica (solo Windows)

Questo effetto consente di eliminare il rumore di sottofondo indesiderato, di bilanciare l'intervallo dinamico e di ridurre l'eccesso o la distorsione di una sovrampilificazione. Fate clic sul triangolino di Configurazione personalizzata per accedere ai seguenti parametri:

**Controllo gate automatico** Consente di specificare il livello (in dB) che il segnale in ingresso deve superare. I segnali al di sotto di questo livello vengono silenziati. Usate questo controllo per rimuovere rumori di fondo indesiderati, ad esempio quelli di sottofondo a una voce fuori campo.

**Compressione** Consente di impostare il livello (in dB) in cui si verifica la compressione e il rapporto in cui viene applicata la compressione, fino a 8:1. Controlla inoltre il *tempo di attacco* (il tempo necessario affinché il compressore risponda), il *tempo di rilascio* (il tempo necessario affinché il guadagno torni al livello originale quando il segnale scende al di sotto della soglia). Il Controllo makeup (compensazione) regola il livello di output in relazione alla perdita di guadagno causata dalla compressione. Usate i controlli di compressione per aumentare il volume dei suoni attutiti, diminuire quello dei suoni alti o per agire su entrambi.

**Espansore** Riduce tutti i segnali sotto la soglia specificata sulla base del rapporto specificato. Il risultato è simile a quello del controllo Cancelllo, ma è meglio definito.

**Limitatore** Consente di impostare il livello massimo per i segnali, tra -12 e 0 dB. I segnali che superano la soglia vengono ridotti al livello di soglia.

### Riemi a sinistra, Riemi a destra

Riemi 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. Riemi a destra duplica le informazioni del canale destro e le sposta nel canale sinistro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale sinistro della clip. Ad esempio, potete usare questo effetto per riprese con microfono monoaurale inserito in un solo canale di una videocamera, estendendo la voce di un altoparlante da un canale a entrambi.

### Filtro passa-alto, Filtro passa-basso

Il filtro passa-alto rimuove le frequenze inferiori alla frequenza limite specificata. Utilizzatelo per ridurre i rumori e i rimbombi dei toni bassi.

Il filtro passa-basso elimina le frequenze superiori alla frequenza limite specificata. Utilizzatelo per eliminare rumori, stridii e fischi dei toni alti.

### Inverti

L'effetto Inverti inverte la fase di tutti i canali. Usatelo, ad esempio, per mettere in fase il suono della ripresa di un evento con un'altra ripresa dello stesso evento proveniente da un'altra videocamera.

### Rifinitura audio NewBlue

Rifinitura audio per ripulire e ottimizzare l'audio. Comprende funzioni per ridurre il rumore, comprimere, rendere più nitide le alte frequenze e aggiungere riverberi.

**Riduzione rumore** Consente di impostare il fattore di riduzione del rumore da applicare all'audio. Ruotate la manopola verso destra per ridurre il rumore di fondo.

**Compressione** Consente di ottimizzare i segnali più bassi, appiattendo l'audio in modo da renderlo più uniforme. La compressione è particolarmente utile per i dialoghi perché rende uniforme il volume delle voci. Ruotate la manopola verso destra per aumentare la compressione.

**Limpidezza** Aggiunge leggermente delle alte frequenze al segnale. Ruotate la manopola verso destra per rendere il suono più limpido. Questo consente di migliorare le registrazioni poco chiare.

**Ambiente** Aggiunge un po' di riverberi. Ruotate la manopola verso destra per aumentare il fattore di riverbero.

### Disattiva audio NewBlue

Disattiva audio riduce il rumore di fondo disattivando tutto l'audio quando il segnale scende al di sotto della soglia specificata.

**Livello minimo** Imposta il livello di segnale minimo accettabile. Disattiva audio consente la riproduzione solo dell'audio che supera il livello minimo impostato. I suoni che scendono al di sotto di tale livello vengono cancellati. Ruotate la manopola completamente a sinistra per lasciare intatti quasi tutti i suoni. Ruotate la manopola verso destra per aumentare la sensibilità fino a lasciar passare solo i suoni con volume maggiore.

**Decadimento** Controlla la velocità con cui un suono viene rimosso dopo che il suo livello scende al di sotto della soglia minima. La maggior parte dei suoni hanno un decadimento naturale. Un taglio brusco dopo che il decadimento scende al di sotto del livello minimo ha un effetto poco naturale. D'altro canto, maggiore è il decadimento maggiore è la quantità di rumore di fondo che può essere udita. Ruotate la manopola Decadimento verso sinistra per ottenere una dissolvenza rapida. Ruotate la manopola verso destra per prolungare il decadimento.

### Più pulito NewBlue

Rimuove molti suoni indesiderati dal mixaggio. Questo effetto comprende controlli per la riduzione del rumore e l'eliminazione dei toni, utili per rimuovere toni isolati come ad esempio ronzii.

**Riduzione rumore** Consente di impostare il fattore di riduzione del rumore da applicare all'audio. Ruotate la manopola verso destra per ridurre il rumore di fondo.

**Frequenza ronzio** Consente di impostare la frequenza del suono da tagliare per l'eliminazione dei toni. Se conoscete la frequenza (ad esempio, ronzio elettrico a 60 Hz), selezionatela. Se non la conoscete, effettuate le seguenti operazioni:

- 1 Ruotate il cursore Taglio ronzio completamente verso sinistra per amplificare il tono.
- 2 Ruotate il controllo Frequenza ronzio fino a individuare il punto di volume maggiore del tono da rimuovere.

Una volta isolata la frequenza, ruotate il controllo Taglio ronzio verso destra per impostare la profondità di eliminazione del tono.

La maggior parte dei toni non sono puri ma contengono ipertoni o armoniche. Ruotate il cursore Armoniche ronzio verso destra per applicare la rimozione dei toni alle armoniche più alte. Attenzione a non ruotarlo eccessivamente, perché un filtro troppo elevato può anche tagliare dei suoni che invece devono essere mantenuti.

### Rimozione ronzio NewBlue

Rimozione ronzio rimuove i ronzii dalla traccia audio. Il ronzio è solitamente generato dalla corrente elettrica e può verificarsi a esempio se il cavo del microfono è troppo vicino al cavo della corrente oppure a causa del ronzio di una luce con attenuazione elettronica. Il ronzio provocato dalla corrente può essere facilmente isolato perché ha sempre la stessa frequenza. In America settentrionale la frequenza della corrente è di 60 Hz. In altri paesi è di 50 Hz. Rimozione ronzio applica un filtro di tipo *arresta-banda* specifico per la frequenza del ronzio. A volte questo può non essere sufficiente. Infatti il segnale del ronzio viene spesso distorto e risulta in ulteriori toni. Rimozione ronzio calcola le frequenze di questi ultimi in modo da rimuovere anche tali toni aggiuntivi.

**Tono** Consente di impostare la frequenza da rimuovere, in genere 60 Hz o 50 Hz. Potete tuttavia ruotare la manopola e selezionare un valore di frequenza compreso tra 40 Hz e 75 Hz. I due valori di frequenza più utili, 50 Hz e 60 Hz, sono forniti come predefiniti.

**Intensità** Consente di definire l'intensità del filtro per ronzii. Iniziate ruotando la manopola completamente a sinistra, quindi ruotate la verso destra fino a eliminare il ronzio. Accertatevi che i cursori Tono e Distorsione ronzio siano impostati correttamente. In caso contrario, con Rimozione ronzio verrebbe rimossa la parte errata del segnale.

**Distorsione ronzio** Fornisce a Rimozione ronzio le informazioni sul livello di distorsione del tono del ronzio. Un ronzio distorto ha ipertoni di frequenza più alta, anch'essi da eliminare. Ruotate la manopola verso destra per rimuovere una quantità maggiore di tali ipertoni, o armoniche. La quantità di ipertoni rimossi dipende dal livello di distorsione.

### Dissolvenza rumore NewBlue

Consente di ridurre il romore di fondo riducendo progressivamente il volume dei suoni con volume minore.

**Soglia** Consente di impostare il livello del segnale per l'attenuazione. Dissolvenza rumore lascia intatti tutti i suoni con volume più alto rispetto a tale soglia, mentre attenua i suoni al di sotto di essa. Ruotate la manopola verso sinistra per impostare un valore di soglia basso. Ruotate completamente a destra per applicare la dissolvenza a tutti i suoni eccetto quelli con volume più elevato.

**Dissolvenza** Determina come attenuare i suoni al di sotto del livello di soglia. Ruotate la manopola verso sinistra per un'attenuazione minima. Ruotate completamente a destra per rimuovere completamente tutti i suoni al di sotto della soglia. Il livello corretto si trova più o meno a metà tra le due estremità.

### Riduttore rumore NewBlue

Consente di rimuovere il rumore di fondo. Usate questo effetto per pulire i video ripresi in condizioni audio non ideali.

**Intensità** Consente di impostare l'intensità della riduzione del rumore. Ruotate la manopola completamente a sinistra per non applicare alcuna riduzione. Ruotate a metà per ridurre notevolmente il rumore di fondo mantenendo inalterati i suoni in primo piano più forti. Rutatela ulteriormente verso destra per attenuare una maggior quantità del segnale.

### Filtro arresta-banda

Il filtro arresta-banda rimuove le frequenze vicine al centro specificato. Il controllo Centro consente di specificare le frequenze da eliminare. 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.

### PitchShifter (Variazione tonalità) (solo Windows)

Consente di regolare l'altezza del segnale in ingresso. Usate questo effetto per dare profondità alle voci acute e viceversa. Potete regolare le varie proprietà usando i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificando i valori nella vista Singoli parametri.

**Pitch (Tono)** Consente di specificare la variazione tonale per incrementi di semiton. L'intervallo regolabile è compreso tra -12 e +12 semiton.

**FineTune (Regola)** Sintonizza la griglia di semiton.

**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".

### Reverb (Riverbero) (solo Windows)

Questo effetto conferisce atmosfera e calore a una clip audio aggiungendovi il riverbero tipico delle registrazioni dal vivo. Fate clic sul triangolo accanto al pulsante Configurazione personalizzata per visualizzare le seguenti opzioni:

**PreDelay (Ritardo preliminare)** 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.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori di Singoli parametri.

**Absorption (Assorbimento)** Indica il valore percentuale del suono assorbito.

**Dimensioni** Indica le dimensioni del locale come valore percentuale.

**Densità** Consente di specificare la densità della "coda" del riverbero. Le dimensioni impostate determinano l'intervallo possibile per il valore di densità.

**LoDamp (Attenuazione bassi)** Consente di specificare il fattore di attenuazione per le frequenze basse (in decibel). L'attenuazione delle frequenze basse evita che il riverbero risulti rimbombante o confuso.

**HiDamp (Attenuazione alti)** Consente di specificare il fattore di attenuazione delle frequenze alte (in decibel). Impostazioni basse rendono il suono del riverbero più attutito.

**Mix** Controlla l'entità del riverbero.

### Scambia canali

Esegue lo scambio della disposizione delle informazioni tra i canali destro e sinistro.

#### Alti

Consente di aumentare o ridurre le alte frequenze (maggiori o uguali a 4000 Hz). Il controllo Incrementa consente di specificare il fattore di aumento o riduzione (in decibel). Può essere utile, ad esempio, come compensazione quando gli strumenti bassi soverchiano quelli alti in una traccia audio.

#### 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 solo per le clip.

**Nota:** utilizzando l'effetto fisso *Volume* potete eseguire la maggior parte delle modifiche di volume. Potete applicare questo ulteriore effetto *Volume* se gli altri effetti, quali *Reverb* (Riverbero) o *Bass* (Bassi), fanno aumentare o diminuire notevolmente il volume della clip. Potete inoltre applicare la dissolvenza in chiusura al volume di una clip mentre al volume di un'altra clip viene applicata la dissolvenza in apertura; per fare ciò, trascinate le transizioni audio *Dissolvenza incrociata* dalla vista *Effetti* e transizioni del pannello Oggetto multimediale alla linea di taglio tra le due clip.

# Capitolo 11: Animazione degli effetti

Potete animare gli effetti aggiunti alle clip usando sia impostazioni predefinite, con fotogrammi chiave predefiniti, sia fotogrammi chiave creati con valori personalizzati. Le impostazioni predefinite costituiscono un metodo rapido e semplice per animare gli effetti, mentre i fotogrammi chiave personalizzati permettono di creare animazioni più complesse e precise.

## Informazioni sull'animazione degli effetti

### I fotogrammi chiave

I fotogrammi chiave sono i fotogrammi del video in cui impostate valori specifici per esprimere la proprietà di un effetto. La proprietà di un effetto cambia nel tempo mano a mano che il suo valore cambia da un fotogramma chiave a quello successivo. Perciò, per animare un effetto dovete impostare dei valori nei fotogrammi chiave.

Per ogni fotogramma è possibile specificare un valore per una proprietà di un effetto in corrispondenza di una determinata posizione temporale. Adobe Premiere Elements *interpola* i valori tra più fotogrammi chiave, creando una transizione da un fotogramma chiave all'altro. Ad esempio, per creare un effetto di sfocatura che varia nel tempo, potete impostare tre fotogrammi chiave: il primo senza sfocatura, il secondo con sfocatura e il terzo senza sfocatura. Mediante l'*interpolazione*, la sfocatura aumenta gradualmente tra il primo e il secondo fotogramma chiave e diminuisce gradualmente tra il secondo e il terzo fotogramma chiave.

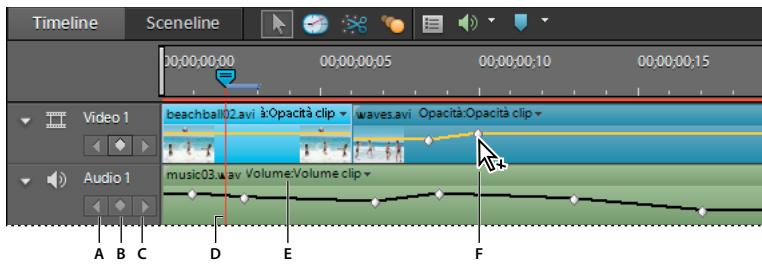
L'animazione con i fotogrammi chiave comporta tre fasi principali:

- 1 Applicazione di un effetto o di un'impostazione predefinita a una clip.
- 2 Aggiunta di diversi fotogrammi chiave per l'effetto.
- 3 Immissione dei valori dei fotogrammi chiave per le proprietà degli effetti.

**Nota:** alcuni effetti non possono essere animati mediante i fotogrammi chiave. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione relativa ai singoli effetti: “[Panoramica degli effetti](#)” a pagina 172.



I fotogrammi evidenziati indicano i punti in cui sono stati aggiunti i fotogrammi chiave dell'effetto Spirale..  
A. Video originale B. Video con effetto Spirale animato, interpolato per i fotogrammi centrali



Comandi per i fotogrammi chiave nella timeline

A. Pulsante Fotogramma chiave precedente B. Pulsante Aggiungi/elimina fotogramma chiave C. Pulsante Fotogramma chiave successivo  
D. Indicatore del tempo corrente E. Menu delle proprietà dell'effetto F. Puntatore Aggiungi fotogramma chiave

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Gli effetti”](#) a pagina 150

[“Controllare la variazione con l'interpolazione”](#) a pagina 218

[“Specificare i valori dei fotogrammi chiave”](#) a pagina 217

### Visualizzare e modificare i fotogrammi chiave

È possibile visualizzare e modificare i fotogrammi chiave nella vista Proprietà del pannello Attività. La vista Proprietà mostra contemporaneamente tutte le proprietà degli effetti, i fotogrammi chiave e i metodi di interpolazione, ma soltanto per un'unica clip selezionata. La timeline può visualizzare contemporaneamente i fotogrammi chiave di più clip, ma per ogni clip può visualizzare solo una proprietà.

Per accedere alla vista Proprietà per gli effetti, fate clic su Modifica nel pannello Attività, quindi sul pulsante Effetti per aprire la vista Effetti; fate clic sul pulsante Modifica effetti nella parte inferiore del pannello. Di norma, usate la vista Proprietà per svolgere le attività seguenti:

- Modifiche dettagliate ai valori di più fotogrammi chiave.
- Modifiche dei fotogrammi chiave di effetti controllati da valori bi- o multidimensionali, come Animazione o Prospettiva.
- Modifiche di fotogrammi chiave nella sceneline.

Di norma, usate la timeline per svolgere le attività seguenti:

- Visualizzare e regolare rapidamente fotogrammi chiave per un singolo effetto.
- Modifiche dei fotogrammi chiave di effetti controllati da valori monodimensionali, come Opacità o Volume.

 *Se desiderate animare un effetto Movimento di una clip, potete usare direttamente il pannello Monitor mentre aggiungete fotogrammi chiave alla timeline o alla vista Proprietà.*

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Aggiungere fotogrammi chiave”](#) a pagina 213

[“Creare un effetto predefinito”](#) a pagina 158

[“Animare una clip”](#) a pagina 221

## Visualizzare i fotogrammi chiave nella vista Proprietà del pannello Attività

È possibile visualizzare qualsiasi fotogramma chiave nell'area dei fotogrammi chiave della vista Proprietà del pannello Attività. Quando un effetto contenente proprietà animate non è espanso, viene visualizzato un fotogramma chiave di riepilogo . I fotogrammi chiave di riepilogo appaiono nell'area dei fotogrammi chiave e corrispondono a tutti i fotogrammi chiave delle singole proprietà contenuti nell'effetto. Non è possibile elaborare i fotogrammi chiave di riepilogo; hanno uno scopo esclusivamente informativo.

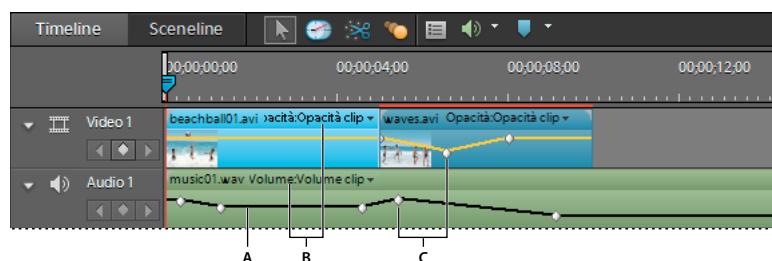
- 1 Selezionate la clip nella timeline.
- 2 Nella vista Effetti del pannello Attività, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per visualizzare l'area dei fotogrammi, fate clic su Mostra fotogrammi chiave nella vista Proprietà. Fate di nuovo clic sul pulsante per nascondere l'area dei fotogrammi. Se necessario, ampliate la vista Proprietà per visualizzare l'area dei fotogrammi.
  - Per far corrispondere il righello temporale con Attacco e Stacco di una clip, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nella vista Proprietà e scegliete Aggancia alla clip. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata. Deselezionate la per estendere il righello temporale per far corrispondere tutte le clip presenti nella timeline.
  - Per espandere o comprimere il righello temporale, trascinate il relativo cursore verso sinistra o destra.

## Visualizzare fotogrammi chiave nella timeline

Per gli effetti video e audio, la timeline mostra i fotogrammi chiave specifici per ogni clip; tuttavia, in una singola clip è possibile visualizzare un solo fotogramma chiave della proprietà.

- ❖ Nella timeline effettuate una delle seguenti operazioni:
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e selezionate Mostra fotogrammi chiave della clip > [nome categoria proprietà] > [nome proprietà].
  - Fate clic sul menu delle proprietà dell'effetto (triangolo nero) sopra la clip e scegliete la proprietà (potrebbe essere necessario ingrandire per visualizzare il menu).

**Nota:** il menu delle proprietà dell'effetto elenca solo gli effetti applicati alla clip, compresi gli effetti fissi (Controllo immagine, Movimento, Opacità e Volume).



Comandi per i fotogrammi chiave nella timeline  
A. Grafico dei fotogrammi chiave B. Menu delle proprietà dell'effetto C. Fotogrammi chiave

# Aggiungere, copiare ed eliminare fotogrammi chiave

## Aggiungere fotogrammi chiave

Potete aggiungere i fotogrammi chiave nella vista Proprietà del pannello Attività o nella timeline. Nella timeline l'aggiunta di fotogrammi chiave e la definizione dei valori dei fotogrammi chiave sono due operazioni distinte. Nella vista Proprietà potete unire le due attività in un'unica operazione.

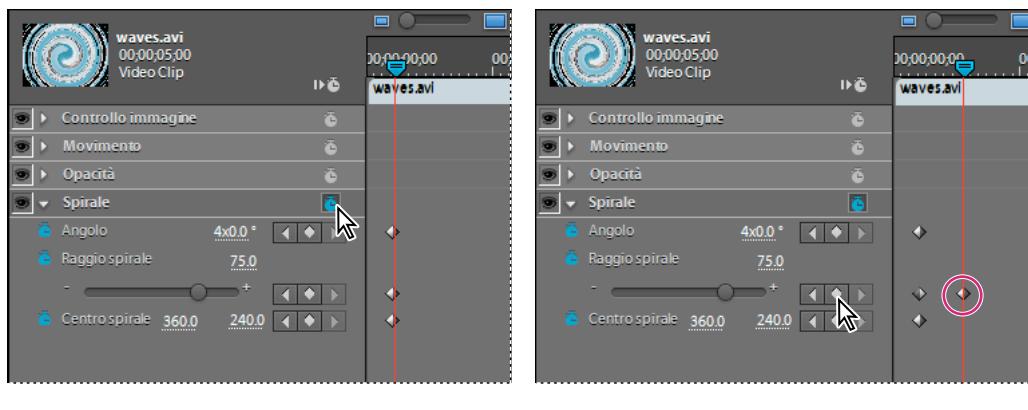
### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Applicare un predefinito di effetto"](#) a pagina 158

["Specificare i valori dei fotogrammi chiave"](#) a pagina 217

## Aggiungere fotogrammi chiave nella vista Proprietà

Quando il pulsante Attiva/disattiva animazione è selezionato, Adobe Premiere Elements crea automaticamente dei fotogrammi chiave nella vista Proprietà quando spostate l'indicatore del tempo corrente e modificate i valori della proprietà. Per creare fotogrammi chiave manualmente, potete usare il pulsante Aggiunge/rimuove il fotogramma chiave. Occorre creare almeno due fotogrammi chiave con valori diversi per animare un effetto.



### Aggiungere fotogrammi chiave nella vista Proprietà

**A.** Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per attivare i fotogrammi chiave per tutte le proprietà di un effetto. **B.** A destra delle impostazioni delle proprietà, il pulsante Aggiungi/elimina fotogramma chiave diventa disponibile per l'aggiunta o la rimozione dei fotogrammi chiave per ogni singola proprietà.

- 1 Nella timeline o sceneline, selezionate la clip che contiene l'effetto da animare.
- 2 Nella vista Effetti del pannello Attività, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Nella vista Proprietà espandete l'effetto. Se l'area dei fotogrammi chiave è nascosta, fate clic su Mostra fotogrammi chiave. Se necessario, ampliate la vista Proprietà per visualizzare l'area dei fotogrammi.
- 4 Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per attivare i fotogrammi chiave relativi alle proprietà dell'effetto. In questo modo verrà impostato il primo fotogramma chiave per ogni proprietà dell'effetto scelto.
- 5 Spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate aggiungere un fotogramma chiave.
- 6 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul pulsante Aggiungi/Elimina fotogramma chiave .
  - Regolate il valore della proprietà dell'effetto.

**Nota:** se create un fotogramma chiave prima o dopo l'ultimo fotogramma chiave di una proprietà, il nuovo fotogramma chiave acquisirà lo stesso valore di quello esistente. Tuttavia, se il nuovo fotogramma chiave ricade tra fotogrammi chiave esistenti, esso acquisisce un valore interpolato in base ai valori del fotogramma chiave precedente e successivo.

- 7 Se necessario, ripetete i punti 4 e 5.

## Aggiungere fotogrammi chiave nella timeline

Dopo avere aggiunto i fotogrammi chiave nella timeline, potete specificare i relativi valori per animare l'effetto.

- 1 Nella timeline, fate clic sul menu delle proprietà dell'effetto (triangolo nero) sopra la clip e scegliete la proprietà da animare (potrebbe essere necessario ingrandire per visualizzare il menu).
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Tenendo premuto il tasto Ctrl, fate clic sull'elemento grafico giallo della proprietà a cui desiderate aggiungere un fotogramma chiave. Quando premete Ctrl mentre il puntatore è sull'elemento grafico della proprietà, il puntatore visualizza l'icona Aggiungi fotogramma chiave
  - Spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate aggiungere un altro fotogramma chiave e fate clic sul pulsante Aggiungi/Elimina fotogramma chiave
- 3 Aggiungete i fotogrammi chiave desiderati.

**Nota:** se create un fotogramma chiave prima o dopo l'ultimo fotogramma chiave di una proprietà, il nuovo fotogramma chiave acquisirà lo stesso valore di quello esistente. Tuttavia, se il nuovo fotogramma chiave ricade tra fotogrammi chiave esistenti, esso acquisisce un valore interpolato in base ai valori del fotogramma chiave precedente e successivo.

## Copiare fotogrammi chiave

Per applicare rapidamente gli stessi valori di fotogrammi chiave a un'altra clip o a un'altra posizione temporale, copiate e incollate i fotogrammi chiave. Quando li incollate, il primo fotogramma chiave compare nella posizione temporale corrente e gli altri lo seguono nell'ordine corrispondente. I fotogrammi chiave rimangono selezionati dopo averli incollati in modo da poterli spostare immediatamente, se necessario.

I fotogrammi chiave vengono incollati solo alla clip selezionata. La clip in questione deve visualizzare la stessa proprietà dei fotogrammi chiave copiati.

**Nota:** se la clip di destinazione è più breve della clip di origine, i fotogrammi chiave incollati dopo lo stacco della clip di destinazione non compariranno, a meno che non abbiate disabilitato l'opzione Aggancia alla clip nella vista Proprietà. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e deselectionate Aggancia alla clip.

## Copiare e incollare fotogrammi chiave nella vista Proprietà

- 1 Selezionate la clip nella timeline.
- 2 Nella vista Effetti del pannello Attività, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Nella vista Proprietà espandete l'effetto. Se l'area dei fotogrammi chiave è nascosta, fate clic su Mostra fotogrammi chiave. Se necessario, ampliate la vista Proprietà per visualizzare l'area dei fotogrammi.
- 4 Tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic su ogni fotogramma chiave per selezionarlo oppure trascinate il mouse per tracciare un riquadro di selezione che contenga più fotogrammi chiave.
- 5 Scegliete Modifica > Copia.

**6** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave e quindi scegliete Modifica > Incolla.
- Selezionate un'altra clip, espandete la proprietà desiderata nella vista Proprietà, spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.

### **Copiare e incollare fotogrammi chiave nella timeline**

- 1 Nella timeline, visualizzate il fotogramma o i fotogrammi chiave da copiare.
- 2 Selezionate uno o più fotogrammi chiave. (tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più fotogrammi chiave).
- 3 Scegliete Modifica > Copia.
- 4 Nella timeline selezionate la clip in cui desiderate incollare i fotogrammi chiave.
- 5 Nel menu delle proprietà dell'effetto, sopra la clip, selezionate la proprietà in cui incollare i fotogrammi chiave. Se la proprietà non è disponibile dal menu, come prima cosa applicate l'effetto contenente la proprietà.
- 6 Spostate l'indicatore del tempo attuale nel punto in cui desiderate che compaiano i fotogrammi chiave.
- 7 Scegliete Modifica > Incolla.

### **Rimuovere fotogrammi chiave**

Potete rimuovere singoli fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto, rimuovere tutti i fotogrammi chiave per una singola proprietà dell'effetto o rimuovere tutti i fotogrammi chiave da tutte le proprietà dell'effetto.

#### **Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Rimuovere un effetto"](#) a pagina 156

["Applicare e visualizzare in anteprima gli effetti"](#) a pagina 153

### **Rimuovere un fotogramma chiave**

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate la clip e fate clic su Modifica effetti nella vista Effetti del pannello Attività, per visualizzarlo nella vista Proprietà. Se l'area dei fotogrammi chiave è nascosta, fate clic su Mostra fotogrammi chiave. Se necessario, ampliate la vista Proprietà per visualizzare l'area dei fotogrammi. Selezionate uno o più fotogrammi chiave e premete Canc. Potete anche spostare l'indicatore del tempo corrente nella vista Proprietà fino al fotogramma chiave e fare clic sul pulsante Aggiunge/rimuove il fotogramma chiave.
- Nella timeline, fate clic sul menu delle proprietà dell'effetto (triangolo nero) sopra la clip e scegliete la proprietà contenente il fotogramma chiave. Selezionate il fotogramma chiave e premete Canc. Potete anche trascinare l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma chiave e fare clic sul pulsante Aggiungi/Elimina fotogramma chiave ♦ presente sotto il nome della traccia nella timeline.

### **Rimuovere tutti i fotogrammi chiave da una proprietà dell'effetto**

- 1 Selezionate la clip nella timeline.
- 2 Nella vista Effetti del pannello Attività, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Se l'area dei fotogrammi chiave è nascosta, fate clic su Mostra fotogrammi chiave.

## 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare tutti i fotogrammi chiave da un effetto o da una proprietà, espandete l'effetto e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione  a sinistra del nome della proprietà.
- Per eliminare tutti i fotogrammi chiave da tutte le proprietà dell'effetto, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione  a destra del nome dell'effetto.

## 5 Quando viene richiesto di confermare l'eliminazione, fate clic su OK.

I fotogrammi chiave vengono eliminati in modo definitivo e il valore di ogni proprietà diventa il valore esistente nel momento corrente.

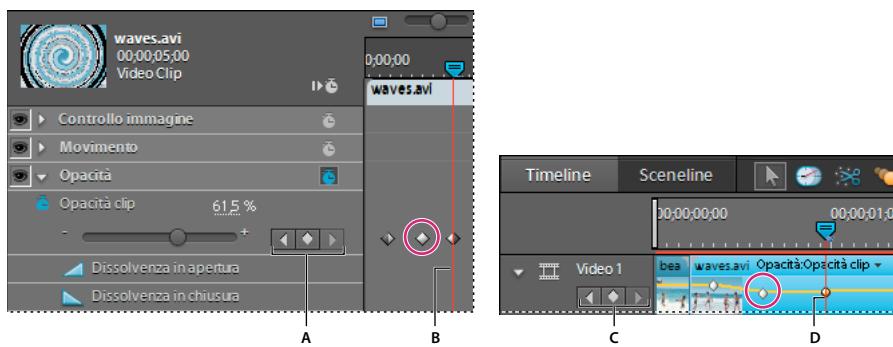
 *Non è possibile ripristinare i fotogrammi chiave eliminati riattivando il pulsante Attiva/disattiva animazione. Scegliete invece Modifica > Annulla o eliminate l'azione dal pannello Cronologia.*

## Regolare i fotogrammi chiave

### Selezionare fotogrammi chiave

Potete selezionare i fotogrammi chiave in sequenza tramite gli appositi strumenti di navigazione, in modo specifico tramite lo strumento selezione; oppure, nella vista Proprietà del pannello Attività, potete agganciare l'indicatore del tempo corrente ai fotogrammi chiave e selezionare tutti i fotogrammi per una proprietà.

Sia nella timeline che nella vista Proprietà, i fotogrammi chiave selezionati sono ombreggiati (), mentre quelli non selezionati non lo sono (). Inoltre, ma solo nella vista Proprietà, la metà sinistra dei fotogrammi iniziali  e la metà destra di quelli finali  sono scure.



Strumenti di navigazione dei fotogrammi chiave

A. Strumenti di navigazione dei fotogrammi chiave nella vista Proprietà B. Indicatore del tempo corrente C. Strumenti di navigazione dei fotogrammi chiave nella timeline D. Indicatore del tempo corrente

- Per spostare l'indicatore del tempo corrente al fotogramma chiave desiderato, negli strumenti di navigazione dei fotogrammi chiave, fate clic sul pulsante Va al fotogramma chiave precedente  o Va al fotogramma chiave successivo  (sotto il nome della traccia nella timeline e a destra del nome della proprietà nella vista Proprietà).
- Per selezionare un fotogramma chiave specifico, selezionate lo strumento Selezione  e fate clic su un fotogramma chiave (quando si posiziona lo strumento su un fotogramma chiave nella timeline, il puntatore si trasforma nell'icona di modifica dei fotogrammi chiave ).
- Per selezionare più fotogrammi chiave contemporaneamente, selezionate lo strumento Selezione , tenete premuto il tasto Maiusc e selezionate i fotogrammi chiave.

- Per selezionare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà, fate clic sul nome della proprietà nella vista Proprietà (ad esempio, fate clic su Posizione per selezionare tutti i fotogrammi chiave della proprietà Posizione di una clip).
- Per agganciare l'indicatore del tempo corrente a un fotogramma chiave, tenete premuto Maiusc e trascinate l'indicatore del tempo corrente nella vista Proprietà fino al fotogramma chiave desiderato.

## Specificare i valori dei fotogrammi chiave

Per animare un effetto, dovete specificare diversi valori di proprietà dei fotogrammi chiave. Potete modificare i valori del fotogramma chiave nella vista Proprietà del pannello Attività o nella timeline.

La modifica dei valori del fotogramma chiave nella timeline offre i risultati migliori per la regolazione dell'opacità semplice e del volume. Per modifiche di maggiore entità, usate la vista Proprietà.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Animare la posizione di una clip”](#) a pagina 221

[“Controllare la variazione tra fotogrammi chiave”](#) a pagina 218

## Specificare i valori dei fotogrammi chiave nella vista Proprietà

Per modificare il valore di un fotogramma chiave esistente nella vista Proprietà, dovete posizionare l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma chiave; la modifica di un valore di proprietà in assenza di fotogramma chiave determina la generazione di un nuovo fotogramma chiave se fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione .

- 1 Selezionate la clip nella timeline.
- 2 Nella vista Effetti del pannello Attività, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Nella vista Proprietà, espandete la proprietà dell'effetto che contiene i fotogrammi chiave per i quali desiderate specificare i valori.
- 4 Per selezionare il fotogramma chiave, fate clic sul pulsante Va al fotogramma chiave precedente  o Va al fotogramma chiave successivo .
- 5 Trascinate o immettete il valore della proprietà.

Per informazioni su una specifica proprietà dell'effetto, consultate [“Panoramica degli effetti”](#) a pagina 172.

## Specificare i valori dei fotogrammi chiave nella timeline

- 1 Fate clic sul menu delle proprietà dell'effetto (triangolo nero) sopra la clip e scegliete la proprietà da modificare (potrebbe essere necessario ingrandire per visualizzare il menu).
- 2 Con lo strumento Selezione , effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per modificare un singolo fotogramma chiave, trascinatelo (il puntatore si trasforma nell'icona di modifica del fotogramma chiave ).
  - Per modificare fotogrammi chiave diversi o non contigui, fate clic su di essi tenendo premuto Maiusc e trascinateli (il puntatore si trasforma nell'icona di modifica del fotogramma chiave ).
  - Per modificare l'elemento grafico di un fotogramma chiave, trascinatelo (Il puntatore si trasforma nell'icona di modifica del fotogramma chiave .

**Nota:** trascinando un fotogramma chiave o un elemento grafico, una descrizione ne indica la posizione e il valore. Notate come la proprietà dell'effetto determini le unità e i valori che compaiono.

## Spostare fotogrammi chiave

Quando spostate fotogrammi chiave, insieme ai valori spostate anche le impostazioni. Lo spostamento dei fotogrammi chiave semplifica la variazione della velocità delle animazioni. Distanziando i fotogrammi chiave, rallentate l'animazione; ravvicinandoli, la accelerate.

I fotogrammi chiave selezionati possono essere spostati sopra e oltre i fotogrammi chiave circostanti. Potete inoltre trascinarli oltre i punti di attacco e stacco delle clip, anche se restano validi i limiti imposti dagli oggetti multimediali sorgente.

- Per spostare un fotogramma chiave, trascinate l'icona del fotogramma chiave fino alla posizione temporale desiderata.
- Per spostare più fotogrammi chiave, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic sui fotogrammi chiave che desiderate selezionare, quindi trascinateli fino alla posizione temporale desiderata. Tutti i fotogrammi chiave selezionati mantengono la rispettiva posizione relativa.

*Nota: il primo fotogramma chiave ha sempre l'icona Fotogramma chiave iniziale ◆; l'ultimo fotogramma chiave ha sempre l'icona Fotogramma chiave finale ◆. Se spostate un fotogramma iniziale oltre il primo o l'ultimo fotogramma chiave, le icone cambiano in base alla posizione.*

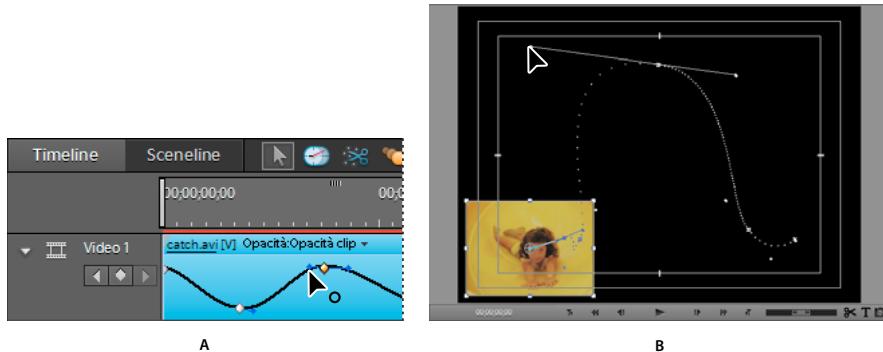
## Controllare la variazione tra fotogrammi chiave

### Controllare la variazione con l'interpolazione

La frequenza di variazione da un fotogramma chiave al successivo è denominata *interpolazione*. L'interpolazione del fotogramma chiave può essere *temporale* (correlata al tempo), *spaziale* (correlata allo spazio) o entrambi. Tutti i fotogrammi chiave in Adobe Premiere Elements si basano sull'interpolazione temporale. L'animazione di un effetto, come Bagliore alfa, si basa sull'interpolazione temporale. L'animazione della posizione di un oggetto si basa sull'interpolazione spaziale poiché deve spostarsi lungo un tracciato animato.

Inoltre, i fotogrammi chiave si basano sia sull'interpolazione lineare che su quella di Bezier. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Elements ricorre all'interpolazione lineare in cui la frequenza di variazione dei fotogrammi chiave è uniforme e conferisce alle animazioni un aspetto ritmato o meccanico. Per cambiare la frequenza con la quale le proprietà degli effetti variano da un fotogramma chiave al successivo, utilizzate l'interpolazione di Bezier.

I metodi di interpolazione possono variare a seconda del fotogramma chiave; una proprietà potrebbe quindi accelerare dopo il fotogramma chiave iniziale e rallentare prima del fotogramma successivo. I metodi di interpolazione sono particolarmente utili per cambiare la velocità di movimento delle clip animate.



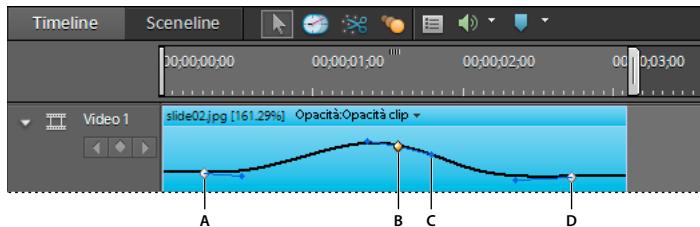
Regolazione dell'interpolazione dei fotogrammi chiave  
A. Regolazione della precisione dell'interpolazione temporale nella timeline B. Regolazione della precisione dell'interpolazione spaziale nel pannello Monitor

## Controllare la frequenza di variazione dell'interpolazione di Bezier

Quando selezionate un metodo di interpolazione di Bezier, potete trascinare le maniglie di Bezier sul fotogramma chiave. Queste maniglie rappresentano dei controlli bidirezionali che modificano la curva del segmento di linea tra fotogrammi chiave. La curva generata determina la frequenza di variazione tra fotogrammi chiave. Ad esempio, una linea retta tracciata tra i fotogrammi chiave applicherà la variazione a una frequenza costante dall'inizio alla fine, mentre una curva ripida verso l'alto farà sì che la variazione inizi lentamente per poi velocizzarsi rapidamente e terminare di nuovo lentamente.

Quando lavorate con il primo o l'ultimo fotogramma chiave di un'animazione, le maniglie di Bezier appaiono solo a destra o a sinistra del fotogramma. Potete regolare solo la curva in uscita del primo fotogramma chiave e quella in entrata del secondo.

Quando lavorate con un fotogramma chiave intermedio (o standard) di un'animazione, le maniglie di Bezier appaiono ai due lati del fotogramma. Potete regolare sia la curva in entrata che quella in uscita per ogni fotogramma chiave standard.



Aspetto delle maniglie di Bezier in base alla posizione del fotogramma chiave  
A. Fotogramma chiave iniziale B. Fotogramma chiave standard C. Maniglia del fotogramma chiave D. Fotogramma chiave finale

## Aggiungere o regolare maniglie di Bezier

- ❖ Per regolare la frequenza dell'interpolazione spaziale, usate il pannello Monitor; per regolare la frequenza dell'interpolazione temporale, usate la timeline ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere le maniglie di Bezier a un fotogramma chiave, fate clic con il pulsante destro del mouse sul fotogramma chiave e selezionate un metodo di interpolazione di Bezier dal menu.
  - Per regolare la pendenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier verso l'alto o il basso.
  - Per regolare l'intervallo di influenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier verso sinistra o destra.

## Metodi di interpolazione di Bezier

In Adobe Premiere Elements, esistono vari livelli di controllo delle curve di Bezier, a seconda del tipo di interpolazione usata.

**Curva di Bezier** Garantisce un controllo molto preciso poiché consente di correggere manualmente la forma dei segmenti di tracciato su un lato o sull'altro del fotogramma chiave. Diversamente dagli altri metodi di interpolazione, le due maniglie direzionali di un fotogramma chiave di Bezier operano in modo indipendente l'una dall'altra, consentendo di creare un tracciato di movimento curvilineo che può facilmente trasformarsi in un angolo. Questo metodo di interpolazione è ideale per disegnare un tracciato che segua i contorni di una forma complessa.

Se applicate l'interpolazione di Bezier al fotogramma chiave della proprietà di un effetto, il programma crea una transizione uniforme su entrambi i lati del fotogramma. La posizione iniziale delle maniglie direzionali è calcolata allo stesso modo dell'interpolazione con curva di Bezier automatica.

**Curva Bezier automatica** Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave.

Quando cambiate il valore di un fotogramma chiave con curva di Bezier automatica, le posizioni delle maniglie direzionali cambiano automaticamente per assicurare un cambiamento di frequenza preciso tra fotogrammi. Queste modifiche mutano la forma dei segmenti ai due lati del fotogramma chiave. Se anche il fotogramma chiave precedente e quello successivo usano lo stesso metodo di interpolazione, cambia anche la forma dei segmenti sui lati più distanti dei due fotogrammi chiave. Se modificate manualmente la posizione di una maniglia direzionale di una curva di Bezier automatica, il fotogramma chiave viene convertito in una curva di Bezier continua.

**Curva di Bezier continua** Analogamente all'interpolazione con curva di Bezier automatica, anche nell'interpolazione con curva di Bezier continua il fotogramma chiave cambia in modo preciso e uniforme. Tuttavia, le posizioni delle maniglie direzionali della curva di Bezier continua devono essere modificate manualmente. Queste modifiche mutano la forma dei segmenti su uno dei due lati del fotogramma chiave. Se applicate questo metodo di interpolazione a tutti i fotogrammi chiave di una proprietà, i valori di ogni fotogramma chiave vengono modificati per creare cambiamenti di frequenza precisi e uniformi. I cambiamenti vengono mantenuti uniformi anche quando spostate un fotogramma chiave con curva di Bezier continua.

## Determinare il metodo di interpolazione di un fotogramma chiave

1 Selezionate la clip nella timeline e scegliete Finestra > Proprietà.

2 Nella vista Effetti del pannello Attività, fate clic sull'icona del fotogramma chiave:

**Lineare**  Questo è il metodo predefinito. I valori sono interpolati in modo uniforme nel tempo.

**Blocco**  I valori non sono effettivamente interpolati, ma rimangono uguali fino al successivo fotogramma chiave.

**Curva Bezier automatica**  I valori sono interpolati in modo uniforme e naturale man mano che il fotogramma chiave si avvicina e passa.

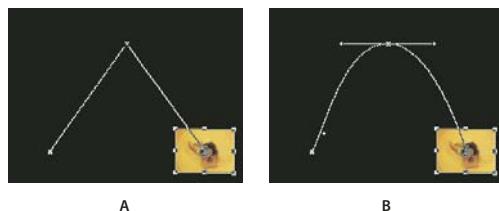
**Altro**  Tutti gli altri metodi usati. Per specificare manualmente l'uniformità dell'interpolazione potete usare una maniglia di Bezier o il comando Ingresso graduale o Uscita graduale (questi comandi modificano i valori più lentamente man mano che il fotogramma chiave si avvicina e passa).

## Modificare il metodo di interpolazione di un fotogramma chiave

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella timeline o nella vista Proprietà (Finestra > Proprietà), fate clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave e scegliete un metodo di interpolazione. Per scegliere un metodo di interpolazione per la seconda metà del fotogramma chiave, fate nuovamente clic con il pulsante destro del mouse sul fotogramma chiave.

- Nella timeline tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic sul fotogramma chiave per scorrere i vari metodi di interpolazione e selezionarne uno.



Modificare l'interpolazione dei fotogrammi chiave  
A. Fotogramma chiave lineare spaziale B. Interpolazione di Bezier

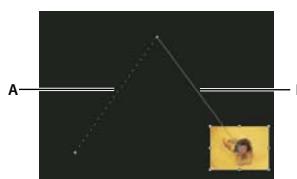
 Per regolare rapidamente l'interpolazione di un fotogramma chiave, utilizzate i comandi Ingresso graduale e Uscita graduale.

## Animare la posizione di una clip

### Animare una clip

Per creare animazioni, inserti e schermate suddivise, elaborate direttamente la clip nel pannello Monitor e impostate i fotogrammi chiave nella timeline o nella vista Proprietà. Mediante la regolazione della posizione e delle dimensioni di una clip nel pannello Monitor, è possibile visualizzare le clip nelle tracce sottostanti e creare interessanti composizioni.

Quando si esegue l'animazione della posizione di una clip, il movimento della clip viene rappresentato da un tracciato nel pannello Monitor. 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 indica la velocità tra i fotogrammi chiave: maggiore è lo spazio vuoto, più rapido è il movimento e viceversa.



Tracciato animato nel pannello Monitor  
A. Movimento rapido B. Movimento lento

- 1 Selezionate una clip nella timeline.
- 2 Nel pannello Monitor, fate clic sulla clip. Intorno al perimetro vengono visualizzate delle maniglie.  
*Nota: se non compaiono le maniglie della clip, riducete le dimensioni del pannello Monitor fino a visualizzare l'area di lavoro in grigio.*
- 3 Nella timeline spostate l'indicatore del tempo corrente fino al punto in cui desiderate fare iniziare l'animazione (qualsiasi fotogramma compreso tra l'attacco e lo stacco della clip).

- 4 Nella vista Proprietà (Finestra > Proprietà), espandete l'effetto Movimento e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione . In corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente appare un'icona di fotogramma chiave per ciascuna proprietà. Se l'area dei fotogrammi chiave è nascosta, fate clic su Mostra fotogrammi chiave. Se necessario, ampliate la vista Proprietà per visualizzare l'area dei fotogrammi.
- 5 Nel pannello Monitor cambiate il valore del fotogramma chiave posizionando il puntatore vicino a una delle otto maniglie quadrate della clip, in modo da usare uno dei seguenti puntatori:

**Puntatore di selezione**  Imposta il valore della posizione.

**Puntatore di rotazione**  Imposta il valore della rotazione.

**Puntatore di scala**  Imposta il valore della scala.

*Nota: se le maniglie della clip scompaiono, riselectate l'effetto Movimento nella vista Proprietà.*

- 6 Nella timeline o nella vista Proprietà, spostate l'indicatore del tempo corrente fino al punto in cui desiderate creare un nuovo fotogramma chiave con nuovi valori.
- 7 Nel pannello Monitor impostate i nuovi valori elaborando la clip come avete fatto al punto 5. In corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente appare un nuovo fotogramma chiave.
- 8 Se necessario, ripetete i punti 6 e 7.

 *Mantenete visibile l'area di lavoro se desiderate posizionare la clip fuori dallo schermo, poiché l'area di lavoro è fuori dall'area visibile dello schermo.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Effetti standard e fissi"](#) a pagina 150

## Animare gli effetti fissi Opacità e Volume

- 1 Selezionate la clip nella timeline.
- 2 Nella vista Effetti del pannello Attività, fate clic sul pulsante Modifica effetti.
- 3 Nella vista Proprietà, posizionate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui volete che l'animazione inizi.
- 4 Fate clic sul pulsante Dissolvenza in apertura .
- 5 Spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui volete che l'animazione termini.
- 6 Fate clic sul pulsante Dissolvenza in chiusura .

## Regolare il tracciato animato di una clip

Potete regolare un tracciato trascinando il fotogramma chiave Posizione (indicato da una X bianca) nel pannello Monitor.

- 1 Nella timeline, selezionate una clip che presenta fotogrammi chiave con effetto Movimento.
- 2 Nel pannello Monitor, fate clic sulla clip. Viene visualizzato il relativo tracciato.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per spostare un fotogramma chiave esistente, trascinatene la maniglia nel pannello Monitor.
  - Per creare un nuovo fotogramma chiave di posizione, impostate il valore temporale corrente tra i fotogrammi chiave esistenti e trascinate l'immagine nel pannello Monitor. Viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave.

 *Per modificare la sincronizzazione dei fotogrammi chiave, spostate i fotogrammi chiave nella vista Proprietà.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

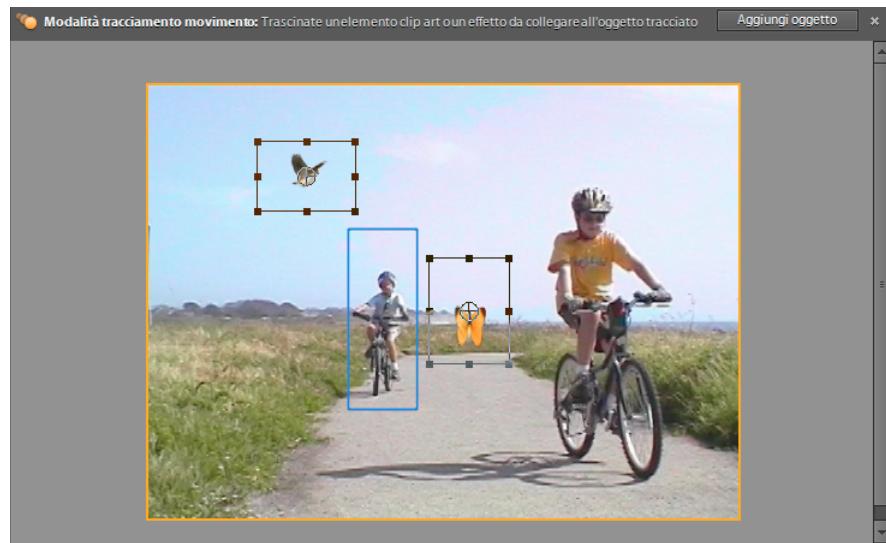
["Effetti standard e fissi"](#) a pagina 150

["Spostare fotogrammi chiave"](#) a pagina 218

## Effetto Tracciamento movimento

Potete allegare immagini quali clip art o didascalie (ad esempio, nuvolette tipo fumetto per indicare pensieri o parole) a porzioni specifiche di una clip. Ad esempio, supponete che la clip contenga una persona che cammina in un parco. Desiderate aggiungere una farfalla accanto alla persona A. Volete inoltre che la farfalla si muova al muoversi della persona A. Adobe® Premiere® Elements 9 facilita l'ottenimento di questo effetto. Adobe Premiere Elements traccia il movimento della persona e genera un tracciato in base ai dati del movimento. I tracciati basati sui dati del movimento vengono creati quando le clip sono sottoposte all'Analisi automatica. Quando inserite una clip non analizzata nella timeline o nella sceneline, essa viene analizzata automaticamente. Eventuale grafica clip art aggiunta un oggetto in movimento non viene ridimensionata con l'oggetto in movimento. Ad esempio, se seguite una persona che cammina verso la videocamera e vi associate un elemento grafico, questo non si ingrandisce con la persona.

 *La funzione Tracciamento movimento funziona meglio per le clip con pochi spostamenti della videocamera e con un chiaro movimento del soggetto.*



Tracciamento movimento

### Tracciamento manuale del movimento

Adobe Premiere Elements consente di passare facilmente al tracciamento manuale del movimento.

- 1 Trascinate la clip analizzata nella timeline o nella sceneline.
- 2 Fate clic su una clip nella timeline o nella sceneline, quindi fate clic sull'icona Tracciamento movimento .

Viene visualizzata la finestra di dialogo Tracciamento movimento.

- 3 Fate clic su No per passare al tracciamento manuale del movimento. In questa modalità è possibile contrassegnare un oggetto per il tracciamento manuale. Per ulteriori informazioni su come contrassegnare gli oggetti per il tracciamento manuale, consultate ["Clip non analizzate da Tracciamento movimento nella timeline o sceneline"](#) a pagina 224.

**Nota:** per evitare che vengano seguiti oggetti non desiderati mentre lavorate in modalità di tracciamento manuale, accertatevi che l'oggetto da seguire sia racchiuso. Ad esempio, per seguire la testa di una persona, i limiti del riquadro devono coincidere con i limiti della testa, senza grandi spazi vuoti.

## Clip non analizzate da Tracciamento movimento nell'ambiente Organizza

Per avviare la funzione Tracciamento movimento per clip che non sono state sottoposte all'analisi automatica, analizzate le clip nell'ambiente Organizza.

- 1 Nell'ambiente Organizza fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una clip e scegliete Esegui analisi automatica.

**Nota:** la clip viene analizzata dalla funzione Analisi automatica. Potete impostare le preferenze di Analisi automatica in Elements Organizer, selezionando o deselectando i filtri in base ai quali effettuare l'analisi. Per il tracciamento del movimento, accertatevi che il filtro Movimento oggetto sia selezionato nelle preferenze di Analisi automatica.

- 2 Inserite la clip analizzata nella timeline o nella sceneline.
- 3 Per abilitare la modalità di tracciamento movimento, fate clic sull'icona Tracciamento movimento  a sinistra dei controlli di zoom.
- 4 In modalità di tracciamento del movimento, la finestra Monitor visualizza solo il contenuto della clip selezionata, invece di una vista composita di tutte le clip. Nella finestra Monitor gli oggetti il cui movimento viene seguito in automatico sono evidenziati con riquadri gialli.

**Nota:** oltre agli oggetti con tracciamento del movimento automatico, è possibile anche contrassegnare manualmente gli oggetti da seguire. Per contrassegnare nuovi oggetti per il tracciamento del movimento, fate clic su Aggiungi oggetto.

- 5 Trascinate un'immagine clip art nella finestra Monitor. Quando l'oggetto (il riquadro) seguito cambia colore passando dal giallo al blu potete allegarvi l'immagine clip art. Potete inoltre aggiungere degli effetti all'oggetto seguito. Per ulteriori informazioni, consultate “[Maschera effetti](#)” a pagina 226.

**Nota:** Quando la clip art viene trascinata, uno degli oggetti sottoposti al tracciamento del movimento viene evidenziato automaticamente. Se desiderate scegliere un altro oggetto seguito, trascinate la clip art sopra agli altri oggetti seguiti fino ad evidenziare in blu l'oggetto desiderato.

- 6 Posizionate la clip art sull'oggetto seguito desiderato e rilasciate il pulsante del mouse per allegarvi la clip art.
  - 7 Per applicare la clip art al tracciato dei dati del movimento e generare i fotogrammi chiave necessari, fate di nuovo clic nella timeline o nella sceneline per uscire dalla modalità Tracciamento movimento.
- Importante:** per generare i fotogrammi chiave, potete fare clic sul pulsante per passare al fotogramma successivo nel controllo di riproduzione della finestra Monitor.

## Clip non analizzate da Tracciamento movimento nella timeline o sceneline

Per avviare la funzione Tracciamento movimento per clip che non sono state sottoposte all'analisi automatica, effettuate le operazioni seguenti:

- 1 Trascinate la clip analizzata nella timeline o nella sceneline.
- 2 Fate clic su una clip nella timeline o nella sceneline, quindi fate clic sull'icona Tracciamento movimento .

Viene visualizzata la finestra di dialogo Tracciamento movimento.

**3** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su Sì per analizzare la clip. L'analisi viene eseguita solo per il filtro Tracciamento e viene abilitata la modalità Tracciamento movimento. In modalità di tracciamento del movimento, la finestra Monitor visualizza solo il contenuto della clip selezionata, invece di una vista composita di tutte le clip. Nella finestra Monitor gli oggetti il cui movimento viene seguito in automatico sono evidenziati con riquadri gialli.
- Fate clic su No per passare al tracciamento manuale del movimento. In questa modalità è possibile contrassegnare un oggetto per il tracciamento manuale.

**Nota:** Se fate clic su Sì, proseguite con il passaggio 5. Se fate clic su No, proseguite con il passaggio 4.

- 4 Trascinate il riquadro visualizzato per contrassegnare l'oggetto, quindi fate clic su Traccia oggetto per tenere traccia del movimento dell'oggetto seguito. L'oggetto seguito compare in un riquadro giallo. Per seguire il movimento di altri oggetti, fate di nuovo clic su Aggiungi oggetto.
- 5 Trascinate un'immagine clip art nella finestra Monitor. Quando l'oggetto (il riquadro) seguito cambia colore passando dal giallo al blu potete allegarvi l'immagine clip art. Potete inoltre aggiungere degli effetti all'oggetto seguito. Per ulteriori informazioni, consultate “[Maschera effetti](#)” a pagina 226.

**Nota:** Quando la clip art viene trascinata, uno degli oggetti sottoposti al tracciamento del movimento viene evidenziato automaticamente. Per scegliere un altro oggetto seguito, trascinate la clip art sopra agli altri oggetti seguiti fino ad evidenziare in blu l'oggetto seguito desiderato.

**6** Posizionate la clip art sull'oggetto seguito desiderato e rilasciate il pulsante del mouse per allegarvi la clip art.

**Importante:** non è possibile scollegare la clip art da un oggetto e allegarla a un altro. Tuttavia, se avete allegato la clip art all'oggetto sbagliato e trascinato la clip nel monitor, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) ed eliminate la clip art. Trascinate nuovamente la clip art per allegarla all'oggetto desiderato.

**7** Per applicare la clip art al tracciato dei dati del movimento e generare i fotogrammi chiave necessari, fate di nuovo clic nella timeline o nella sceneline per uscire dalla modalità Tracciamento movimento.

**Importante:** per generare i fotogrammi chiave, potete fare clic sul pulsante per passare al fotogramma successivo nel controllo di riproduzione della finestra Monitor.

## Clip analizzate per la funzione Tracciamento movimento

- 1 Inserite la clip analizzata nella timeline o nella sceneline.
- 2 Per abilitare la modalità di tracciamento movimento, fate clic sull'icona Tracciamento movimento  a sinistra dei controlli di zoom.
- 3 In modalità di tracciamento del movimento, la finestra Monitor visualizza solo il contenuto della clip selezionata, invece di una vista composita di tutte le clip. Nella finestra Monitor gli oggetti il cui movimento viene seguito in automatico sono evidenziati con riquadri gialli.

**Nota:** oltre agli oggetti con tracciamento del movimento automatico, è possibile anche contrassegnare manualmente gli oggetti da seguire. Per contrassegnare nuovi oggetti per il tracciamento del movimento, fate clic su Aggiungi oggetto.

- 4 Trascinate un'immagine clip art nella finestra Monitor. Quando l'oggetto (il riquadro) seguito cambia colore passando dal giallo al blu potete allegarvi l'immagine clip art. Potete inoltre aggiungere degli effetti all'oggetto seguito. Per ulteriori informazioni, consultate “[Maschera effetti](#)” a pagina 226.

**Nota:** Quando la clip art viene trascinata, uno degli oggetti sottoposti al tracciamento del movimento viene evidenziato automaticamente. Per scegliere un altro oggetto seguito, trascinate la clip art sopra agli altri oggetti seguiti fino ad evidenziare in blu l'oggetto desiderato.

5 Posizionate la clip art sull'oggetto seguito desiderato e rilasciate il pulsante del mouse per allegarvi la clip art.

**Importante:** non è possibile scollegare la clip art da un oggetto e allegarla a un altro. Tuttavia, se avete allegato la clip art all'oggetto sbagliato e trascinato la clip nel monitor, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) ed eliminate la clip art. Trascinate nuovamente la clip art per allegarla all'oggetto desiderato.

6 Per applicare l'immagine al tracciato movimento e generare i fotogrammi chiave necessari, fate di nuovo clic nella timeline o nella sceneline per uscire dalla modalità Tracciamento movimento.

**Importante:** per generare i fotogrammi chiave, potete fare clic sul pulsante per passare al fotogramma successivo nel controllo di riproduzione della finestra Monitor.

## Maschera effetti

Maschera effetti consente di applicare degli effetti a un'area selezionata di una clip.

1 Selezionate una clip nella timeline.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e scegliete Maschera effetti > Applica. Nel pannello Monitor compare un rettangolo indicante l'area a cui verrà applicato Maschera effetti. Trascinate il rettangolo sull'area alla quale desiderate applicare Maschera effetti. Potete ridimensionare il rettangolo mediante le maniglie presenti in ogni angolo.

*Nota: in alternativa, potete scegliere Clip > Maschera effetti > Applica.*

3 Scegliete Modifica > Effetti dal pannello Attività.

4 Selezionate l'effetto che desiderate applicare alla clip e fate clic su Applica.

L'effetto viene aggiunto all'area selezionata nella clip. Anche eventuali effetti precedentemente aggiunti alla clip vengono spostati nella maschera.

Potete anche applicare Maschera effetti in modalità Tracciamento movimento.

1 Selezionate una clip nella timeline o nella sceneline.

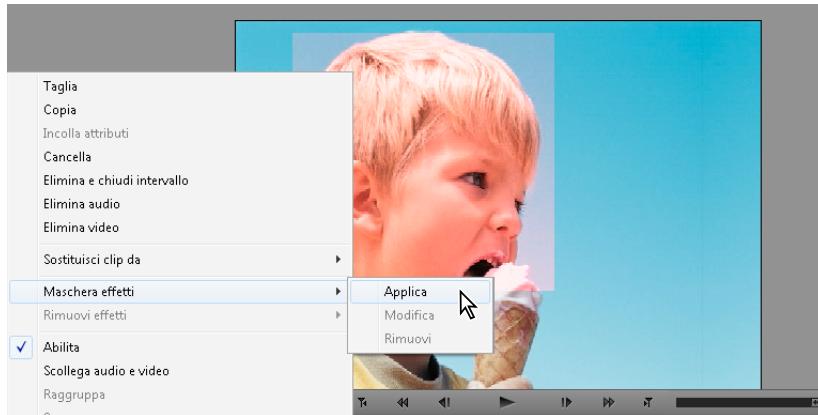
2 Selezionate la clip e fate clic su  per passare alla modalità Tracciamento movimento.

3 Selezionate uno degli oggetti di cui viene seguito il movimento (evidenziati da un riquadro giallo).

4 Scegliete Modifica > Effetti.

5 Trascinate l'effetto che desiderate applicare sull'oggetto seguito nel pannello Monitor.

Maschera effetti viene applicato automaticamente e la maschera si sposta seguendo il movimento dell'oggetto. Se applicate alla clip più effetti, anche eventuali effetti precedentemente aggiunti alla clip vengono spostati nella maschera.



Applicazione della maschera per gli effetti

## Modificare o eliminare una maschera effetti

Per modificare una maschera effetti, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e scegliete Maschera effetti > Modifica.
- Scegliete Clip > Maschera effetti > Modifica.

La maschera applicata viene selezionata e potete ora ridimensionarla o spostarla nonché aggiungere o rimuovere degli effetti.

Per eliminare una maschera effetti, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla clip e scegliete Maschera effetti > Rimuovi.
- Scegliete Clip > Maschera effetti > Rimuovi.

La maschera viene rimossa e gli effetti che erano stati aggiunti alla maschera vengono ora applicati all'intera clip.

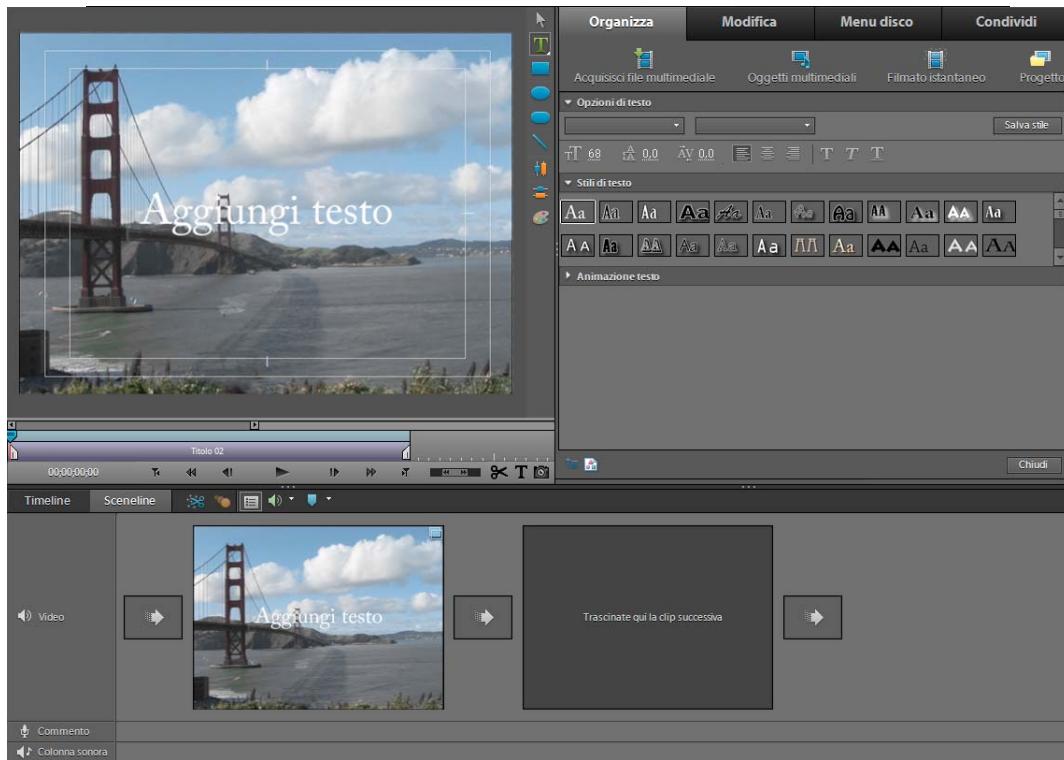
# Capitolo 12: Creazione dei titoli

Con Adobe Premiere Elements potete progettare titoli e grafica personalizzati. I titoli hanno diverse funzioni: dal consentire di identificare le persone e i luoghi rappresentati all'inserimento dei ringraziamenti alla fine del filmato. Potete creare titoli con testo personalizzato da sovrapporre a una clip video esistente o anche utilizzare uno dei modelli di titolo tra quelli disponibili nel programma. Inoltre, potete far scorrere orizzontalmente o verticalmente il testo dei titoli, dissolverlo o ridimensionarlo, utilizzare gli stili di testo disponibili o formattare e colorare il testo a vostro piacimento.

## Creare e tagliare titoli

### Sovrapporre titoli

Prima di creare un titolo, scegliete la posizione di destinazione. Per impostazione predefinita, quando create un nuovo titolo utilizzando il menu Titolo, il titolo appare sovrapposto alla prima clip video del progetto. Tuttavia, potete decidere di posizionarlo in un'area vuota della timeline priva di video sottostante. In quest'ultimo caso, potrete sovrapporre il titolo al video successivamente, semplicemente trascinandolo sopra.



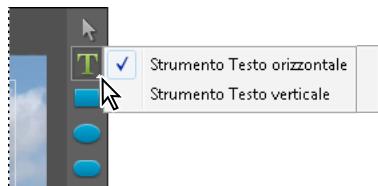
*Sovrapporre un titolo*

Quando create un titolo in un'area vuota, Adobe Premiere Elements inserisce il titolo nella traccia Video 1 della timeline e in un'area di destinazione vuota nella sceneline.

**Nota:** se trascinate una clip su un titolo nella sceneline o inserite una clip su una traccia sopra il titolo nella timeline, la clip oscurerà il titolo che probabilmente scomparirà dal pannello Monitor. Per rendere nuovamente visibile il titolo, fate clic sul pulsante Timeline e trascinate il titolo sulla traccia video superiore rispetto alla traccia che contiene la clip.

## Creare un titolo fisso

Gli strumenti di titolazione disponibili in Adobe Premiere Elements sono efficienti e facili da usare. Potete utilizzare qualsiasi font installato sul computer e creare oggetti grafici mediante gli strumenti per la creazione di forme. Potete inoltre utilizzare modelli, stili di testo o immagini predefinite. Il testo dei titoli può essere disposto in orizzontale o in verticale; potete inoltre allungare, accorciare, colorare i titoli o aggiungervi ombre.



Scegliere font in orizzontale o verticale per i titoli

1 Nella sceneline o nella timeline, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per sovrapporre il nuovo titolo a una clip video, selezionate la clip.
- Per aggiungere un titolo senza video sottostante, selezionate la prima clip nella sceneline o nella timeline. Nella vista Organizza del pannello Attività, fate clic su Progetto, quindi su Nuovo elemento  e scegliete Video nero. Nella sceneline o nella timeline, trascinate la nuova clip video nera all'inizio del filmato.
- Per aggiungere un titolo senza alcun video sottostante, fate clic sull'icona T nel pannello Monitor. Viene creato un titolo predefinito su sfondo nero.

2 Con la clip sovrapposta o la clip video nera selezionata, scegliete Organizza > Progetto, quindi fate clic sul pulsante Nuovo elemento. Dal menu di scelta rapida, selezionate Titolo.

Adobe Premiere Elements inserisce il testo predefinito nel pannello Monitor in modalità di modifica del titolo.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere testo in orizzontale, fate doppio clic sul testo predefinito e digitate il nuovo testo del titolo.
- Per aggiungere testo in verticale, fate clic e tenete premuto il pulsante Strumento Testo . Quindi scegliete Strumento Testo verticale. Fate clic sul pannello Monitor e digitate il titolo.

4 Nel pannello Monitor, fate clic sullo strumento Selezione  e posizionate il testo nel modo desiderato.

Il titolo viene salvato e aggiunto alla vista Progetto del pannello Attività nella sceneline o nella timeline.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creare un titolo mediante un modello"](#) a pagina 233

["Esportare il file di un titolo"](#) a pagina 249

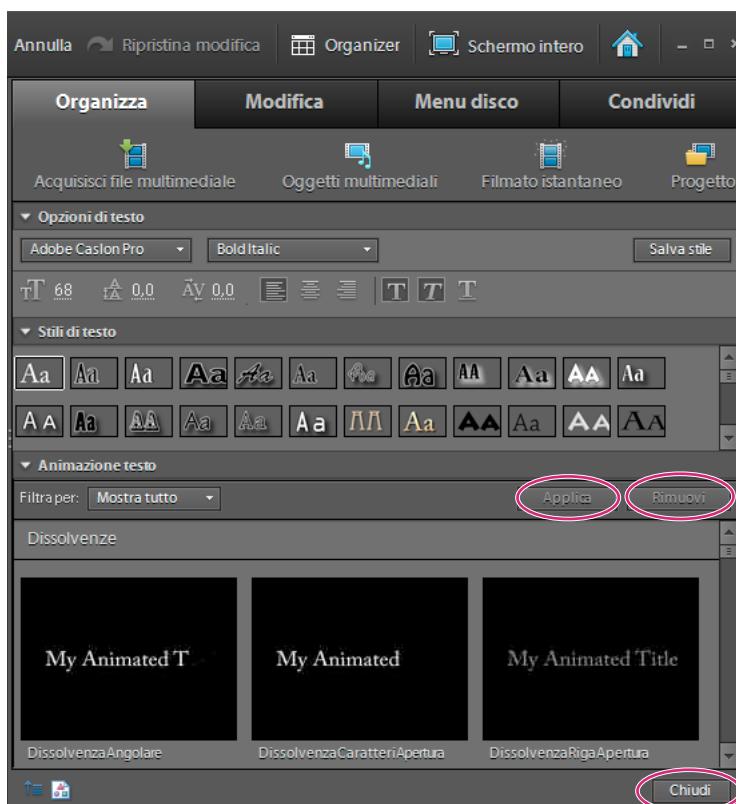
["Modificare e formattare il testo"](#) a pagina 235

["Applicare gli stili al testo e alla grafica"](#) a pagina 238

## Creare un titolo con testo animato

Potete applicare facilmente un'animazione predefinita a un titolo fisso. Le *animazioni del testo predefinite* consentono di animare rapidamente e facilmente i caratteri del titolo che vengono visualizzati in dissolvenza o a comparsa o che appaiono dalla parte superiore o inferiore dello schermo. Ad esempio, se utilizzate il predefinito DissolvenzaCaratteriApertura, i singoli caratteri del titolo vengono visualizzati uno dopo l'altro in dissolvenza fino a quando il titolo viene completato.

Per visualizzare in anteprima un'animazione, posizionate il cursore del mouse sulla miniatura dell'animazione nella sezione animazione testo del Pannello attività. Per visualizzare la sezione Animazione testo dovete selezionare un titolo, in modo che il pannello Attività passi nella visualizzazione di modifica del titolo.



Controlli dell'animazione del testo

**1** Effettuate una delle seguenti operazioni:

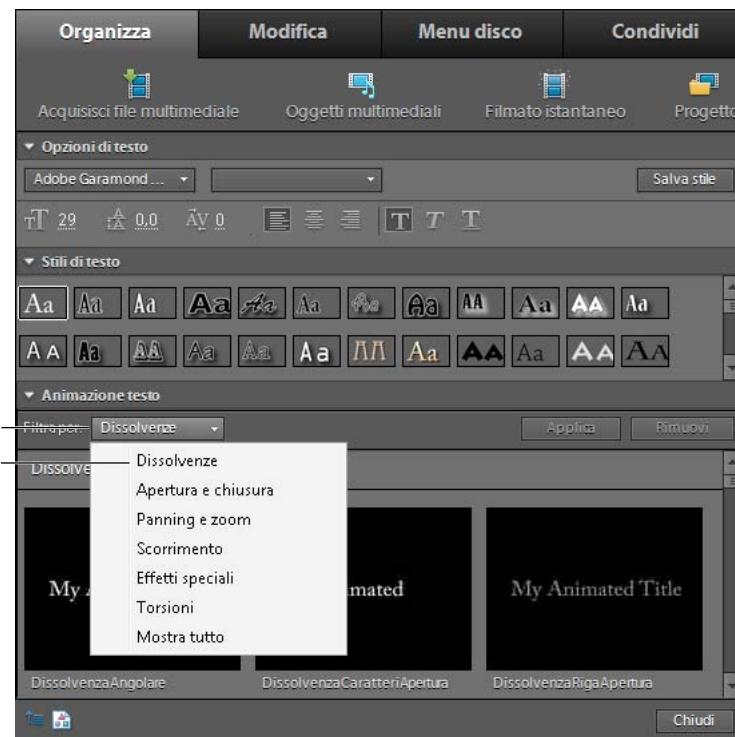
- Nella sceneline, selezionate la clip sovrapposta. Nel pannello Monitor, fate clic sulla clip e quindi doppio clic sul testo del titolo.
- Nella timeline, fate doppio clic sulla clip del titolo.

Il pannello Attività visualizza ora le opzioni del testo.

**2** Nel pannello Attività, selezionate un'animazione predefinita in Animazione testo.

**3** Per applicare il predefinito al titolo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su **Aplica**.
  - Trascinate il predefinito nella finestra Monitor e rilasciatelo sul testo del titolo.
- 4** Per uscire dall'editor titoli, fate clic su **chiudi** nella parte inferiore del pannello Attività.



A. Predefiniti di animazione del testo B. Menu di categorie di predefiniti

**Nota:** Per rimuovere l'animazione da un titolo, selezionatene il testo e fate clic sul pulsante Rimuovi in alto a destra nella sezione Animazione testo del pannello Attività.

## Creare un titolo a scorrimento orizzontale o verticale

Sebbene i titoli, le figure e le immagini statiche siano sufficienti per alcuni progetti, è possibile che per altri progetti siano richiesti dei titoli con movimento. Mediante le opzioni di scorrimento verticale e orizzontale, potete creare immediatamente titoli mobili dal look professionale. La velocità del movimento dipende dalla lunghezza del titolo nella timeline. Se si aumenta la lunghezza della clip del titolo, lo scorrimento diventa più lento.

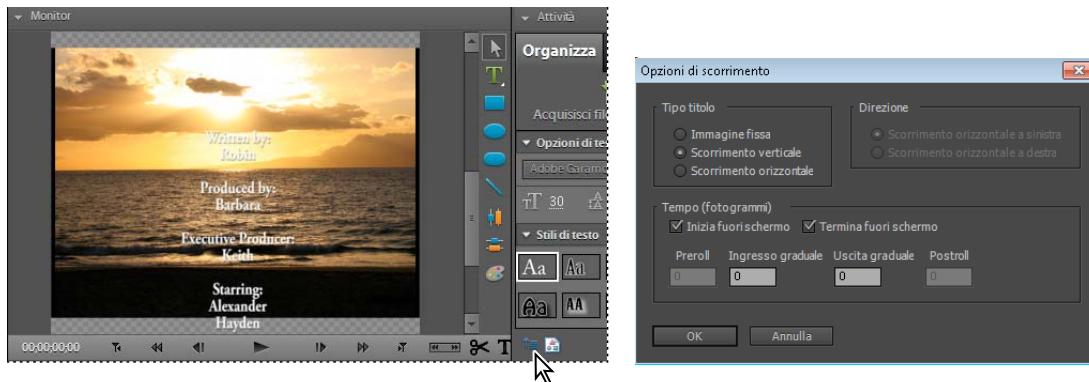
L'impostazione *Titoli a scorrimento verticale* sposta i caratteri in senso verticale sullo schermo.

L'impostazione *Titoli a scorrimento orizzontale* sposta i caratteri in senso orizzontale sullo schermo.

*Fotogrammi chiave* consente di spostare i caratteri lungo un tracciato personalizzato che potete creare impostando fotogrammi chiave di posizione in numerosi momenti diversi.

**Nota:** non potete aggiungere uno scorrimento orizzontale o verticale né applicare fotogrammi chiave a un titolo che utilizza un'animazione predefinita. L'applicazione di un'animazione predefinita sovrascriverà tutte le impostazioni relative allo scorrimento verticale, orizzontale e ai fotogrammi chiave.

Utilizzate le opzioni di scorrimento per passare dallo scorrimento verticale a quello orizzontale o viceversa, specificare la direzione dello scorrimento orizzontale e impostare la velocità del movimento.



Un titolo a scorrimento verticale viene comunemente usato per i ringraziamenti.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Animare la posizione di una clip"](#) a pagina 221

### Creare un titolo a scorrimento orizzontale o verticale

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per creare un titolo a scorrimento verticale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento verticale predefinito.
  - Per creare un titolo a scorrimento orizzontale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento orizzontale predefinito.
- 2 Create gli oggetti di testo e gli elementi grafici per il titolo. Usate la barra di scorrimento del pannello Monitor per visualizzare le aree fuori schermo del titolo. Quando il titolo viene aggiunto alla sceneline o alla timeline, le aree fuori schermo nasconde scorrono gradualmente nella vista.
- 3 Fate clic sul pulsante Opzioni scorrimento verticale/orizzontale  nella parte inferiore del pannello Attività.
- 4 Specificate le opzioni seguenti come richiesto e fate clic su OK.

**Nota:** potete specificare una direzione solo per i titoli a scorrimento orizzontale. I titoli a scorrimento verticale si spostano sempre dal basso verso l'alto dello schermo.

### Impostare le opzioni di scorrimento

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella sceneline, selezionate la clip sovrapposta. Nel pannello Monitor, fate clic sulla clip e quindi doppio clic sul testo del titolo.
  - Nella timeline, fate doppio clic sulla clip del titolo. (Se necessario, scorrere le tracce video fino alla traccia Video 2).
- Il pannello Attività visualizza ora le opzioni del testo.
- 2 Fate clic sul pulsante Opzioni scorrimento verticale/orizzontale  nella parte inferiore del pannello Attività e impostate le seguenti opzioni nel modo desiderato. Nel pannello Monitor, fate clic fuori dalla casella per salvare il titolo convertito.

**Tipo titolo** Consente di specificare il tipo di titolo desiderato. Quando convertite un titolo a scorrimento verticale o orizzontale in un titolo statico, le caselle create per lo scorrimento verticale/orizzontale si estendono oltre lo schermo.

**Inizia fuori schermo** Indica che lo scorrimento orizzontale o verticale inizia fuori dalla vista e si sposta quindi all'interno della vista.

**Termina fuori schermo** Indica che lo scorrimento orizzontale o verticale deve continuare finché gli oggetti si trovano esternamente alla vista.

**Preroll** Consente di specificare il numero di fotogrammi riprodotti prima dell'inizio dello scorrimento orizzontale o verticale.

**Ingresso graduale** Consente di specificare il numero di fotogrammi di cui il titolo scorre orizzontalmente o verticalmente a una velocità che aumenta lentamente fino a raggiungere la velocità di riproduzione.

**Uscita graduale** Consente di specificare il numero di fotogrammi di cui il titolo scorre orizzontalmente o verticalmente a una velocità che diminuisce lentamente fino al completamento dello scorrimento orizzontale o verticale.

**Postroll** Consente di specificare il numero di fotogrammi riprodotti dopo il completamento dello scorrimento orizzontale o verticale.

**Scorrimento orizzontale a sinistra, Scorrimento orizzontale a destra** Consente di specificare la direzione di uno scorrimento orizzontale.

## Creare un titolo mediante un modello

I modelli di titolo inclusi in Adobe Premiere Elements offrono diversi temi e layout predefiniti che consentono di progettare un titolo in modo rapido e semplice. Alcuni modelli includono immagini grafiche che possono essere pertinenti al soggetto del filmato, ad esempio per neonati e vacanze. Altri includono un testo segnaposto che è possibile sostituire per aggiungere i ringraziamenti al vostro filmato. Alcuni modelli sono dotati di sfondi trasparenti, rappresentati da sfondi neri, che consentono di vedere il video dietro il titolo; altri sono completamente opachi.

Potete modificare facilmente ogni oggetto testo o grafico del modello selezionandolo ed eliminandolo o sovrascrivendolo. Potete inoltre aggiungere altri oggetti al titolo. Una volta effettuate le modifiche, la versione univoca del titolo viene salvata con il progetto, senza modificare il modello sul quale si basa.

**Nota:** Quando applicate un nuovo modello, il contenuto del nuovo modello si sovrappone al contenuto del modello esistente.

1 Nel pannello Attività, fate clic su Modifica, quindi su Titoli .

2 Selezionate manualmente un modello scegliendo le categorie di modelli dai due menu di titoli.

Quando aggiungete i modelli di titolo potete scegliere se utilizzare la sceneline o la timeline.

3 Se utilizzate la sceneline, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il modello di titolo dal Pannello attività in una delle aree di destinazione nella sceneline. Se nell'area di destinazione è presente una clip, questa si sposterà verso destra per lasciare spazio al nuovo titolo.
- Selezionate una clip nella sceneline e trascinate il modello dal pannello Attività nel pannello Monitor. Il nuovo titolo verrà sovrapposto alla clip selezionata.
- Selezionate la clip nella sceneline, selezionate il modello da applicare, quindi fate clic su Applica.

4 Se utilizzate la timeline, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il modello di titolo dal pannello Attività in una posizione qualsiasi di una traccia video nella timeline.
- Trascinate l'indicatore tempo corrente nella posizione in cui inserire il titolo e trascinate il modello nel pannello Monitor.
- Selezionate la clip nella timeline, selezionate il modello da applicare, quindi fate clic su Applica.

5 Modificate il titolo nel modo desiderato.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

["Aggiungere immagini ai titoli"](#) a pagina 240

## Tagliare titoli

Per tagliare tutte le istanze di un titolo in un filmato, utilizzate la visualizzazione Progetto del pannello Attività. Per tagliare una singola istanza di un titolo, selezionatela nella sceneline o nella timeline. Il taglio di un'istanza modifica la lunghezza dell'istanza del titolo nella timeline, ma non la lunghezza della clip originale nel pannello Attività.

### Tagliare tutte le istanze di un titolo

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Organizza, quindi su Progetto.
- 2 Fate doppio clic sul titolo nel pannello Attività. Il titolo si apre nella finestra Anteprima.
- 3 Nella finestra Anteprima, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Trascinate la maniglia Imposta attacco  o la maniglia Imposta stacco  per tagliare il titolo.
  - Trascinate l'indicatore del tempo corrente nella posizione desiderata e fate clic sul pulsante Imposta attacco  o sul pulsante Imposta stacco  per definire un nuovo punto di inizio o fine del titolo.
- 4 Nella finestra Anteprima, fate clic sul pulsante Chiudi .

Il titolo tagliato viene salvato nel pannello Attività.

### Tagliare una singola istanza di un titolo dal pannello Monitor

- 1 Nella sceneline, selezionate la clip del titolo o la clip alla quale si sovrappone il titolo.
- 2 Nel pannello Monitor, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS), scegliete Selezione, quindi selezionate il nome del titolo da tagliare. Nella mini-timeline del pannello Monitor viene visualizzata una rappresentazione del titolo con una barra color lavanda contenente il nome del file del titolo.



Un titolo nella mini-timeline del pannello Monitor

- 3 Nel pannello Monitor, trascinate la maniglia Imposta attacco  o la maniglia Imposta stacco  della rappresentazione del titolo per tagliare il titolo.

### Tagliare una singola istanza di un titolo dalla timeline

- 1 Nella timeline, individuate il titolo da tagliare in una delle tracce video. Potrebbe essere necessario trascinare la barra di scorrimento della traccia video per visualizzare il titolo.
- 2 Passate il cursore sopra una delle estremità del titolo finché il cursore non assume la forma dello strumento Taglio con scarto . Quindi trascinate l'estremità del titolo per tagliarla. Gli spazi vuoti vengono eliminati automaticamente. Se avete creato una clip video nera per il titolo, sarà necessario tagliare anche quella.

Per tagliare senza riempire lo spazio vuoto che si viene a creare, dovete invece trascinare l'estremità della clip tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

# Modificare e formattare il testo

## Selezionare un titolo da modificare

Per modificare un titolo, è necessario innanzitutto selezionarlo nel pannello Monitor.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella sceneline, selezionate la clip del titolo o la clip alla quale si sovrappone il titolo. Nel pannello Monitor, fate clic sulla clip per selezionarla e quindi fate doppio clic sul testo da modificare.
- Nella timeline, potrebbe essere necessario utilizzare le barre di scorrimento sul lato destro per visualizzare un titolo nella traccia Video a cui è stato applicato il titolo.



Opzioni per i font Nel pannello Attività

Vengono visualizzati gli strumenti per la modifica del titolo e lo strumento assume la forma dello strumento Testo. Il pannello Attività visualizza ora le opzioni di testo che consentono di specificare le opzioni per il testo del titolo.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Monitor:

- 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 intermittente.
- Per formattare un intero testo o un oggetto grafico, fate clic sull'oggetto per selezionarlo e quindi modifatene gli attributi.

## Riportare il testo a capo automaticamente

1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.

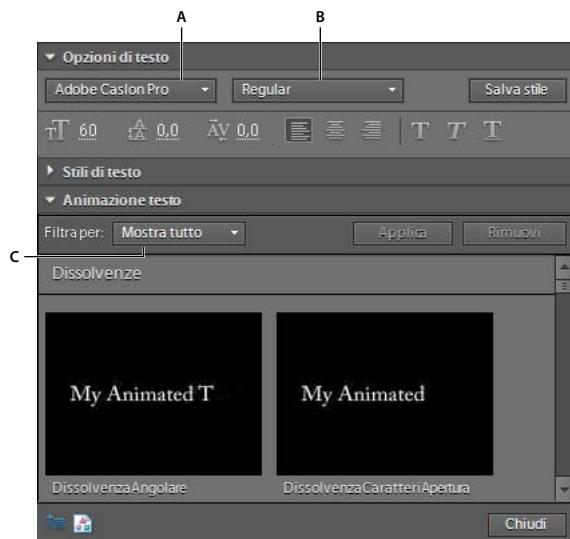
2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Titolo > Testo a capo.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul pannello Monitor e scegliete Testo a capo.
- 3 Fate clic sul pannello Monitor e digitate il titolo.

Il testo viene riportato a capo automaticamente e viene iniziata una nuova riga di testo quando il cursore raggiunge il margine di sicurezza del titolo.

## Impostare font, stile e dimensione

Alcune proprietà dell'oggetto, come il colore di riempimento e l'ombra, sono comuni a tutti gli oggetti che vengono creati, mentre le altre proprietà sono specifiche degli oggetti di testo. I controlli per il testo, quali il font, lo stile di font e l'allineamento, sono disponibili nel pannello Attività, nel menu Titolo e nel menu a comparsa che appare facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una casella nel pannello Monitor. Altre opzioni sono disponibili nella finestra di dialogo Proprietà colore e nel menu Titolo.



Opzioni per i font nel pannello Attività

A. Opzioni per i font B. Opzioni per lo stile di font C. Opzioni per l'animazione

**Nota:** Potete applicare una serie di attributi preferiti (colore, ombra e così via) a qualsiasi oggetto dalla sezione stili del pannello Attività.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Gli stili”](#) a pagina 238

#### Specificare un font

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella sezione Opzioni di testo del pannello Attività, scegliete un font dal menu Font.

#### Specificare uno stile di font

Molti font includono variazioni incorporate, quali grassetto, corsivo e font stretti. Le specifiche variazioni dipendono dal font.

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, selezionate il testo.
- 3 Nella sezione Opzioni di testo del pannello Attività, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete uno stile dal menu Stile font.
  - Fate clic su una o più icone dello stile del font: Grassetto **T**, Corsivo **T**, Sottolineato **T**.

**Nota:** se il tipo di carattere non include le versioni in grassetto o in corsivo, le icone corrispondenti allo stile del font appaiono inattive. Lo stile sottolineato può essere applicato a qualsiasi font.

### Modificare la dimensione dei font

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella sezione Opzioni di testo del pannello Attività, modificate il valore Dimensione .
  - Scegliete Titolo > Dimensioni e scegliete una dimensione.

### Impostare spaziatura, allineamento e orientamento

La spaziatura tra le coppie di caratteri è denominata *crenatura*. A volte può essere necessario regolare la crenatura per rendere il testo più piacevole da un punto di vista estetico o per aumentare o ridurre lo spazio occupato da una riga di testo.

La spaziatura tra le righe di testo è denominata *interlinea*. A volte può essere necessario regolare l'interlinea per rendere un blocco di testo più piacevole da un punto di vista estetico o per aumentare o ridurre lo spazio occupato sullo schermo dal blocco di testo.

#### Impostare la spaziatura tra i caratteri di testo

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per regolare lo spazio tra una serie di caratteri, selezionate l'intervallo di testo o l'intero oggetto testo.
  - Per regolare lo spazio tra due caratteri, posizionate il punto di inserimento (cursore lampeggiante) tra i caratteri.
- 3 Modificate il valore accanto all'icona Crenatura  nel pannello Attività.

#### Impostare la spaziatura tra le righe di testo

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per regolare lo spazio tra tutte le righe di testo, selezionate l'oggetto testo.
  - Per regolare lo spazio tra due righe, impostate il punto di inserimento in un punto qualsiasi della seconda riga.
- 3 Modificate il valore vicino all'icona Interlinea  nel pannello Attività.

### Modificare l'allineamento del testo paragrafo

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, selezionate un oggetto testo paragrafo.
- 3 Nella sezione Opzioni di testo del pannello Attività, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per allineare il testo a sinistra nella casella, fate clic su Allinea il testo a sinistra .
  - Per centrare il testo nella casella, fate clic su Centra il testo .
  - Per allineare il testo a destra nella casella, fate clic su Allinea il testo a destra .

### Modificare l'orientamento del testo

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.

- 2 Nel pannello Monitor, selezionate un oggetto testo.
- 3 Scegliete Titolo > Orientamento e selezionate Orizzontale o Verticale.

### Ridisporre il testo paragrafo

- 1 Nel pannello Monitor, selezionate un oggetto testo paragrafo.
- 2 Trascinate una maniglia qualsiasi del rettangolo di selezione del testo per ridimensionarlo.

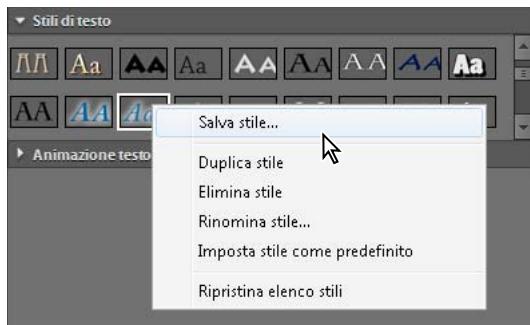
## Applicare gli stili al testo e alla grafica

### Gli stili

In Adobe Premiere Elements sono disponibili numerosi stili che potete utilizzare per la titolazione applicandoli al testo, alla grafica o a entrambi. Ogni stile contiene valori predefiniti per attributi quali il font, la traccia, il colore e l'ombra esterna.

A ogni oggetto grafico e blocco di testo che create viene applicato uno stile predefinito che può essere modificato intervenendo direttamente sullo stile oppure selezionando un altro stile tra quelli disponibili.

Potete salvare una combinazione di proprietà dei colori e caratteristiche dei font sotto forma di *stile* che potrete quindi applicare a qualsiasi elemento di testo o forma nel titolo. È possibile salvare qualsiasi numero di stili. Quando il pannello monitor è nella modalità di modifica titolo, nella sezione Stili di testo del Pannello attività sono visualizzate le miniature degli stili. Gli stili personalizzati compaiono insieme agli stili di Adobe Premiere Elements per consentirvi di scegliere tra tutti gli stili disponibili per tutti i progetti. Potete sostituire la miniatura dello stile Aa con qualsiasi altra coppia di caratteri nelle preferenze Campioni stile; scegliete Modifica > Preferenze > Titolazione (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Titolazione (Mac OS).



Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su uno stile per accedere alle opzioni da un menu di scelta rapida.

### Creare uno stile

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Selezionate un oggetto con le proprietà da salvare come stile.
- 3 Nella sezione Opzioni di testo del pannello Attività, fate clic su Salva stile.
- 4 Digitate un nome per lo stile e fate clic su OK. Un campione del nuovo stile viene visualizzato in Stili testo.

**Nota:** gli stili sono sempre rappresentati da un font, anche se l'oggetto sul quale si basa lo stile è un oggetto forma.

## Applicare uno stile a un oggetto

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, selezionate l'oggetto al quale applicare lo stile.
- 3 Nella sezione Stili di testo del pannello Attività, fate clic sul campione di stile da applicare.

## Eliminare, duplicare, rinominare o impostare uno stile

Gli stili vengono visualizzati nella sezione Stili di testo del pannello Attività. Potete utilizzare uno degli stili disponibili oppure crearne uno personalizzato.

- 1 Selezionate un titolo.
- 2 Nella sezione Stili Di testo del pannello Attività, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per eliminare uno stile, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sullo stile e scegliete Elimina stile.

**Nota:** per ripristinare la libreria corrente, fate clic sul pulsante Ripristina nella sezione Proprietà stile della visualizzazione Proprietà.

- Per duplicare uno stile, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sullo stile e scegliete Duplica stile. Un duplicato dello stile selezionato viene visualizzato nella sezione Stili di testo.
- Per rinominare uno stile, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sullo stile e scegliete Rinomina stile. Digitate il nuovo nome nella finestra di dialogo Rinomina stile e fate clic su OK. Nelle lingue con alfabeto romano, i nomi che contengono più di 32 caratteri verranno troncati.
- Per impostare uno stile predefinito, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sullo stile e scegliete Imposta come stile predefinito. La miniatura dello stile predefinito viene racchiusa da un bordo bianco e lo stile viene applicato automaticamente quando si crea un nuovo titolo.

**Nota:** lo stile selezionato per ultimo resta selezionato finché non si sceglie un nuovo stile o non si crea un nuovo titolo. Quando create un nuovo titolo, viene selezionato lo stile predefinito.

## Aggiungere forme e immagini ai titoli

### Creare oggetti con forma per i titoli

Potete utilizzare gli strumenti di disegno del pannello Monitor per creare una grande varietà di forme, quali rettangoli, ellissi e linee. Dopo aver disegnato una forma, potete applicarvi uno stile e modificare gli attributi del riempimento e della traccia.



Strumenti Forma

A. Rettangolo B. Ellisse C. Rettangolo arrotondato D. Linea

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, selezionate uno strumento Forma.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare le proporzioni della forma.
  - Tenete premuto Alt e trascinate per disegnare dal centro della forma.
  - Tenete premuto Maiusc+Alt 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 in verticale durante il disegno.
- 4 Per applicare uno stile alla forma, fate clic su un oggetto stile nella sezione Stili di testo del pannello Attività.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Trasformare gli oggetti"](#) a pagina 243

["Applicare il colore agli oggetti titolo"](#) a pagina 245

["Gli stili"](#) a pagina 238

#### Aggiungere immagini ai titoli

Quando aggiungete un'immagine a un titolo, potete aggiungerla come elemento grafico o inserirla in una casella per integrarla come parte del testo. Adobe Premiere Elements accetta sia immagini bitmap che grafica vettoriale. La grafica vettoriale viene rasterizzata in una versione bitmap nel pannello Monitor. Per impostazione predefinita, l'immagine inserita viene visualizzata nella sua dimensione originale. Una volta inserita nel titolo, potete modificare le proprietà dell'immagine (ad esempio la scala) come per qualsiasi altro oggetto.

**Nota:** a differenza degli oggetti di testo e grafica, le immagini aggiunte ai titoli non sono incorporate nel titolo. Al contrario, l'immagine fa riferimento al file immagine sorgente allo stesso modo in cui gli elementi elencati nella visualizzazione Progetto del pannello Attività fanno riferimento ai file audio e video sorgente.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Impostare font, stile e dimensione"](#) a pagina 236

## Inserire un'immagine in un titolo

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sul pulsante Aggiungi immagine  nella parte inferiore del pannello Attività.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul pannello Monitor e scegliete Immagine > Aggiungi immagine.
  - Scegliete Titolo > Immagine > Aggiungi immagine.
- 3 Adobe Premiere Elements importa l'immagine con la dimensione con la quale è stata creata.

4 Trascinate l'immagine nella posizione desiderata nel pannello Monitor. Se necessario, potete regolare la dimensione, l'opacità, la rotazione e la scala.

**Nota:** le immagini acquisite con una fotocamera digitale tendono a essere molto più grandi delle dimensioni dello schermo di un progetto video. Per ridimensionare un'immagine senza distorcerla, tenete premuto Maiusc e trascinate la maniglia d'angolo dell'immagine oppure utilizzate il comando Titolo > Trasforma > Scala.

## Inserire un'immagine in una casella di testo

Quando inserite un'immagine in una casella di testo, essa scorre con il testo come se fosse un carattere. Può avere gli stessi attributi degli altri caratteri, come le tracce.

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, fate clic sul pulsante Strumento Testo  e tenete premuto per scegliere Strumento Testo orizzontale o Strumento Testo verticale.
- 3 Nel pannello Monitor, fate clic per creare una casella di testo in cui desiderate inserire l'immagine.
- 4 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nel pannello Monitor e scegliete Immagine > Inserisci immagine nel testo.
  - Scegliete Titolo > Immagine > Inserisci immagine nel testo.
- 5 Selezionate un'immagine e fate clic su Apri.

## Ripristinare le dimensioni e le proporzioni originali di un'immagine

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Selezionate l'immagine ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Titolo > Immagine > Ripristina dimensioni immagine.
  - Scegliete Titolo > Immagine > Ripristina proporzioni immagine.

**Nota:** se desiderate usare un'immagine o un video animato solo come sfondo, sovrapponete il titolo a una clip dell'immagine o del video.

## Disporre gli oggetti nei titoli

### Modificare l'ordine di sovrapposizione

Quando create oggetti sovrapposti, potete controllarne la sovrapposizione mediante il comando Ordina.

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Selezionate l'oggetto da spostare.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'oggetto e scegliete Ordina.
  - Scegliete Titolo > Ordina.
- 4 Scegliete una delle seguenti opzioni:

**Porta in primo piano** Porta l'oggetto sopra a tutti gli oggetti sovrapposti.

**Porta avanti** Scambia l'oggetto con l'oggetto direttamente davanti a esso.

**Porta sullo sfondo** Sposta l'oggetto sotto a tutti gli oggetti sovrapposti.

**Porta dietro** Scambia l'oggetto con l'oggetto direttamente dietro di esso.

*Nota: se gli elementi di testo o forma sovrapposti sono molto numerosi, può risultare difficile selezionare un elemento all'interno della sovrapposizione. Potete usare il comando Titolo-> Seleziona oppure potete fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e scegliere Seleziona per navigare tra gli elementi sovrapposti e raggiungere l'elemento desiderato.*

### Centrare gli oggetti

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Selezionate uno o più oggetti ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per centrare l'oggetto verticalmente, fate clic sul pulsante Al centro in verticale .
  - Per centrare l'oggetto orizzontalmente, fate clic sul pulsante Al centro in orizzontale .

### Allineare e distribuire gli oggetti

Con i comandi di allineamento e distribuzione potete allineare o distanziare in modo regolare gli oggetti selezionati all'interno di un titolo nel pannello Monitor. Potete allineare o distribuire gli oggetti (caselle di testo, forme o entrambi) sull'asse verticale o sull'asse orizzontale. Se scegliete l'allineamento orizzontale, gli oggetti selezionati si allineano lungo il bordo dell'asse orizzontale dell'oggetto più vicino al bordo scelto. Se scegliete l'allineamento verticale, gli oggetti selezionati si allineano lungo il bordo dell'asse verticale dell'oggetto più vicino al bordo scelto.

Durante l'allineamento e la distribuzione degli oggetti selezionati, ricordate quanto segue:

- Un'opzione di allineamento allinea gli oggetti selezionati all'oggetto che rappresenta in modo più fedele il nuovo allineamento. Ad esempio, per l'allineamento a destra, tutti gli oggetti selezionati verranno allineati all'oggetto selezionato che è più vicino al lato destro.
- 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 creare una spaziatura uniforme tra gli oggetti selezionati, usate l'opzione Orizzontalmente in modo uniforme o Verticalmente in modo uniforme.

## Allineare gli oggetti

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic su due o più oggetti o trascinate per includerli in un'area di selezione.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su uno degli oggetti selezionati e scegliete Allinea oggetti.
  - Scegliete Titolo > Allinea oggetti.
- 4 Selezionate il tipo di allineamento desiderato.

## Distribuire gli oggetti

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic su tre o più oggetti o trascinate per includerli in un'area di selezione.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su uno degli oggetti selezionati e scegliete Distribuisci oggetti.
  - Scegliete Titolo > Distribuisci oggetti.
- 4 Selezionate il tipo di distribuzione desiderato.

## Trasformare gli oggetti

Potete disporre della massima flessibilità di regolazione della posizione, della rotazione, della scala e dell'opacità di un oggetto: l'insieme di questi attributi viene definito come *proprietà di trasformazione*. Per trasformare un oggetto, potete trascinarlo nel pannello Monitor o scegliere un comando dal menu Titolo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Regolare l'opacità”](#) a pagina 165

### Regolare l'opacità di un oggetto

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Nel pannello Monitor, selezionate un oggetto.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'oggetto e scegliete Trasforma > Opacità.
  - Scegliete Titolo > Trasforma > Opacità.
- 4 Digitate un nuovo valore per l'opacità e fate clic su OK.

**Nota:** questa impostazione regola l'opacità degli oggetti all'interno del titolo. Potete impostare l'opacità globale dell'intero titolo nella timeline come per qualsiasi altra clip video, utilizzando gli effetti.

## Spostare gli oggetti

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Selezionate uno o più oggetti nel pannello Monitor.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Trascinate l'oggetto o gli oggetti selezionati in una nuova posizione.
  - Scegliete Titolo > Trasforma > Posizione. Digitate i nuovi valori per le posizioni x e y, quindi fate clic su OK.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sugli oggetti selezionati e scegliete Trasforma > Posizione. Digitate i nuovi valori per le posizioni x e y, quindi fate clic su OK.

**Nota:** I valori posizione x e y corrispondono a un sistema di coordinate nel quale l'angolo superiore a sinistra del titolo è 0, 0. Quando immettete i valori x e y, Adobe Premiere Elements posiziona in tale punto il centro del rettangolo di selezione dell'oggetto selezionato.

## Modificare gli oggetti in scala

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Selezionate uno o più oggetti nel pannello Monitor.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per ridimensionare la larghezza, trascinate la maniglia destra o sinistra del rettangolo di selezione dell'oggetto.
  - Per ridimensionare l'altezza, trascinate la maniglia superiore o inferiore del rettangolo di selezione dell'oggetto.
  - Per mantenere le proporzioni dell'oggetto, premete il tasto Maiusc e trascinate le maniglie d'angolo e del rettangolo di selezione.
  - Per ridimensionare e mantenere le proporzioni, premete Maiusc mentre trascinate i punti angolo dell'oggetto.
  - Per ridimensionare dal centro, tenete premuto Alt mentre trascinate i punti angolo dell'oggetto.
  - Per impostare i valori di proporzione in percentuale, scegliete Titolo > Trasforma > Scala oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'oggetto e scegliete Trasforma > Scala. Specificate i valori desiderati e fate clic su OK.

**Nota:** trascinando le maniglie del rettangolo di selezione di un oggetto testo creato con lo strumento Testo o Testo verticale si modifica la dimensione del font.

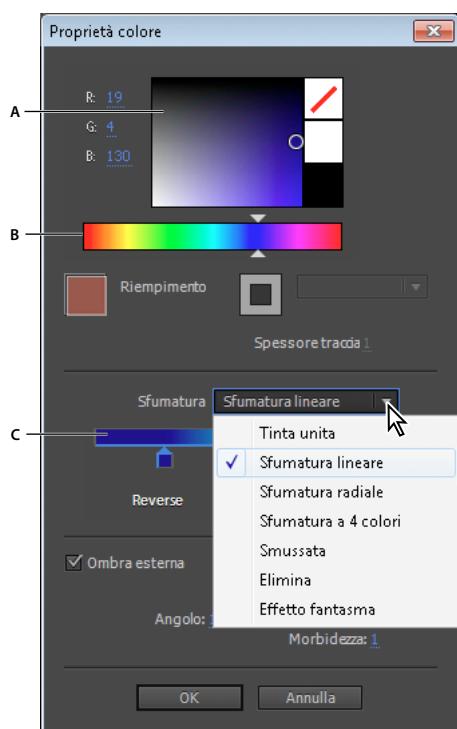
## Ruotare gli oggetti

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Selezionate uno o più oggetti nel pannello Monitor.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Posizionate il puntatore appena fuori dai punti angolo dell'oggetto. Quando il cursore assume l'aspetto dell'icona Ruota , trascinate nella direzione in cui desiderate regolare l'angolo. Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare la rotazione a incrementi di 45°.
  - Scegliete Titolo > Trasforma > Rotazione oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su uno degli oggetti selezionati e scegliete Trasforma > Rotazione. Digitate un nuovo valore per la rotazione e fate clic su OK.

# Aggiungere colore e ombre ai titoli

## Applicare il colore agli oggetti titolo

La finestra di dialogo Proprietà colore consente di specificare il colore di ogni oggetto o gruppo di oggetti creati nel pannello Monitor. Questa finestra di dialogo include i controlli per l'impostazione del colore e del tipo di traccia, riempimento e ombra di un oggetto. Il menu Sfumatura contiene le opzioni relative alle modalità di applicazione di un colore di riempimento o della traccia. A seconda del tipo di sfumatura selezionato, possono essere visualizzate interruzioni di colore aggiuntive che consentono di selezionare colori diversi per le singole parti della sfumatura.



Finestra di dialogo Proprietà colore  
A. Selettore colore di B. Spettro cromatico C. Controlli di arresto della sfumatura

Potete salvare una combinazione di proprietà colore sotto forma di stile. Gli stili vengono visualizzati nella visualizzazione Proprietà sotto forma di icone che potete facilmente scegliere per applicare uno stile agli oggetti. L'uso degli stili consente di mantenere coerenza tra più titoli in uno stesso progetto.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“Gli stili” a pagina 238

“Selezionare un titolo da modificare” a pagina 235

“Creare oggetti con forma per i titoli” a pagina 239

## Impostare il riempimento

Potete usare la finestra di dialogo Proprietà colore per impostare il riempimento di un oggetto. La proprietà del *riempimento* di un oggetto definisce l'area all'interno dei contorni dell'oggetto: lo spazio all'interno di un oggetto grafico o all'interno del contorno di ciascun carattere di un oggetto testo.

**Nota:** La casella *Riempimento* della finestra di dialogo *Proprietà colore* è attiva solo se all'oggetto è stato applicato uno stile predefinito selezionato da *Stili di testo* nel pannello *Attività*. Questi stili contengono riempimenti e tracce, che potete modificare.

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Selezionate un oggetto contenente un riempimento. (Se necessario, fate clic su uno stile nella sezione *Stili di testo* del pannello *Attività* per applicarlo all'oggetto).

**Nota:** tutti gli stili predefiniti in *Stili titolo* contengono un riempimento, ad eccezione di quello nell'angolo superiore sinistro del pannello.

- 3 Nel pannello Monitor, fate clic sul pulsante *Proprietà colore* .
- 4 Nella finestra di dialogo *Proprietà colore*, selezionate la casella *Riempimento* .
- 5 Dal menu *Sfumatura*, selezionate un tipo di sfumatura per il riempimento.

**Nota:** se selezionate *Sfumatura lineare*, *Sfumatura radiale* o *Sfumatura a 4 colori*, vengono visualizzati i controlli di interruzione del colore. Potete fare clic su ogni interruzione e selezionare un colore distinto per ognuna di esse.

- 6 Effettuate una delle seguenti operazioni per impostare il colore:
  - Per rendere trasparente il riempimento, fate clic sulla casella *Nessun colore* .
  - Per impostare il colore su bianco al 100%, fate clic sulla casella del colore bianco.
  - Per impostare il colore su nero al 100%, fate clic sulla casella del colore nero.
  - Per impostare la tonalità, fate clic sul colore desiderato nello spettro cromatico rettangolare e specificate il colore esatto facendo clic sul selettore colore sopra lo spettro.
  - Per impostare numericamente il colore, impostate i valori R, G e B trascinandoli o facendo clic e inserendo un numero.

## Impostare la traccia

La finestra di dialogo *Proprietà colore* consente di impostare la traccia o il contorno di un oggetto se avete applicato uno stile contenente una traccia.

**Nota:** La casella *Traccia* della finestra di dialogo *Proprietà colore* è attiva solo se all'oggetto è stato applicato uno stile predefinito selezionandolo da *Stili di testo* nel pannello *Attività*.

- 1 Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.
- 2 Selezionate un oggetto contenente una traccia. (Se necessario, fate clic su uno stile nella sezione *Stili di testo* del pannello *Attività*).

**Nota:** tutti gli stili predefiniti in *Stili titolo* contengono una traccia, ad eccezione di quello nell'angolo superiore sinistro del pannello.

- 3 Nel pannello Monitor, fate clic sul pulsante *Proprietà colore*  oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'oggetto e scegliete *Proprietà colore*.
- 4 Selezionate la casella *Traccia* .
- 5 Dal menu *Traccia*, selezionate la traccia da usare (non tutte le tracce dispongono di più opzioni).
- 6 In *Spessore traccia*, specificate lo spessore della traccia in pixel.
- 7 Dal menu *Sfumatura*, selezionate un tipo di sfumatura per il riempimento.

**Nota:** se selezionate *Sfumatura lineare*, *Sfumatura radiale* o *Sfumatura a 4 colori*, vengono visualizzati i controlli di interruzione del colore. Potete fare clic su ogni interruzione e selezionare un colore distinto per ognuna di esse.

**8** Effettuate una delle seguenti operazioni per impostare il colore:

- Per rendere trasparente la traccia, fate clic sulla casella Nessun colore .
- Per impostare il colore su bianco al 100%, fate clic sulla casella del colore bianco.
- Per impostare il colore su nero al 100%, fate clic sulla casella del colore nero.
- Per impostare la tonalità, fate clic sul colore desiderato nello spettro cromatico rettangolare e specificate il colore esatto facendo clic sul selettore colore sopra lo spettro.
- Per impostare numericamente il colore, impostate i valori R, G e B trascinandoli o facendo clic e inserendo un numero.

### Tipi di sfumatura

Per accedere ai tipi di sfumatura, selezionate un oggetto titolo nella finestra Monitor e fate clic sul pulsante Proprietà colore .

**Tinta unita** Crea un riempimento di colore uniforme.

**Sfumatura lineare, Sfumatura radiale** Sfumatura lineare crea un riempimento lineare con sfumatura a due colori. Sfumatura radiale crea un riempimento circolare con sfumatura a due colori.

I colori iniziali e finali della sfumatura, o *interruzioni di colore*, sono visualizzati rispettivamente nelle caselle di sinistra e di destra. Selezionate un'interruzione di colore prima di sceglierne il colore. Trascinate le interruzioni di colore per regolare la transizione tra i colori.

L'opzione Angolo (solo per la sfumatura lineare) consente di specificare l'angolo della sfumatura. L'opzione Inverti inverte le interruzioni di colore. L'opzione Ripeti (solo per la sfumatura radiale) consente di specificare quante volte viene ripetuto il pattern 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.

Quattro interruzioni di colore specificano il colore che si diffonde da ciascun angolo dell'oggetto. Selezionate un'interruzione di colore prima di sceglierne il colore.

**Smussata** Aggiunge un bordo smussato allo sfondo. I colori dell'oggetto e dello smusso sono visualizzati rispettivamente nelle caselle di colore di sinistra e di destra. Selezionate la casella da regolare prima di impostarne il colore. L'opzione Bilanciamento consente di specificare l'area (in percentuale) dello smusso a cui deve essere assegnato il colore dell'ombra.

**Elimina** Crea un riempimento trasparente che non proietta alcuna ombra. Se l'oggetto dispone di una traccia, questa potrebbe essere visibile.

**Effetto fantasma** Crea un riempimento trasparente che proietta un'ombra. Specificate le opzioni relative all'ombra nella finestra di dialogo Proprietà colore.

 *Le opzioni Elimina ed Effetto fantasma funzionano al meglio con oggetti che dispongono di ombre e tracce.*

### Creare ombre esterne

Potete aggiungere un'ombra esterna a qualsiasi oggetto creato nel pannello Monitor. Un'ombra esterna può conferire all'oggetto un aspetto tridimensionale e farlo emergere dall'immagine di sfondo. Ad esempio, aggiungendo un'ombra esterna al testo, esso diventerà più facilmente leggibile se sovrapposto a un'immagine di sfondo complessa.

**1** Se necessario, fate doppio clic sul titolo nella timeline per aprirlo nel pannello Monitor.

- 2 Selezionate un oggetto e fate clic sul pulsante Proprietà colore .
- 3 Nella finestra di dialogo Proprietà colore, selezionate Ombra esterna.
- 4 Impostate una delle seguenti opzioni:
  - Angolo** Consente di specificare l'angolo dell'ombra rispetto all'oggetto.
  - Distanza** Consente di specificare il numero di pixel di scostamento dell'ombra dall'oggetto.
  - Morbidezza** Consente di specificare quanto sfocata o nitida dovrà apparire l'ombra.

## Progettare titoli per la TV

### Eseguire l'anteprima dei titoli su uno schermo televisivo

Se il pubblico destinatario guarderà il programma finito su una televisione, eseguite l'anteprima del programma su un monitor TV durante la lavorazione del progetto. Gli elementi che hanno un aspetto soddisfacente sullo schermo del computer potrebbero risultare inaccettabili una volta visualizzati su una TV, in quanto i monitor dei computer e quelli delle TV visualizzano le immagini in modo diverso. I bordi esterni dell'immagine possono risultare ritagliati, i colori creare frange e i dettagli orizzontali possono causare sfarfallio. Tuttavia, una volta identificato il problema, è semplice prendere i provvedimenti necessari a risolverlo.

### Utilizzare i margini di sicurezza titoli e azioni

I margini di sicurezza titoli e azioni nel pannello Monitor delimitano le aree dei titoli che risulteranno sicuramente visibili. Questi margini vengono visualizzati per impostazione predefinita quando il pannello Monitor è nella modalità di modifica titolo.

I margini 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. La quantità di overscan non è uguale per tutti i televisori; per essere certi che i titoli e le azioni importanti rientrino nell'area di visualizzazione della maggior parte dei televisori, mantenete il testo all'interno dei margini di sicurezza titoli e tutti gli altri elementi importanti all'interno dei margini di sicurezza azioni.

*Nota: se create contenuti per il Web o per CD, non è necessario applicare al progetto i margini di sicurezza titoli e azioni poiché tali supporti consentono di visualizzare l'intera immagine.*



Margini di sicurezza titoli e Margini di sicurezza azioni  
A. Margini di sicurezza titoli B. Margini di sicurezza azioni

### Altri argomenti presenti nell’Aiuto

[“Visualizzare le aree di sicurezza nel pannello Monitor”](#) a pagina 109

### Visualizzare o nascondere i margini di sicurezza

- ❖ Durante l’aggiunta di testo o la modifica di un titolo, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nel pannello Monitor, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e scegliete Visualizza > Margini di sicurezza titoli, Margini di sicurezza azioni o entrambe Linee base di testo.
  - Scegliete Titolo > Visualizza > Margini di sicurezza titoli, Margini di sicurezza azioni o Linee di base testo.

I margini vengono visualizzati se accanto alla voce di menu corrispondente appare un segno di spunta.

### Cambiare le dimensioni dei margini di sicurezza

Potete modificare le dimensioni dell’area di sicurezza titolo, dell’area di sicurezza azione o di entrambe (ad esempio personalizzarle per i display con valori di overscan inferiori).

- 1 Scegliete Modifica > Impostazioni progetto > Generali.

Viene aperta la finestra di dialogo Impostazioni progetto.

- 2 Nel riquadro Video, digitate i nuovi valori percentuali orizzontali e verticali per l’area di sicurezza titolo, l’area di sicurezza azione o entrambe. Fate clic su OK.

## Esportare e importare titoli

### Esportare il file di un titolo

In Adobe Premiere Elements è possibile esportare un titolo come file che potrà poi essere inserito in un altro progetto di Adobe Premiere Elements.

- 1 Nella visualizzazione Organizza del pannello Attività, fate clic su Progetto.
- 2 Nella visualizzazione Progetto, selezionate il titolo da esportare come file separato.
- 3 Scegliete File > Esporta > Titolo.

- 4 Specificate un nome e una posizione per il file del titolo salvato e fate clic su Salva.

## Importare il file di un titolo

Potete importare in un progetto un titolo precedentemente esportato da un altro progetto di Adobe Premiere Elements.

- 1 Fate clic su Organizza e quindi sul pulsante Acquisisci file multimediale.
- 2 Scegliete File e cartelle.
- 3 Individuate e selezionate un titolo e fate clic su Apri.

*Nota: per visualizzare solo i file dei titoli nella finestra di dialogo Aggiungi oggetto Multimediale, scegliete Adobe Title Designer (.prtl) dal menu Tipo file.*

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

- “[Tipi di file supportati per l'importazione](#)” a pagina 57  
“[Tipi di file supportati per il salvataggio e l'esportazione](#)” a pagina 295

# Capitolo 13: Aggiunta e mixaggio dell'audio

Una buona parte dell'impatto di un filmato è legato all'uso dell'audio e Adobe Premiere Elements offre strumenti, quali Mixer audio e Controlli audio, che consentono di creare mixaggi audio di alta qualità. Mentre visualizzate le clip in anteprima nel pannello Monitor, potete aggiungere fuori campo o impostare marcatori di battute. Potete inoltre aggiungere al filmato una colonna sonora e tagliarla secondo le esigenze; oppure potete usare le tracce audio avanzate SmartSound® che possono essere personalizzate con precisione per il progetto. Potete impostare i livelli assoluti del volume delle clip e quelli relativi tra i vari livelli. Infine, potete eliminare disturbi audio indesiderati e aggiungere vari effetti all'audio del filmato.

## Utilizzo delle colonne sonore

### Aggiungere una colonna sonora

Per completare i suoni integrati nelle clip video e gli eventuali commenti registrati, potete aggiungere clip audio alla traccia Colonna sonora, visibile nella timeline o nella sceneline. In alcuni casi, per visualizzare la traccia Colonna sonora potrebbe essere necessario scorrere verso il basso la parte dell'audio nella timeline. Queste clip contengono generalmente musica di sottofondo o registrazioni di suoni ambientali.

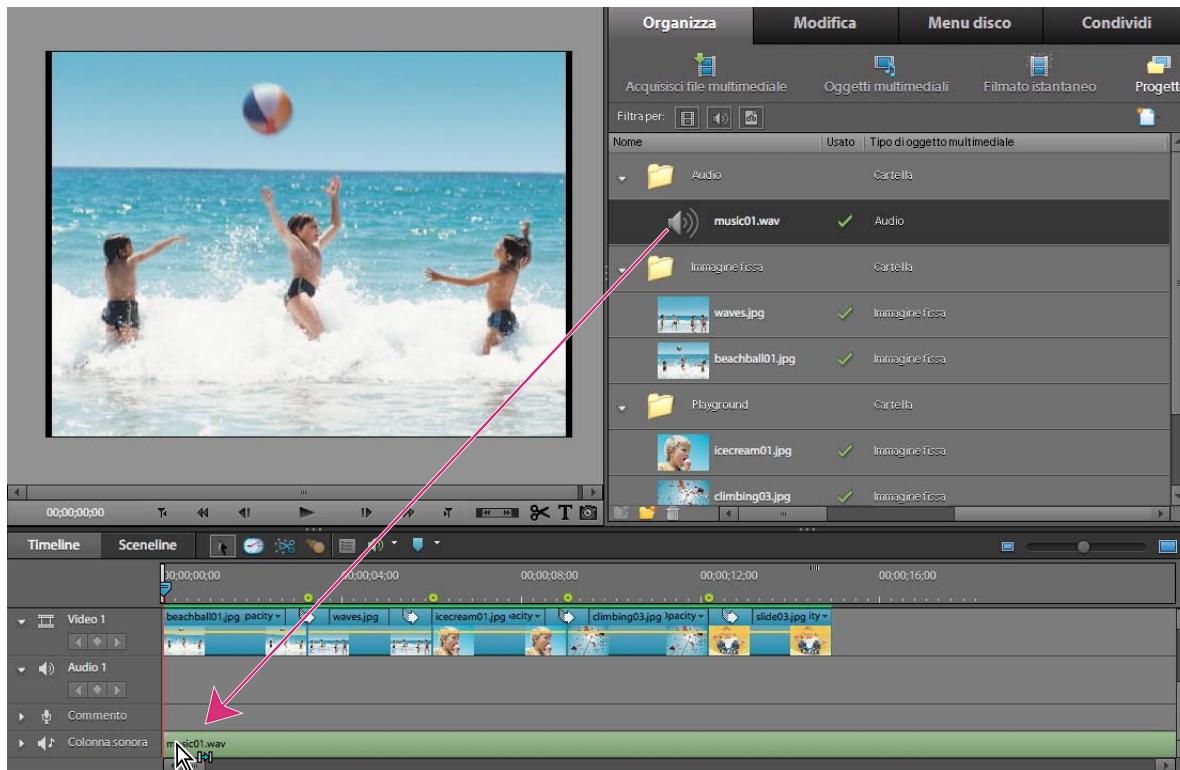
1 Se necessario, aggiungete i file audio desiderati al progetto.

**Importante:** utilizzate *unicamente file per cui siete titolari dei diritti d'autore o disponete della licenza dei diritti d'autore*.

2 Nel pannello Attività, fate clic sulla scheda Organizza, quindi su Progetto.

3 Trascinate una clip audio dal pannello Attività e rilasciatela nella traccia colonna sonora della timeline o sceneline, nel punto in cui desiderate che la clip audio inizi.

 *Potete anche importare clip audio nella timeline attraverso la vista Organizer.*



Aggiungere una clip audio alla traccia della colonna sonora nella timeline

## Ascoltare in anteprima una colonna sonora

Potete ascoltare in anteprima una colonna sonora per assicurarvi che corrisponda al filmato nel modo in cui desiderate.

- 1 Nella timeline o nella sceneline, selezionate una clip audio nella traccia colonna sonora. Potrebbe essere necessario scorrere verso il basso le tracce audio per visualizzare la traccia della colonna sonora.
  - 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Fate clic sul pulsante Riproduci ► nel pannello Monitor.
    - Premete la barra spaziatrice.
- Adobe Premiere Elements crea un'anteprima della clip audio della colonna sonora, insieme a qualsiasi clip audio e video sopra di essa nella timeline o nella sceneline.
- 3 Per interrompere l'anteprima, effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Fate clic sul pulsante Pausa || nel pannello Monitor.
    - Premete la barra spaziatrice.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Tagliare una clip dalla sceneline" a pagina 118](#)

["Tagliare nella timeline" a pagina 120](#)

["Disabilitare temporaneamente un effetto in una clip" a pagina 157](#)

["Tracce della timeline" a pagina 89](#)

## Creare marcatori di battute per una colonna sonora

Il pulsante Rileva battute nella timeline o nella sceneline permette di creare marcatori nei punti in cui le battute sono più forti. Potete poi tagliare o aggiungere clip in corrispondenza di tali marcatori. Mentre trascinate o tagliate una clip nella timeline, il punto di attacco o stacco si allinea al marcatore di battuta più vicino.

I marcatori di battute sono visibili come linee blu nella specifica area denominata traccia delle battute. La traccia delle battute è disponibile se nel filmato è presente almeno un marcatore di battuta. Non è possibile aggiungere oggetti multimediali alla traccia delle battute.

- 1 Aggiungete una clip audio o una clip video che contiene dell'audio alla colonna sonora nella timeline o nella sceneline.
- 2 Selezionate Rileva battute nel menu Strumenti audio.
- 3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di rilevamento battute, effettuate una delle seguenti operazioni e fate clic su OK. Nella finestra di dialogo Impostazioni di rilevamento battute, accanto all'icona dei suggerimenti  vengono riportate le descrizioni delle varie opzioni.

I marcatori di battute sono visualizzati nella timeline, in corrispondenza delle battute presenti nella colonna sonora.

- 4 Per aggiungere manualmente un marcatore di battuta, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nel righello temporale della timeline e scegliete Imposta marcatore battuta.
- 5 Per rimuovere un marcatore di battuta, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nel righello temporale della timeline e scegliete Cancella marcatore battuta. Per rimuovere tutti i marcatori di battuta, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nel righello temporale e scegliete Cancella tutti i marcatori di battute.
- 6 Per passare a un altro marcatore di battuta, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) nel righello temporale della timeline e scegliete Vai a marcatore battuta > Successivo o Precedente.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Marcatori clip e timeline"](#) a pagina 103

## Creazione di tracce audio avanzate SmartSound (solo per Windows)

Con Adobe Premiere Elements viene fornito il plug-in SmartSound® QuickTracks®. Utilizzate SmartSound QuickTracks per inserire nei progetti video colonne sonore scelte da una ricca raccolta. Quindi, usate gli strumenti di SmartSound per personalizzare la lunghezza della colonna sonora in modo che corrisponda esattamente alla lunghezza del filmato.

Per usare SmartSound Quicktracks nel progetto video, selezionate SmartSound nel menu Strumenti audio nella timeline e seguite le istruzioni riportate sullo schermo.

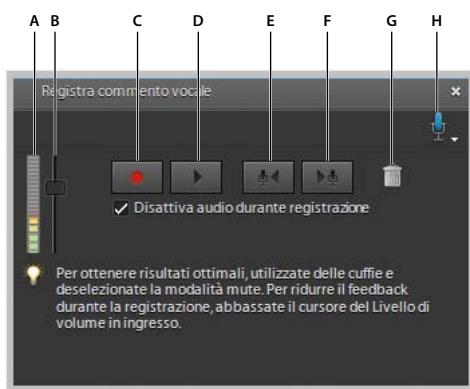
Per la documentazione completa sull'utilizzo di SmartSound QuickTracks, consultate il sito Web SmartSound all'indirizzo [www.smartsound.com](http://www.smartsound.com).

## Creare commenti

### Creare un commento

Per risultati ottimali, verificate che il microfono funzioni correttamente con il computer e Adobe Premiere Elements prima di aggiungere commenti a una clip.

Potete usare il microfono del computer per commentare le clip mentre le vedete in anteprima nel pannello Monitor. Il commento verrà aggiunto alla colonna sonora Commento, visibile nella timeline o nella sceneline.



Registra commento vocale

A. Indicatore del volume B. Cursore del livello di volume in ingresso C. Registra D. Riproduci E. Vai a clip commento precedente F. Vai a clip commento successiva G. Elimina commento corrente H. Origine microfono

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Panoramica della sceneline"](#) a pagina 82

["DeNoiser \(Riduzione disturbo\) \(solo Windows\)"](#) a pagina 204

### Preparazione per la registrazione di commenti

- 1 Collegate un microfono al computer nella porta apposita.
- 2 (Windows) Testate il microfono tramite il Test guidato hardware audio di Windows. Per le istruzioni, consultate la documentazione di Windows.
- 3 In Adobe Premiere Elements, scegliete Modifica > Preferenze > Hardware audio (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Hardware audio (Mac OS).
- 4 Dal menu Dispositivo predefinito, selezionate il dispositivo audio del vostro computer e fate clic su OK.

### Commentare una clip

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella timeline, trascinate l'indicatore del tempo corrente fino al punto in cui desiderate far iniziare il commento.
  - Nella sceneline, selezionate la clip audio che desiderate commentare. Quindi, nel pannello Monitor, trascinate l'indicatore del tempo corrente fino al punto in cui desiderate far iniziare il commento.
- 2 Nella timeline o nella sceneline, selezionate Aggiungi commento nel menu Strumenti audio.
- 3 Nella finestra Registra commento vocale, fate clic sul pulsante Sorgente microfono e selezionate dal menu il vostro dispositivo audio.

- 4 Per risultati ottimali, disattivate gli altoparlanti del computer onde evitare feedback. Per monitorare il suono durante la registrazione del commento, collegate delle cuffie al computer e deselezionate Disattiva audio durante registrazione.

**Nota:** se gli altoparlanti sono attivati, avvicinatevi il più possibile al microfono e tenetelo il più lontano possibile dagli altoparlanti per evitare feedback.

- 5 Parlate nel microfono con un tono di voce normale e alzate o abbassate il cursore del livello di volume in ingresso finché le parole pronunciate con tono più forte non accendono la parte arancione dell'indicatore del volume.
- 6 Fate clic sul pulsante Registra commento .
- 7 Nella parte superiore della finestra Registra commento vocale comparirà un timer, accanto a Inizia registrazione tra. Quando si passa da Inizia registrazione tra alla registrazione vera e propria, iniziate il commento mentre la clip selezionata viene riprodotta.
- 8 Al termine, fate clic sul pulsante Interrompi .

Una clip audio contenente il commento verrà aggiunta al pannello Oggetto multimediale e alla traccia Commento nella timeline o nella sceneline (sotto la clip selezionata).

**Nota:** Se non fate clic sul pulsante Interrompi, la registrazione si arresta automaticamente all'inizio del file successivo nella traccia Commento oppure 30 secondi oltre la fine dell'ultima clip nella timeline o nella sceneline.

- 9 Per ascoltare l'anteprima della registrazione, fate clic sul pulsante Vai a commento precedente . Fate clic sul pulsante Riproduci commento corrente .
- 10 Per continuare la registrazione dal punto in cui è stata interrotta, fate clic nuovamente sul pulsante Registra .
- Se fate nuovamente clic su Registra, eventuali commenti già presenti nella traccia Commento vengono sovrascritti.
- 11 Fate clic sul pulsante Pausa  in qualsiasi momento per interrompere l'anteprima.

 Nella sceneline compare un'icona a forma di microfono , in alto a destra nella clip a cui avete aggiunto un commento.

## Sostituire o eliminare un commento

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella timeline, trascinate l'indicatore del tempo corrente  fino al punto dove inizia il precedente commento.
  - Nella sceneline, selezionate la clip contenente il commento che desiderate modificare. Quindi, nel pannello Monitor, trascinate l'indicatore del tempo corrente  fino al punto dove inizia il precedente commento.
- 2 Selezionate Aggiungi commento nel menu Strumenti audio.
- 3 Nella finestra Registra commento vocale, eseguite una di queste operazioni:
  - Per sostituire il commento, fate clic sul pulsante Registra . Se fate nuovamente clic su Registra, il nuovo commento sovrascrive eventuali commenti già presenti.
  - Per eliminare un commento audio, fate clic sul pulsante Elimina commento corrente . La clip del commento audio viene rimossa dalla timeline o sceneline ma rimane nella vista Progetto del pannello Attività.

## Mixaggio dell'audio e regolazione del volume

### Il mixaggio audio

Mixare l'audio significa regolare i livelli del volume in modo da mantenere un buon range in ogni clip, per poi regolarle in proporzione alle altre clip utilizzate nel filmato. Ad esempio, potete anzitutto regolare il volume di una clip che contiene un commento in modo che non vi siano troppe variazioni tra sezioni di volume più basso e quelle di volume più alto; successivamente, potete aumentare il volume complessivo del commento in modo che possa essere ascoltato chiaramente insieme ai suoni di sottofondo o alla musica di altre clip.

In Adobe Premiere Elements le modifiche al volume vengono misurate in decibel. Il livello di 0,0 dB viene considerato il volume originale (non silenzio). Con un valore negativo il volume diminuisce; con un valore positivo, aumenta.

Per controllare il volume di una clip, usate il grafico Volume (la linea gialla orizzontale all'interno della traccia audio di ogni clip, detta anche banda del volume) o il mixer audio. Nella finestra Controlli audio potete visualizzare il volume complessivo dell'audio del progetto.

Quando regolate i livelli di volume, tenete presenti le indicazioni seguenti:

- Se combinate clip con audio particolarmente alto su più tracce, può verificarsi il fenomeno del *clipping*, cioè una distorsione analoga allo staccato. Per evitare il clipping, abbassate i livelli del volume.
- Se dovete regolare separatamente il volume nelle diverse parti di una clip, ad esempio quando la voce di una persona è troppo flebile rispetto a un'altra troppo alta, i fotogrammi chiave consentono di variare il volume in tutta la clip.
- Se il livello originale di una clip è troppo alto o basso, potete modificare il livello di input. Tuttavia, regolando il livello di ingresso non si rimuovono le eventuali distorsioni risultanti da una registrazione eseguita a un livello troppo elevato. In questi casi, è meglio registrare nuovamente la clip.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Applicare e visualizzare in anteprima gli effetti"](#) a pagina 153

### Regolare il volume e mixare l'audio nel mixer audio

Il mixer audio permette di regolare bilanciamento audio e volume delle varie tracce del progetto. Potete modificare il bilanciamento e il livello dell'audio all'interno delle clip video e nel sonoro della colonna sonora e del commento. Ad esempio, potete aumentare il volume del commento e diminuire quello della colonna sonora in vari punti per dare una maggiore enfasi o per fare in modo che le voci basse non vengano coperte dalla musica.

Potete regolare le impostazioni mentre ascoltate le tracce audio e guardate quelle video. A ogni traccia nel mixer audio corrisponde una traccia audio nella timeline o nella sceneline, denominata nello stesso modo. Man mano che apportate le modifiche, alla traccia vengono aggiunti fotogrammi chiave. Nelle preferenze audio potete specificare un intervallo minimo predefinito per i fotogrammi chiave.



Mixer audio

 È consigliabile mixare il volume di una traccia dall'inizio alla fine, prima di passare alla traccia successiva. Lo stesso vale per il mixaggio del bilanciamento.

- 1 (Facoltativo) Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Audio (Mac OS) e impostate un valore compreso tra 1 e 2000 millisecondi per Sfoltimento con intervallo di tempo minimo per limitare i fotogrammi chiave a intervalli maggiori del valore specificato. Se non volete ascoltare l'audio mentre lo scorrete, deselectionate Riproduci audio durante il trascinamento.
- 2 Nella timeline o nella sceneline, selezionate Mix audio dal menu Strumenti audio oppure scegliete Finestra > Mixer audio.

**Nota:** Per nascondere o visualizzare le tracce, scegliete Mostra/Nascondi tracce dal menu del pannello Mixer audio, quindi specificate le tracce da visualizzare.

- 3 Nella pannello Monitor, spostate l'indicatore del tempo corrente fino al punto in cui desiderate iniziare a mixare l'audio.
- 4 Fate clic su Riproduci nella finestra Monitor e regolate i controlli del mixer audio in modo da aggiungere automaticamente i fotogrammi chiave alla traccia.
  - Per regolare il bilanciamento di una traccia, ruotate (trascinate) il controllo Bilanciamento a sinistra o a destra.
  - Per aumentare il volume di una traccia, trascinate il controllo Livello verso l'alto o verso il basso.

**Nota:** nelle preferenze audio potete specificare la spaziatura dei fotogrammi chiave.

Fate clic su Disattiva per togliere l'audio di una traccia durante il mixaggio. Questa opzione non disattiva l'audio della traccia definitivamente, ma solo durante il mixaggio.

## SmartMix

Può accadere che la musica di sottofondo sia troppo forte, a scapito dei dialoghi presenti nella clip. Per migliorare la resa dei dialoghi, occorre ridurre il volume della musica di sottofondo. La funzione SmartMix consente di apportare regolazioni automatiche al volume della musica di sottofondo. Per ottenere i migliori risultati, inserite le clip contenenti i dialoghi nella traccia Audio 1 o Commenti (tracce di primo piano) e la musica nella traccia Colonna sonora (tracce di sfondo). Adobe Premiere Elements analizza tutte le clip presenti nelle tracce di primo piano al fine di rilevare la presenza di dialoghi. Vengono creati dei fotogrammi chiave in modo intelligente e automatico per la riduzione del volume, al fine di rendere più chiari i dialoghi della traccia di primo piano. Le regolazioni SmartMix non vengono applicate solo a alla clip selezionata, ma a tutte le clip audio presenti sulla Timeline. Quando si applica SmartMix a una traccia audio, i fotogrammi chiave precedentemente applicati alla traccia Colonna sonora vengono eliminati.

## Cambiare tipo di traccia

Per impostazione predefinita, quando si crea una traccia questa è una traccia di primo piano. Potete cambiare il tipo di traccia in base alle vostre esigenze. Potete inoltre disattivare una traccia in modo che venga ignorata dalla funzione SmartMix.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

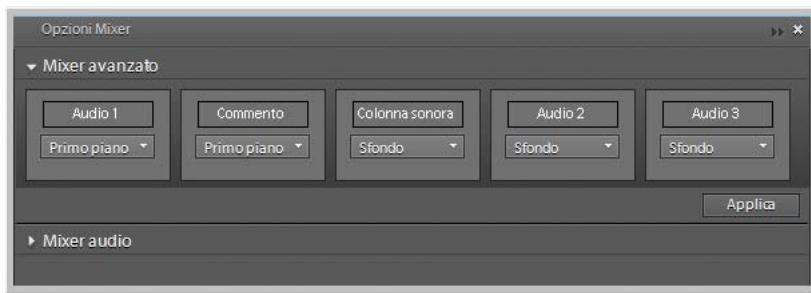
- Scegliete Finestra > Mixer audio.
- Nella parte destra della timeline o della sceneline, selezionate Strumenti audio > SmartMix > Opzioni.

Vengono visualizzati i pannelli Mixer avanzato e Mixer audio.

2 Espandete il pannello Mixer avanzato e selezionate una delle seguenti opzioni dal menu sotto il nome della traccia.

- Primo piano
- Sfondo
- Disattivato

*Nota: Selezionate Disattivato per ignorare la traccia mentre viene eseguita la funzione SmartMix.*



Finestra di SmartMix

## Cambiare le preferenze di SmartMix

Per modificare le opzioni SmartMix, scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze > Audio (Mac OS). Potete modificare le seguenti opzioni:

**Nuovo valore predefinito traccia** Specificate il tipo di traccia. Le opzioni disponibili sono Primo piano, Sfondo e Disattivato. Quando create una traccia, per impostazione predefinita questa è di tipo Sfondo.

**Salta vuoti di** Specificate la soglia, in secondi.

**Riduci volume di sottofondo** Specificate la percentuale di riduzione del volume.

**Normalizza clip di primo piano** Normalizza i dialoghi in modo che il volume resti costante per l'intera durata della clip.

### Applicare SmartMix alle clip audio

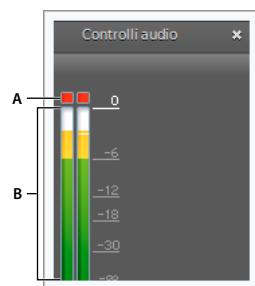
Prima di avviare la funzione SmartMix, accertatevi che sia presente un file audio nella traccia di primo piano (traccia Audio 1 o Commento) e uno nella traccia di sfondo (traccia Colonna sonora).

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella parte destra della timeline o della sceneline, selezionate Strumenti audio > SmartMix > Applica.
- Selezionate Strumenti audio > SmartMix > Opzioni e fate clic su Applica.

### Panoramica del pannello Controlli audio

Il pannello Controlli audio (Finestra > Controlli audio) mostra il volume complessivo delle clip riprodotte nella timeline o nella sceneline. Se si accendono gli indicatori rossi del clipping, abbassate il volume di una o più clip. Gli indicatori di picco mostrano il volume massimo raggiunto durante l'esecuzione del filmato. In genere è consigliabile mantenere il picco tra 0 e -6 dB.



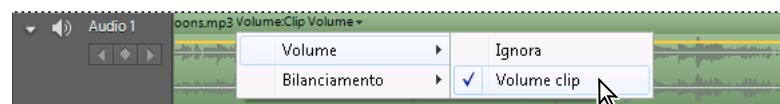
Pannello controlli audio  
A. Indicatori di clipping B. Indicatori del picco di volume

### Regolare il volume nella timeline

Potete regolare direttamente il volume in una traccia audio della timeline. Trascinando il grafico Volume verso l'alto o il basso potete, ad esempio, far corrispondere il volume di una clip a quello delle clip vicine o anche silenziarla del tutto.

*Nota:* potete anche alzarlo e abbassarlo mediante i fotogrammi chiave.

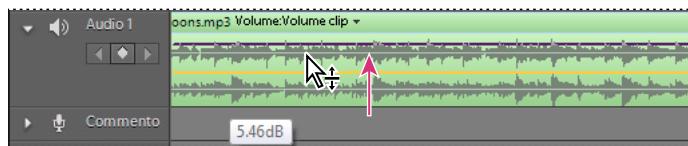
- 1 Per ridimensionare una traccia audio nella timeline e ottenere una visibilità migliore, posizionate il puntatore tra due tracce nell'area dei titoli delle tracce fino a visualizzare l'icona di regolazione dell'altezza , quindi trascinate verso l'alto o il basso.
- 2 Nella timeline, selezionate Volume nell'angolo in alto a sinistra della clip. Quindi, selezionate Volume > Volume clip.



Menu Volume

- 3 Posizionate il puntatore sopra il grafico Volume, ossia la linea gialla che attraversa in orizzontale la traccia audio della clip. Il puntatore assume la forma di una doppia freccia bianca .
- 4 Trascinate verso l'alto o il basso per regolare il livello uniformemente. Per spostare un fotogramma chiave, trascinatelo.

Durante il trascinamento viene visualizzato il livello dei decibel. I valori positivi indicano un aumento del volume, quelli negativi una riduzione.



Trascinando il grafico Volume si modifica il volume della clip.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Ridimensionare le tracce"](#) a pagina 99

["Visualizzare e modificare i fotogrammi chiave"](#) a pagina 211

["Disabilitare temporaneamente un effetto in una clip"](#) a pagina 157

["Aggiungere fotogrammi chiave"](#) a pagina 213

## Regolare il livello di input delle clip

Se il volume originale della clip è troppo alto o troppo basso, dovete modificare il livello di input o *guadagno* prima di apportare modifiche ai livelli di output. Tuttavia, se al momento della registrazione il livello di una sorgente audio è stato impostato su un valore troppo basso, l'aumento del guadagno potrebbe acuire il rumore. Per risultati ottimali, registrate l'audio a un volume elevato, ma non così alto da causare distorsioni. Senza regolazione, l'audio registrato correttamente raggiunge picchi tra 0 e -6 dB nel pannello Controlli audio. La registrazione dell'audio con valore superiore a 0 dB potrebbe comportare del clipping.

- 1 Selezionate la clip nella timeline. Per agire su più clip, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per selezionare clip non consecutive, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su ciascuna clip.
  - Per selezionare delle clip consecutive, fate clic nel pannello Progetti e trascinate un rettangolo di selezione attorno alle clip da selezionare.
  - Per selezionare tutte le clip, premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Mac OS).
- 2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni, quindi fate clic su OK:
  - Digitate un valore per il guadagno (0 dB corrisponde al guadagno originale della clip).
  - Fate clic su Normalizza per rendere automatico l'incremento di un guadagno troppo basso o la sua riduzione quando è troppo alto. Adobe Premiere Elements visualizza la quantità richiesta per raggiungere il guadagno massimo senza clipping.

## Disattivare l'audio di una clip

- 1 Effettuate una delle seguenti operazioni nella timeline:
  - Se la clip è collegata a un video, tenete premuto Alt e fate clic sulla clip nella timeline per selezionare solo la porzione audio.
  - Se la clip non è collegata al video, fate clic sulla clip per selezionarla.
- 2 Scegliete Clip > Abilita. Quando si disattiva una clip, il segno di spunta scompare dalla relativa opzione di menu e nella traccia il nome della clip appare a luminosità ridotta.

## Dissolvere il volume in apertura o in chiusura

- 1 Selezionate una clip audio nella timeline o nella sceneline.
- 2 In visualizzazione Proprietà (Finestra > Proprietà), espandete Proprietà volume. Fate clic sul pulsante Dissolvenza in apertura  o Dissolvenza in chiusura .

Dissolvenza in apertura aggiunge un fotogramma chiave all'inizio della clip, dove imposta il volume a -∞ dB (silenzio), e un altro successivo al primo, dove mantiene il volume già impostato per la clip in quel punto. Dissolvenza in chiusura aggiunge un fotogramma chiave alla fine della clip, dove imposta il volume a -∞ dB, e un altro antecedente al primo, dove mantiene il volume già impostato per la clip in quel punto.

 *Se la clip audio è collegata al video, potete fare clic con il pulsante destro del mouse su una porzione della clip e scegliere Dissolfi > Dissolvenza in apertura audio e video o Dissolvenza in chiusura audio e video. Potete inoltre applicare la dissolvenza in chiusura al volume di una clip mentre al volume di un'altra clip viene applicata la dissolvenza in apertura; per fare ciò, trascinate le transizioni audio Dissolvenza incrociata alla linea di taglio tra le due clip.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Eliminare una clip nella timeline o nella sceneline”](#) a pagina 97

[“Aggiungere fotogrammi chiave”](#) a pagina 213

[“Rimuovere fotogrammi chiave”](#) a pagina 215

# Capitolo 14: Creazione di menu per dischi

I dischi DVD, web DVD e Blu-ray rappresentano il modo migliore per condividere i vostri video con parenti e amici. I dischi, di piccole dimensioni e leggeri, possono essere confezionati e spediti senza alcuna difficoltà, il che li rende un supporto ideale per la distribuzione dei filmati. Con i modelli di menu e le funzioni automatiche di Adobe Premiere Elements, potete creare dischi DVD, web DVD e dischi Blu-ray di tipo professionale in modo rapido e semplice.

## Tipi di dischi e opzioni per i menu

### I dischi a riproduzione automatica e con menu

Utilizzando Adobe Premiere Elements e un masterizzatore potete creare due tipi principali di dischi DVD, web DVD o Blu-ray: a riproduzione automatica senza menu oppure basati su menu. Il primo passo nella creazione di un disco consiste nel decidere che tipo di disco si desidera creare.

Nel caso di un disco a riproduzione automatica, sarà sufficiente creare il filmato, esportarlo in formato disco, quindi masterizzare il disco. Se desiderate invece creare un disco basato su menu, potete aggiungere i menu al filmato grazie ai modelli per menu di Adobe Premiere Elements.

I modelli di menu di Adobe Premiere Elements sono menu predefiniti, disponibili in una grande varietà di temi e stili. I pulsanti nei modelli sono automaticamente collegati ai marcatori di menu inseriti nel filmato. I menu vengono creati in modo dinamico, in base ai marcatori inseriti; se necessario è possibile inserire menu aggiuntivi. È possibile aggiungere marcatori di menu alla timeline prima di selezionare un modello per menu, oppure aggiungerli, spostarli o eliminarli dopo la scelta del modello. Adobe Premiere Elements modifica automaticamente i menu per adattarli ai marcatori.

**Nota:** i menu disponibili sono impostati sulle proporzioni del progetto; se ad esempio le proporzioni del progetto sono impostate per una riproduzione *widescreen*, anche i menu verranno riprodotti in formato *widescreen*.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Creazione di menu per dischi”](#) a pagina 262

[“Aggiungere automaticamente i marcatori scene”](#) a pagina 265

[“Aggiungere manualmente i marcatori per menu, scene o interruzioni”](#) a pagina 266

[“Masterizzare un disco DVD o Blu-ray”](#) a pagina 278

### Dischi a riproduzione automatica

I dischi a riproduzione automatica non contengono alcun menu e iniziano a essere riprodotti non appena vengono inseriti nel lettore DVD o Blu-ray. Sono particolarmente indicati per la presentazione di singoli filmati da visionare dall'inizio alla fine. La loro realizzazione è molto semplice; è infatti sufficiente esportare il filmato su disco.

Se volete usare i pulsanti Precedente e Successivo sul telecomando del lettore per spostarvi avanti e indietro in punti specifici del filmato, impostate marcatori menu e scene per specificare i capitoli. Dal momento che un disco a riproduzione automatica non distingue tra marcatori menu principale e marcatori scene, come marcatori di capitolo è possibile aggiungere entrambi i tipi.

Assicuratevi di vedere l'anteprima del filmato e che i marcatori si trovino nelle posizioni giuste prima di masterizzare un disco.

*Nota: i dischi a riproduzione automatica ignorano i marcatori interruzione.*

### Dischi con menu

I dischi con menu sono indicati per la presentazione di filmati lunghi o di set di filmati da riprodurre dall'inizio alla fine ma contenenti anche scene a cui è possibile accedere mediante un sottomenu. Nel menu principale è possibile scegliere di riprodurre il filmato o di passare al sottomenu di selezione delle scene. Esistono due tipi di dischi con menu:

**Dischi con menu Scene** Ideali per la presentazione di singoli filmati lunghi, da riprodurre dall'inizio alla fine, ma contenenti anche scene alle quali è possibile accedere mediante un sottomenu. Nel menu principale potete scegliere di riprodurre l'intero filmato o di accedere invece a un menu Scene. Il menu Scene consente di navigare tra le scene del filmato. In genere il progetto viene impostato in modo che ciascuna scena rappresenti un punto interessante nel filmato; tuttavia potete definire le scene in base a una durata prestabilita, oppure ovunque lo desideriate.

**Dischi con menu con diverse selezioni di filmati** Ideali per la presentazioni di una serie di filmati singoli che non si desidera combinare in un unico filmato. Ad esempio, nel disco di un matrimonio è possibile suddividere in filmati separati i preparativi, la cerimonia e il ricevimento. A ogni filmato corrisponderà un relativo pulsante nel menu principale.

## Utilizzare i marcatori di menu

### Marcatori di menu

Potete facilmente aggiungere marcatori per menu ai video. Potete aggiungere marcatori scene automaticamente o manualmente. Adobe Premiere Elements crea un menu basato sui marcatori. Il tipo di marcatori di menu da aggiungere alla timeline dipende dalla modalità con cui gli utenti potranno accedere al video.



*Relazione esistente tra marcatori di menu e modelli di menu*  
A. Inizio oggetto multimediale B. Marcatore interruzione C. Marcatore menu principale D. Marcatore scena

Potete usare qualsiasi tipo di marcatore in un filmato. Tuttavia, quando il lettore del disco incontra un marcatore interruzione, torna al menu principale e non al menu dal quale è stato chiamato. Se successivamente cambiate la disposizione delle clip nella timeline o nella sceneline, i marcatori rimangono nelle posizioni originali; pertanto, può essere necessario aggiornare le posizioni e modificare i nomi dei marcatori per mantenere la relazione con il filmato.

**Nota:** i marcatori di menu (per scene, menu principale e interruzioni) non vanno confusi con i marcatori clip e timeline. Sebbene tutti contrassegnino delle posizioni all'interno della clip o del filmato, Adobe Premiere Elements si serve dei marcatori di menu per collegare il fotogramma video della timeline e della sceneline ai pulsanti dei menu del disco. I marcatori clip e timeline consentono di posizionare e tagliare le clip.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“Applicare un modello di menu disco” a pagina 270

“Personalizzare lo sfondo dei menu” a pagina 271

### Marcatori menu principale

I marcatori menu principale suddividono il video in filmati distinti. I pulsanti nel menu principale sono collegati ai marcatori menu principale. È possibile posizionare manualmente i marcatori menu principale per indicare l'inizio di ogni filmato che si desidera inserire nel menu principale del disco. Se il modello di menu principale selezionato contiene pulsanti aggiuntivi (diversi dai pulsanti Inizio film o Scene), tali pulsanti vengono associati ai marcatori menu principale ed eseguono la riproduzione da ogni marcatore fino al marcatore interruzione o fino alla fine dell'oggetto multimediale nella timeline. Se il menu principale non contiene sufficienti pulsanti marcatore menu principale, Adobe Premiere Elements duplica il menu principale e aggiunge il pulsante Successivo al menu principale primario. Se il filmato non contiene marcatori menu principale, Adobe Premiere Elements omette i pulsanti aggiuntivi dal menu principale.

Se usate i marcatori menu principale, scegliete un modello contenente almeno tre pulsanti di menu principale. Il primo pulsante, Inizio film, avvia la riproduzione del filmato dall'inizio alla fine, mentre il secondo, Scene, rimanda al menu Scene 1.

**Importante:** Il pulsante Riproduzione nel menu principale si collega automaticamente al punto di partenza del righello temporale; non è quindi necessario, in questo caso, posizionare un marcatore menu principale.



Menu duplicati creati quando il filmato contiene un numero di marcatori menu principale superiore ai pulsanti del modello. A. Il pulsante Successivo apre il menu duplicato. B. Il pulsante Precedente consente all'utente di tornare al menu principale 1.

### Marcatori scene

I marcatori scene suddividono un filmato in scene distinte. I pulsanti nel menu principale sono collegamenti verso le diverse scene nel filmato e appaiono nei menu scene in sequenza (non raggruppati per filmato). Usate i marcatori scene (senza marcatori interruzione) quando desiderate riprodurre il filmato dall'inizio alla fine e per consentire all'utente di passare direttamente a scene specifiche.

Potete aggiungere marcatori scene automaticamente o manualmente. Adobe Premiere Elements utilizza i marcatori scene per creare un menu Scene, accessibile dal pulsante Scene nel menu principale del disco. Se nella timeline non sono presenti marcatori scene, Adobe Premiere Elements omette il pulsante Scene e il menu Scene.



I marcatori scene sono associati direttamente ai pulsanti del menu Scene.

### Marcatori interruzione

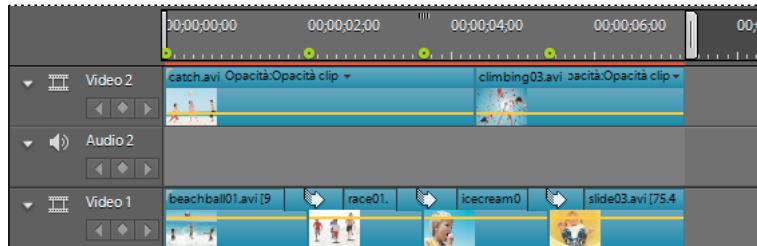
I marcatori interruzione definiscono la fine di un filmato. Quando il lettore dischi raggiunge un marcatore interruzione, torna al menu principale. Se aggiungete un marcitore interruzione alla timeline, il lettore dischi non riproduce il filmato dall'inizio alla fine. È quindi necessario aggiungere i marcatori interruzione solo se il video è diviso in diversi filmati e non sarà necessario riprodurre le clip nella timeline dall'inizio alla fine.

Potete aggiungere i marcatori manualmente. Utilizzate i marcatori interruzione per indicare la fine di ogni filmato da inserire nel menu principale del disco. Quando viene raggiunto un marcatore interruzione, il filmato si interrompe e si torna al menu principale.

### Aggiungere automaticamente i marcatori scene

Il comando Genera marcatori menu inserisce i marcatori scene. Talvolta, per risparmiare tempo, è possibile lasciare che Adobe Premiere Elements posiziona i marcatori scene, che potrete eliminare, se necessario, in un secondo tempo. Otterrete i migliori risultati se ogni scena del filmato è una clip separata e tutte le clip che desiderate contrassegnare si trovano sulla traccia Video 1. Se il filmato è costituito da varie clip che si sovrappongono, è preferibile posizionare i marcatori scene manualmente o inserirli a intervalli predefiniti.

I marcatori scene inseriti automaticamente non hanno nome, pertanto i pulsanti del menu scene mantengono la stessa denominazione che avevano nel modello. Per personalizzare i pulsanti, potete dare un nome ai marcatori inseriti o rinominare i pulsanti dopo aver selezionato il modello.



Filmato campione con posizionamento automatico del marcatore scena

- 1 Fate clic sulla timeline per attivarla.
- 2 Scegliete Disco > Genera marcatori menu.

- 3 Nella finestra di dialogo Imposta automaticamente marcatori scene menu, scegliete come posizionare i marcatori, inserendo il valore richiesto:

**A ogni scena** Inserisce un marcatore scena a ogni punto di montaggio (taglio) tra le clip sulla traccia Video 1, non agli estremi delle transizioni. Viene inserito un solo marcatore scena all'inizio di una serie di immagini fisse nella timeline.

**Ogni\_Minuti** Inserisce i marcatori scene alla distanza specificata. Questa opzione è disponibile solo se il filmato contiene diversi minuti di metraggio.

**Marcatori totali** Dispone il numero di marcatori specificati a intervalli regolari sull'intera serie di clip presenti nella timeline.

- 4 Se la timeline contiene marcatori che non intendete mantenere, selezionate Cancella marcatori menu esistenti. (Cancellando i marcatori, si cancellano anche i nomi dei marcatori e le distanze tra le miniature a essi associate.)
- 5 Fate clic su OK. I marcatori scene vengono aggiunti alla timeline sotto il righello temporale.
- 6 Se il posizionamento di un marcatore non vi soddisfa, trascinatelo sul righello temporale in un punto diverso.

**Nota:** i marcatori scene non sono legati al video. Dovendo modificare successivamente il video, potrebbe essere necessario spostare i marcatori o ricrearli in modo tale che corrispondano ai nuovi punti di montaggio.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Modificare il testo e i pulsanti di menu"](#) a pagina 273

### Aggiungere manualmente i marcatori per menu, scene o interruzioni

Aggiungendo i marcatori in modo manuale, è possibile assegnare loro un nome mentre si effettua il posizionamento. Il nome scelto compare come etichetta di un pulsante nel menu principale o nel menu Scene.

In alcuni modelli, i pulsanti di menu includono le immagini in miniatura del video al quale sono associati. Se il fotogramma predefinito non è quello migliore per un pulsante, potete cambiarlo nella finestra di dialogo Marcatore menu.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Modificare gli attributi di un marcatore menu o scena"](#) a pagina 269

### Aggiungere un marcitore menu principale o un marcatore scena

- 1 Nella timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente  nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.

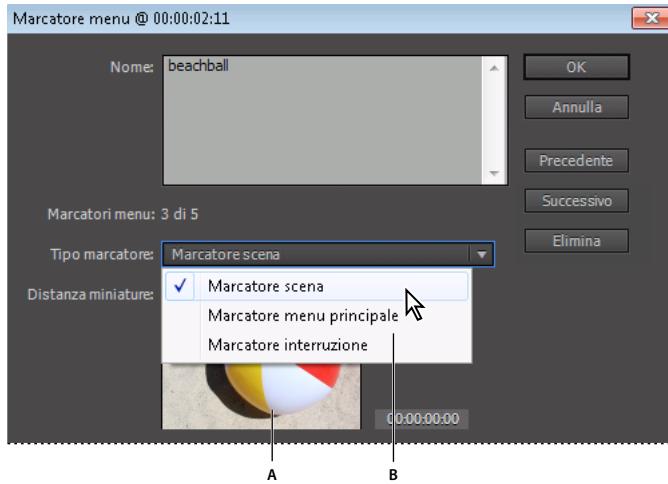
**Nota:** il pulsante Riproduzione di ogni modello Menu principale si collega automaticamente al punto d'inizio del righello temporale. Non occorre inserire un marcatore a meno che non si desideri inserirlo nell'elenco del menu Scene.

- 2 Nella timeline o nella sceneline, selezionate Marcatori > Marcatore menu > Imposta marcatore menu.

 Per un inserimento rapido, potete trascinare un marcatore dal pulsante Aggiungi marcatore menu al punto desiderato sul righello temporale.

- 3 Nella finestra di dialogo Marcatore menu, digitate un nome per il marcatore nella casella di testo. Il testo immesso in questa casella non va automaticamente a capo; per inserire testo su più righe, premete Ctrl+Invio per ogni nuova riga. Il nome del marcatore deve essere breve, in modo che possa essere contenuto nel menu senza sovrapporsi a un altro pulsante (sarà possibile modificare il nome in seguito, dopo aver selezionato un modello).

- 4 Nel menu Tipo marcatore, scegliete il tipo di marcatore che intendete impostare.

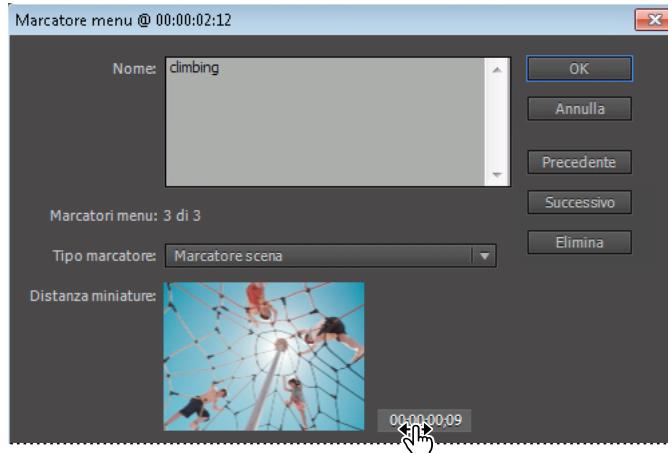


Finestra di dialogo Marcatore menu

A. Miniatura del fotogramma nel marcitore B. Tipo di marcatore

5 Per impostare l'aspetto della miniatura del pulsante, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un'immagine fissa per la miniatura del pulsante nel menu, trascinate il codice di tempo Distanza miniatura nel fotogramma con l'immagine desiderata. Non selezionate l'opzione Pulsante menu animato. Quando create il disco DVD, web DVD o Blu-ray, l'immagine appare nel menu. (questa miniatura si applica solo alla visualizzazione del menu; quando fate clic sul pulsante del disco, la riproduzione del video viene avviata a partire dal punto contrassegnato dal marcitore).



Trascinamento del codice di tempo Distanza Miniature

- Per riprodurre un video nel pulsante del menu disco, selezionate Pulsante menu animato. Quando selezionate questa opzione per un marcitore menu principale o un marcitore scena, il corrispondente pulsante del menu diventa animato.

6 Fate clic su OK.

Il marcitore viene aggiunto alla timeline sotto il righello temporale. I marcatori menu principale sono blu, i marcatori scena sono verdi e i marcatori interruzione sono rossi.

## Aggiungere un marcitore interruzione

- 1 Nella timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente  alla fine del video o della scena.
- 2 Nella timeline o nella sceneline, selezionate Marcatori > Marcatore menu > Imposta marcatore menu.
- 3 Nella finestra di dialogo Marcatore menu, selezionate Marcatore interruzione dal menu Tipo marcatore.
- 4 Fate clic su OK.

Il marcitore viene aggiunto alla timeline sotto il righello temporale.

## Trovare un marcitore menu o scena

- ❖ Nella timeline effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per trovare il primo marcitore scena a destra o a sinistra dell'indicatore del tempo corrente, scegliete Disco > Vai a marcatore menu > Successivo o Precedente.
  - Per trovare un marcitore nella timeline, fate clic su Marcatori > Marcatore menu > Vai a marcatore menu.
  - Per trovare un marcitore collegato a un pulsante specifico, fate clic sulla miniatura del menu nella parte inferiore del pannello Layout disco, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e scegliete Mostra marcatore nella timeline.

*Nota: una volta trovato un marcitore nella finestra di dialogo Marcatore menu, ne potete modificare i dettagli oppure lo potete eliminare facendo clic sul pulsante Elimina.*

## Spostare o eliminare un marcitore menu o scena

Potete spostare ed eliminare facilmente i marcatori che avete inserito automaticamente o manualmente.

È possibile eliminare i marcatori uno per uno o cancellarli tutti contemporaneamente dalla timeline. Se avete modificato il filmato dopo avere selezionato i modelli di menu, potrebbe risultare più semplice eliminare tutti i marcatori, anziché trascinarli fino alle nuove posizioni.

*Nota: se avete già scelto un modello, l'eliminazione di un marcitore eliminerà dal menu principale o dal menu Scene anche il pulsante associato al marcitore.*

### Spostamento di un marcitore

- ❖ Nella timeline, trascinate il marcitore che intendete spostare nella scena o nel filmato desiderato.

### Eliminazione di un marcitore

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Nella timeline posizionate l'indicatore del tempo corrente  sul marcitore che intendete eliminare. (Potrebbe essere necessario eseguire lo zoom del righello temporale per individuare il marcitore.) Scegliete Disco > Cancella marcatore menu > Marcatore nell'indicatore tempo corrente.
  - Per trovare ed eliminare un marcitore, fate doppio clic su uno dei marcatori. Nella finestra di dialogo Marcatore fate clic sui pulsanti Precedente e Successivo per individuare il marcitore e quindi fate clic sul pulsante Elimina.
  - Per cancellare tutti i marcatori contemporaneamente, scegliete Disco > Cancella marcatore menu > Tutti i marcatori.

 *Se avete cambiato idea o se avete fatto un errore, potete annullare le recenti eliminazioni. Scegliete Modifica > Annulla. Il marcitore ricomparirà sulla timeline.*

## Modificare gli attributi di un marcitore menu o scena

Dopo avere inserito un marcitore, è possibile modificarne il nome, il tipo (scena, menu principale o interruzione) e l'immagine in miniatura associata al pulsante miniatura su un menu. I nomi dei marcatori diventano i nomi dei pulsanti del menu principale o del menu Scene.

Alcuni pulsanti di menu includono le immagini in miniatura del video al quale sono associati. Per impostazione predefinita, la miniatura visualizza il fotogramma visibile nella posizione del marcitore. Potete disporre il marcitore in modo che si adatti nella maniera migliore al contenuto del filmato. Ad esempio, se un pulsante rappresenta una scena di una giornata al mare, potete modificare l'immagine del pulsante che riproduce il fotogramma contrassegnato dal marcitore con un primo piano dei bambini che sguazzano in acqua. Cambiando una miniatura per un pulsante non si modifica il punto di inizio del video al quale il pulsante è collegato.

- 1 Nella timeline fate doppio clic sul marcitore da modificare o individuate il marcitore con i pulsanti Precedente e Successivo.
- 2 Nella finestra di dialogo Marcitore menu effettuate una delle seguenti operazioni e fate clic su OK:
  - Per rinominare il marcitore, digitate un nome nella casella di testo. Il testo immesso in questa casella non va automaticamente a capo; per inserire il nome su più righe premete Ctrl+Invio per ogni nuova riga. Il nome deve essere breve, in modo che possa essere contenuto nel menu senza sovrapporsi a un altro pulsante (sarà possibile modificare il nome in seguito, dopo aver selezionato un modello).
  - Per cambiare il tipo di marcitore, scegliete quello che intendete impostare nel menu Tipo marcatore.
  - Per cambiare la miniatura per il pulsante, trascinate il codice di tempo Distanza miniatura per selezionare l'immagine da visualizzare nella miniatura del pulsante all'interno del menu. Se scegliete un menu con immagini in miniatura, l'immagine selezionata appare nel menu quando create il disco. Questa miniatura si applica solo alla visualizzazione del menu; il video associato al pulsante inizia nel punto contrassegnato dal marcitore.

## Creazione di menu per dischi

### I modelli di menu

Per creare un disco DVD, web DVD o Blu-ray con menu, usate uno dei modelli predefiniti di Adobe Premiere Elements. Tutti i modelli contengono il pulsante Menu principale 1 e Menu scene 1. I pulsanti dei menu vengono collegati automaticamente ai marcatori menu e scene nella timeline. Il menu principale contiene almeno due pulsanti, uno per la riproduzione del filmato e l'altro per la visualizzazione del menu Scene. Alcuni modelli contengono nel menu principale altri pulsanti che permettono di passare direttamente ad altri filmati contrassegnati nella timeline. I menu Scene, in genere, contengono pulsanti dotati sia di etichetta che di miniatura della scena alla quale sono associati.

Un menu può includere audio e animazione. Alcuni modelli contengono delle zone di rilascio in cui potete trascinare un'immagine o un video con cui personalizzare lo sfondo del modello. Se trascinate un video o un'immagine su un modello senza alcuna zona di rilascio, l'elemento trascinato sostituisce l'intero sfondo del menu. Un video può servire come sfondo animato per un menu o fornire tutti gli elementi visivi del menu, tranne l'evidenziazione del pulsante. Il video può includere, ad esempio, uno sfondo animato, ringraziamenti a scorrimento e anche le immagini del pulsante. La durata dello sfondo video o audio dipende dalla durata del menu. La durata di un singolo ciclo di sfondo audio e video può essere al massimo di 30 secondi.

Potete personalizzare un modello in base al vostro progetto modificando i font, i colori, gli sfondi e il layout. Le modifiche ai modelli sono valide solo per il progetto corrente; non potete salvarle in Adobe Premiere Elements.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Passare a un altro modello di menu"](#) a pagina 274

## Applicare un modello di menu disco

Scegliendo un modello di disco, non dovete preoccuparvi se non dispone di un numero sufficiente di pulsanti di menu da associare a ciascun marcitore del filmato. Adobe Premiere Elements crea menu e pulsanti aggiuntivi in base alle necessità.

Quando selezionate un modello, il testo dei pulsanti dei menu prende il nome dato ai marcatori menu e scene. Dopo aver selezionato il modello, potete assegnare un nome ai marcatori e modificare il titolo del menu. Se non assegnate un nome ai marcatori, i pulsanti mantengono la denominazione a essi attribuita nel modello.

È possibile aggiungere marcatori di menu e scene prima di selezionare un modello, oppure aggiungerli, spostarli o eliminarli dopo la scelta del modello. I menu disco vengono regolati dinamicamente per adattarsi ai marcatori, con l'aggiunta o l'eliminazione di pulsanti secondo necessità.

**Nota:** se il progetto usa impostazioni HDV, accertatevi di usare un modello per menu HD in modo da garantire risultati di massima qualità. I modelli HD sono identificabili dalla dicitura "HD" nell'angolo in alto a destra del modello, nel pannello Attività.

- 1 Fate clic su Menu disco nel pannello Attività.
- 2 Selezionate un modello il cui tema corrisponda al progetto. Se avete usato i marcatori menu principale, scegliete un modello contenente almeno tre pulsanti nel menu principale. Il primo pulsante è etichettato Inizio film, mentre il secondo Scene. Altri pulsanti collegano a marcatori scene nella timeline.
- 3 Fate clic su Applica.

I pulsanti sono collegati ai marcatori nella timeline e come testo hanno i nomi dei marcatori.

- 4 Talvolta viene chiesto se desiderate aggiungere i marcatori scene in maniera automatica. Se fate clic su Sì, selezionate una delle seguenti opzioni, quindi fate clic su OK:

**A ogni scena** Inserisce un marcitore scena a ogni punto di montaggio (taglio) tra le clip sulla traccia Video 1.

**Ogni\_Minuti** Inserisce i marcatori scene alla distanza specificata (questa opzione è disponibile solo se il filmato contiene diversi minuti di metraggio).

**Marcatori totali** Dispone equamente i marcatori lungo l'intera gamma di clip nella timeline.

**Nota:** se scegliete di non inserire automaticamente i marcatori in questo momento, potete farlo in seguito. Adobe Premiere Elements aggiorna in modo dinamico i menu, aggiungendo pulsanti per marcatori menu principale o menu e pulsanti scene se inserite marcatori.

- 5 Fate clic sulla miniatura del menu nella parte inferiore del pannello Layout disco per visualizzare un menu. Se necessario, scorrete fino alla miniatura da visualizzare oppure modificate le dimensioni del pannello per visualizzare le miniature affiancate.

Una volta scelto un modello, potete personalizzare il menu, vedere in anteprima il disco o masterizzarlo.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Panoramica del pannello Anteprima disco"](#) a pagina 275

["Linee guida sulla masterizzazione di dischi e compatibilità"](#) a pagina 279

["Aggiungere manualmente i marcatori per menu, scene o interruzioni"](#) a pagina 266

## Personalizzare un modello per menu

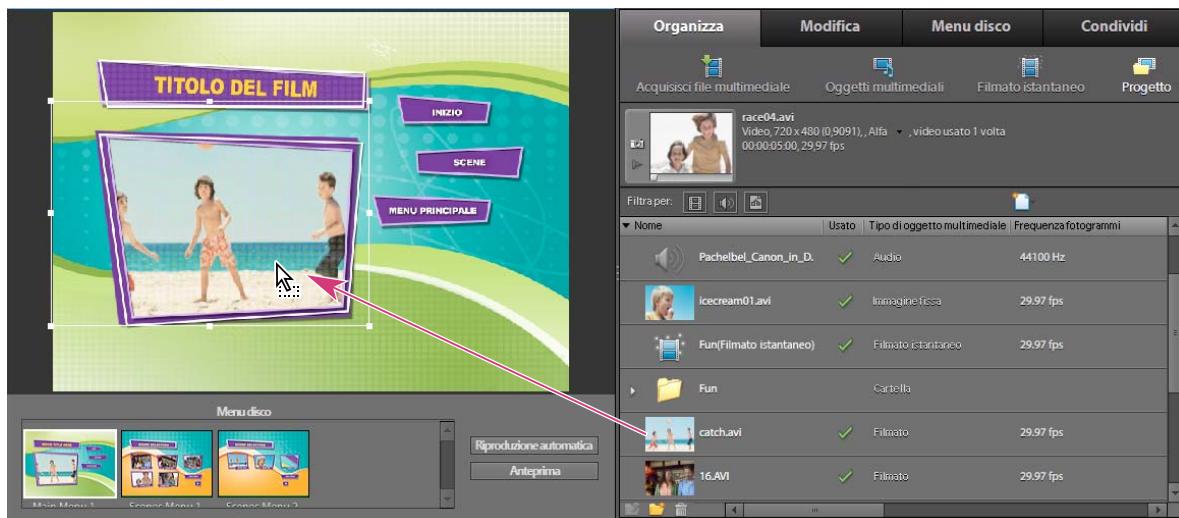
Potete personalizzare l'immagine di sfondo, i pulsanti, i nomi dei menu e la formattazione del testo di qualsiasi modello per menu.

### Personalizzare lo sfondo dei menu

Potete personalizzare lo sfondo del menu con clip video, clip video con audio, una clip audio, immagini fisse o immagini fisse con audio.

Alcuni modelli contengono delle zone di rilascio in cui potete inserire un'immagine o un video. I modelli con zone di rilascio contengono un'area nera con la dicitura “Aggiungete qui i file multimediali”. Potete inserire video e immagini anche se il menu non dispone di una zona di rilascio. In tal caso, l'elemento inserito sostituisce tutto lo sfondo. Alcuni menu senza zone di rilascio hanno ulteriori elementi grafici che restano in primo piano rispetto al video inserito.

- 1 Nel pannello Menu disco, fate clic sulla miniatura del menu da modificare.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Trascinate una clip dalla vista Progetto fino al menu per sostituire lo sfondo esistente.
  - In visualizzazione Proprietà (pannello Sfondo menu) del pannello Attività, fate clic su Sfoglia, quindi individuate e selezionate una clip presente nel disco rigido.



Trascinare una clip audio dalla vista Progetto a una zona di rilascio del menu nel pannello Layout disco.

**Nota:** se sostituite una delle clip dopo avere impostato sia video che audio, l'altra clip rimane impostata fino a quando non selezionate uno sfondo video contenente anche audio. In tal caso, lo sfondo audio sostituisce l'audio esistente.

- 3 Specificate le impostazioni nella vista Proprietà (pannello Sfondo menu) del pannello Attività:

**Ripristina** Reimposta lo sfondo sullo sfondo originale del modello.

**Attacco** Imposta il punto di attacco del video o della clip audio. Trascinate il codice di tempo sul fotogramma desiderato.

**Riproduci** Riproduce il file multimediale nella miniatura. L'icona si trasforma da pulsante Riproduzione ▶ a pulsante Pausa ▶. Fate clic sul pulsante Pausa per interrompere la riproduzione e impostare il punto di attacco dello sfondo.

**Usa fotogramma fisso** Imposta il fotogramma corrente nella clip video come immagine di sfondo fissa. Trascinate il codice di tempo per impostare il fotogramma.

**Applica transizione predefinita prima del ciclo** Aggiunge la transizione impostata come predefinita ogni volta in cui il video viene avviato dall'inizio.

**Durata** Imposta la durata del video o dell'audio di sfondo dai punti di attacco.

**Applica a tutti i menu** Applica lo sfondo a tutti i menu disco.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Specificare una transizione predefinita"](#) a pagina 139

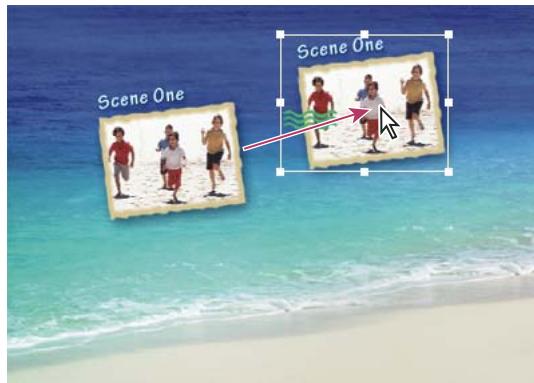
### Modificare la posizione e la dimensione delle voci di menu

- 1 Nella parte inferiore del pannello Layout disco, fate clic sulla miniatura del menu che desiderate modificare.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per ridimensionare una voce del menu, selezionate la voce nel pannello Layout disco. Intorno alla voce viene visualizzato un rettangolo con otto punti di selezione, denominato *rettangolo di selezione*. Trascinate uno dei punti di selezione per ridimensionare la voce. In alternativa, nelle versioni in lingue con alfabeto romano, potete utilizzare i tasti - (meno) o = (uguale) della tastiera per ridimensionare la voce in modo proporzionale in tutte le direzioni. Il tasto = (uguale) ingrandisce la voce.



Trascinate uno dei punti di selezione del rettangolo per ridimensionare una voce di menu.

- Per spostare una voce di menu, selezionate la voce e trascinatela. In alternativa potete utilizzare i tasti freccia sulla tastiera per spostare la voce in qualsiasi direzione.



Posizione originale (a sinistra) e voce spostata (a destra)

## Modificare il testo e i pulsanti di menu

Dopo aver selezionato il modello, potete modificare il testo del menu o l'aspetto dei pulsanti del menu principale o delle scene. Potete anche eliminare i pulsanti. Poiché i pulsanti sono collegati ai marcatori, l'eliminazione di un pulsante comporta anche l'eliminazione del marcatore che lo ha generato.

- 1 Nella parte inferiore del pannello Layout disco, fate clic sulla miniatura del menu che desiderate modificare.
- 2 Per modificare il testo o i pulsanti non collegati ai marcatori, fate doppio clic sul titolo o sul pulsante del menu e modificate il testo nella finestra di dialogo Modifica testo. Per utilizzare più righe, premete Ctrl+Invio per ogni nuova riga. Fate clic su OK.
- 3 Per modificare i pulsanti collegati ai marcatori, fate doppio clic sul testo o sul pulsante, effettuate una delle seguenti operazioni nella finestra di dialogo Marcatore menu, quindi fate clic su OK.
  - Per rinominare il marcitore (e il pulsante nel menu), digitate un nuovo nome e fate clic su OK. Per utilizzare più righe, premete Ctrl+Invio per ogni nuova riga. Il nome deve essere breve, in modo che possa essere contenuto nel menu senza sovrapporsi a un altro pulsante.
  - Per selezionare l'immagine che intendete visualizzare nella miniatura del pulsante del menu, trascinate il codice di tempo Distanza miniature e fate clic su OK (questa miniatura si applica solo alla visualizzazione del menu; se selezionate l'opzione Pulsante menu animato, il video associato al pulsante inizia nel punto contrassegnato dal marcitore).
  - Per eliminare un pulsante, fate clic su Elimina. Il marcitore viene eliminato dalla timeline e il pulsante viene eliminato dal menu. In alternativa, potete fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul marcitore del pulsante nella timeline e scegliere Cancellare marcatore menu.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Aggiungere manualmente i marcatori per menu, scene o interruzioni"](#) a pagina 266

## Specificare le impostazioni del testo

Potete modificare le proprietà del testo per i titoli e i pulsanti dei menu, inclusi font, dimensioni, stile e colori.

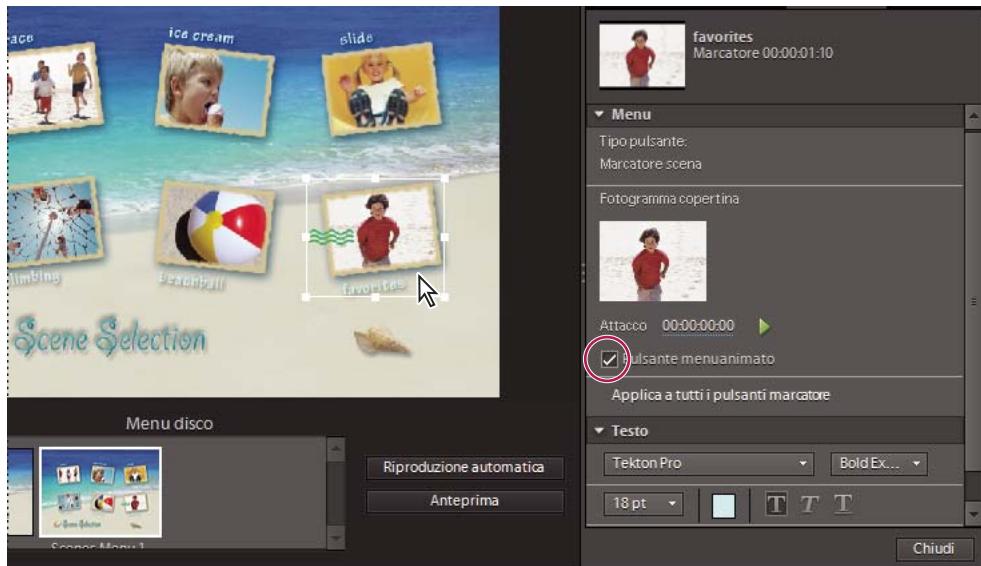
- 1 Nella parte inferiore del pannello Layout disco, fate clic sulla miniatura del menu che desiderate modificare.
- 2 Selezionate un titolo di menu o un testo di pulsante.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Proprietà:
  - Scegliete un font nel menu Cambia font. Se necessario, per visualizzare le opzioni di attributo del testo selezionate il triangolino accanto alla casella Testo.
  - Scegliete uno stile di testo nel menu Cambia stile font o fate clic sulle icone Grassetto, Corsivo o Sottolineato. Potete selezionare più di un'icona.
  - Scegliete le dimensioni del testo nel menu Cambia dimensioni testo.
  - Fate clic sull'icona Cambia colore testo accanto al menu Cambia dimensioni testo e scegliete un colore dal Selettore colore Adobe.
- 4 Per applicare le impostazioni del testo a voci di testo simili in tutti i menu, fate clic su Applica a tutti i pulsanti Scena, Applica a tutti i pulsanti testo o Applica a tutti i pulsanti marcatori.

## Animare i pulsanti

Potete aggiungere video ai pulsanti del menu principale e delle scene se il modello contiene pulsanti che visualizzano una miniatura.

- 1 Nella parte inferiore del pannello Layout disco, fate clic sulla miniatura del menu che desiderate modificare.

- 2 Selezionate un pulsante nel pannello Layout disco.
- 3 Nella vista Proprietà del pannello Attività selezionate Pulsante menu animato.



Menu delle scene con il pulsante selezionato (a sinistra) e Pulsante menu animato selezionato nel pannello Proprietà (a destra)

- 4 Impostate il punto di attacco in cui desiderate che venga avviata la riproduzione della clip quando viene visualizzato il menu. Potete utilizzare il pulsante Riproduci/Stop per visualizzare la clip nella miniatura oppure modificare il campo del codice di tempo dell'attacco.
- 5 Per impostare la durata di riproduzione della clip, fate clic sullo sfondo del menu, quindi modificate il campo del codice di tempo Durata in Pulsante menu animato nella vista Proprietà.

**Nota:** la durata impostata per un pulsante del menu animato è valida per tutti i pulsanti dei menu animati del disco.

## Passare a un altro modello di menu

Se cambiate idea sulla scelta del menu disco, potete passare facilmente a un modello diverso. Perderete eventuali modifiche apportate ai titoli dei menu, ai nomi dei pulsanti non marcatori (pulsante Riproduci o Scene) e alle impostazioni del testo (font, colore, stile e così via). Non perderete, invece, le modifiche effettuate agli sfondi e ai pulsanti marcatori (marcatori menu principale e marcatori scene). Quando modificate il testo dei pulsanti, viene cambiato in realtà il nome del marcatore menu e il nuovo nome del marcatore viene utilizzato durante la generazione di nuovi menu.

- 1 Fate clic sulla scheda Menu disco nel pannello Attività.
  - 2 Trascinate un nuovo modello dalla vista Modelli del pannello Attività nel pannello Layout disco.
- Adobe Premiere Elements visualizza i nuovi menu nel pannello Layout disco.

## Passare da un disco con menu a un disco a riproduzione automatica

Se decidete di non usare i menu in un disco DVD, web DVD o Blu-ray, potete ripristinare il layout per creare un disco a riproduzione automatica.

**Nota:** sebbene un disco a riproduzione automatica non contenga menu associati ai marcatori, quelli esistenti nel progetto per menu e scene possono rivelarsi utili. I pulsanti Successivo e Precedente presenti sul telecomando di un lettore per dischi DVD, web DVD o Blu-ray consentono di spostarsi avanti e indietro tra i marcatori di menu principale e scene. I marcatori interruzione sono ignorati.

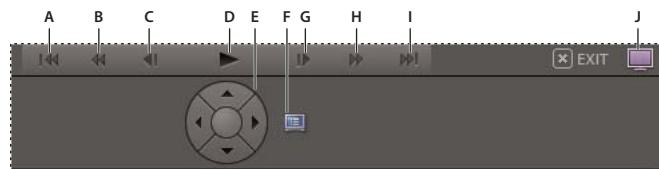
- ❖ Nel pannello Layout disco, fate clic su Riproduzione automatica.

I menu vengono rimossi dal pannello Layout disco e i marcatori vengono utilizzati come marcatori di capitolo nel disco a riproduzione automatica.

## Anteprima dei menu

### Panoramica del pannello Anteprima disco

È sempre consigliabile visualizzare in anteprima un disco prima di masterizzarlo. Il pannello Anteprima disco contiene comandi che simulano quelli del telecomando di un lettore per dischi DVD, web DVD o Blu-ray. Utilizzando questi comandi, potete provare i vari pulsanti dei menu e visualizzare il video al quale sono associati. L'anteprima di un disco può essere visualizzata in una finestra o a schermo intero.



Comandi di navigazione anteprima disco

A. Scena precedente B. Riavvolgi C. Indietro di un fotogramma D. Riproduci E. Frecce di navigazione e pulsante Invio F. Torna al menu principale G. Avanti di un fotogramma H. Avanzamento rapido I. Scena successiva J. Riproduci a schermo intero

### Anteprima di un disco DVD, web DVD o Blu-ray con menu

Potete visualizzare in anteprima un disco con menu da qualsiasi punto, trascinando un modello nel pannello Layout disco.

1 Fate clic su Menu disco nel pannello Attività, se necessario, per aprire il pannello Layout disco.

2 Nel pannello Layout disco, fate clic su Anteprima.

**Nota:** se viene segnalato che i pulsanti si sovrappongono, consultate [“Modificare la posizione e la dimensione delle voci di menu”](#) a pagina 272.

3 Nella finestra Anteprima disco, utilizzate i comandi di navigazione o il mouse per fare clic su ogni pulsante e visualizzare ogni scena o video. Se i menu o le miniature dei pulsanti contengono video o audio, le relative clip vengono riprodotte in modo che possiate visualizzarle in anteprima prima di masterizzare un disco.

4 Fate clic sull'icona Riproduci a schermo intero per visualizzare l'anteprima del disco a schermo intero.

5 Spostate il mouse per visualizzare il pannello di controllo Disco con cui potete, in modalità a schermo intero, emulare il funzionamento del telecomando di un lettore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Visualizzare in anteprima un filmato nel pannello Monitor”](#) a pagina 108

# Capitolo 15: Salvataggio e condivisione dei filmati

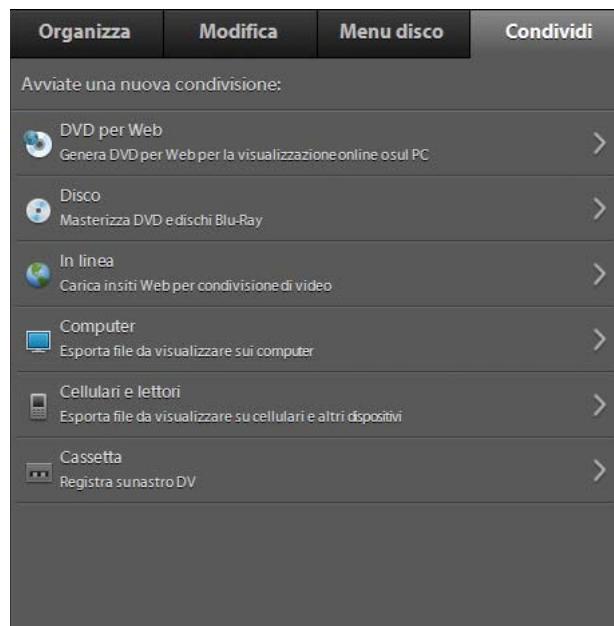
Potete esportare e condividere filmati, foto e file audio in vari formati di file per Web, dispositivi mobili, videocassette, Video CD e Super Video CD. Inoltre, potete copiare e salvare i progetti per modificarli e memorizzarli.

## Condivisione mediante il pannello Attività

La vista Condivisione del pannello Attività contiene tutte le funzionalità per salvare e condividere (esportare) il progetto finito. Potete salvarlo per visualizzarlo su Internet, cellulari, computer, DVD, dischi Blu-ray e così via.

Per avviare una nuova condivisione potete fare clic su una delle opzioni di condivisione: Disco, Online, Computer, Cellulari e lettori e Cassetta. Ognuna di queste apre una vista nel pannello Attività, con le opzioni e le impostazioni specifiche per condividere i file nel rispettivo tipo multimediale.

**Nota:** La vista Condivisione semplifica la condivisione e l'esportazione in quanto contiene una serie di predefiniti per le impostazioni e i formati usati più di frequente. Per specificare impostazioni univoche per qualsiasi formato, fate clic sulle opzioni avanzate e apportate le modifiche del caso. In alternativa, potete anche usare i comandi di esportazione nel menu File.



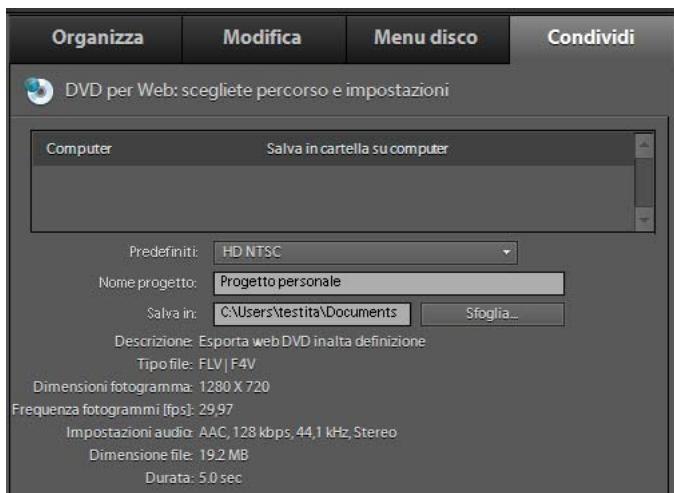
Vista Condivisione del pannello Attività.

## Creare file DVD per il Web

I file web DVD sono file DVD destinati a essere riprodotti online. Potete condividere le clip di filmati come file web DVD che possono essere incorporati in pagine Web. Le clip di filmati vengono esportate in formato Flash. I file possono essere riprodotti in un qualsiasi browser Web che supporti Flash Player 9.x o versioni successive.

## Creare file web DVD per il desktop

- 1 Selezionate la scheda Condividi nel pannello Attività.
- 2 Fate clic su web DVD.



Creare file web DVD sul desktop

- 3 Selezionate Salva in cartella su computer.
- 4 Selezionate un predefinito dal menu Predefiniti.
- 5 In Nome progetto, specificate un nome per il progetto.
- 6 In Salva in, fate clic su Sfoglia per selezionare un percorso in cui salvare i file DVD di output.

Al termine della generazione, viene visualizzato il pannello Generazione completata. Fate clic sul collegamento per visualizzare in anteprima nel browser il file web DVD generato.



Visualizzazione del file web DVD

## Condivisione mediante DVD o dischi Blu-ray

Dopo aver eseguito l'anteprima del filmato e averne verificato la completezza, potete procedere alla masterizzazione del progetto su un DVD o disco Blu-ray. Accertatevi che il disco da voi scelto sia compatibile sia con il masterizzatore che con il lettore. Inoltre, il disco rigido deve disporre di spazio sufficiente per contenere i file compressi e i file temporanei creati durante l'esportazione. Se non disponete di spazio libero sufficiente su una partizione del disco, potete specificare una partizione diversa per i file temporanei con il comando Modifica > Preferenze > Dischi memoria virtuale (Windows) o Adobe Premiere Elements > Preferenze > Dischi memoria virtuale (Mac OS). Potete verificare i requisiti di spazio nella finestra di dialogo Masterizza.

**Nota:** Se il masterizzatore DVD che usate non è compatibile con Adobe Premiere Elements, potete masterizzare il progetto in una cartella DVD, quindi masterizzare questa cartella su un DVD utilizzando il software del masterizzatore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“I dischi a riproduzione automatica e con menu”](#) a pagina 262

[“Tipi di dischi e opzioni per i menu”](#) a pagina 262

[“Impostare un disco di memoria virtuale”](#) a pagina 37

[“La compressione”](#) a pagina 296

## Masterizzazione di dischi

In base alla complessità e alla lunghezza del progetto e alla velocità del computer, la codifica (compressione) dei file video e audio per un disco può richiedere ore. Se intendete masterizzare diversi dischi di contenuto e qualità uguali, potete risparmiare tempo memorizzandoli tutti nella stessa sessione, in modo da effettuare la compressione del progetto una sola volta.

 *Adobe Premiere Elements converte tutti i file audio alla profondità di 16 bit e alla frequenza di campionamento di 48 kHz necessarie per i DVD e i dischi Blu-ray. Per ottenere risultati ottimali, registrate l'audio con queste impostazioni.*

**Nota:** per linee guida sulla masterizzazione di dischi e informazioni sulle opzioni di compatibilità, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Elements.

### Masterizzare un disco DVD o Blu-ray

- 1 Prima di avviare Adobe Premiere Elements, collegate e accendete tutti i masterizzatori DVD o Blu-ray esterni.
- 2 Nella vista Condivisione del pannello Attività, fate clic su Disco  per aprire la vista Disco.
- 3 Nella vista Disco, scegliere DVD o Blu-ray dal menu.
- 4 Selezionate Disco come opzione Masterizza in.
- 5 Digitate un nome per il disco. Questo nome compare se inserite il disco in un computer al termine della masterizzazione del DVD (il nome predefinito è una data in formato 24 ore: AAAAMMGG\_hhmmss).
- 6 Selezionate un masterizzatore dal menu Posizione masterizzatore.
- 7 Accertatevi che nell'unità sia inserito un disco compatibile. Se inserite un disco, fate clic su Ripeti ricerca per controllare che i supporti nei masterizzatori collegati siano validi.
- 8 Nella casella Copie, inserite il numero di dischi che intendete masterizzare durante la sessione. Vi verrà richiesto di inserire nuovi dischi in base al numero di copie da masterizzare. La codifica del video e dell'audio viene effettuata soltanto una volta.

- 9 Per Selezione preimpostata, selezionate l'opzione dello standard televisivo utilizzato nell'area geografica del pubblico di destinazione.
- 10 (Facoltativo) Selezionate Adatta contenuti allo spazio disponibile. Se masterizzate un DVD, potete deselezionare questa opzione e trascinare il cursore per scegliere la qualità video desiderata. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata per i DVD e deselezionata per i dischi Blu-ray.
- 11 Fate clic su Masterizza per iniziare la conversione del progetto nel formato DVD o Blu-ray e per masterizzare il disco. Se masterizzate un DVD e non è disponibile nessun masterizzatore, è possibile masterizzare il progetto in una cartella DVD, per poi masterizzare i file risultanti su DVD quando il masterizzatore diventa disponibile.

**Importante:** La codifica dei componenti video e audio per l'output su disco potrebbe richiedere diverse ore.

### Masterizzare su una cartella DVD

Se il masterizzatore DVD non è compatibile con Adobe Premiere Elements, potete masterizzare il progetto in una cartella. Viene creato un file compatibile con i DVD che può essere masterizzato su disco mediante un programma di authoring come Adobe Encore.

**Nota:** Potete masterizzare in una cartella solo progetti DVD, non i progetti Blu-ray.

- 1 Se la vista Disco non compare, fate clic sulla scheda Condivisione nel pannello Attività, quindi fate clic su Disco .
- 2 Dal menu Masterizza su, selezionate una delle opzioni Cartella come destinazione del progetto. Per i progetti di filmati di dimensioni superiori a quelle di un disco monostrato da 4,7 GB, selezionate l'opzione Cartella (8,5 GB) che consente di gestire dischi a doppio strato.
- 3 Digitate un nome per la cartella.
- 4 Fate clic su Sfoglia per specificare una posizione per la cartella del.
- 5 Fate clic su Masterizza per iniziare a creare la cartella del.

**Importante:** La codifica dei componenti video e audio per l'output su disco potrebbe richiedere diverse ore.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["I progetti archiviati"](#) a pagina 299

## Linee guida sulla masterizzazione di dischi e compatibilità

Se al vostro computer è collegato un masterizzatore, potete creare DVD o dischi Blu-ray direttamente da Adobe Premiere Elements. Potete riprodurre i dischi creati in un lettore di dischi per televisore o per computer. Adobe Premiere Elements crea dischi video, ma non crea dischi di dati o audio. I masterizzatori DVD per desktop usano un disco DVD-5 registrabile (DVD+/-R) con una capacità di 4,7 GB, in grado di contenere circa due ore di video ad alta qualità con definizione standard.

Di solito, un disco Blu-ray ha una capacità di 25 GB e può contenere 135 minuti di video ad alta qualità in formato MPEG-2, più 2 ore di materiale extra con definizione standard; in alternativa, può contenere fino a 10 ore di contenuti con definizione standard. I dischi Blu-ray sono in formato BD-R (registrabile) e BD-RE (riscrivibile).

Adobe Premiere Elements supporta dischi monostrato da 4,7 GB dei seguenti tipi: DVD+R, DVD+RW, DVD-R e DVD-RW. Supporta anche i dischi DVD+R a doppio strato da 8,5 GB. Selezionate un tipo di disco supportato sia dal masterizzatore che dal lettore DVD che avete intenzione di utilizzare. Non tutti i masterizzatori e lettori DVD supportano infatti tutti i tipi di DVD. Ad esempio, molti, ma non tutti i lettori DVD per televisore riconoscono i dischi DVD+R.

**DVD-R** Questo formato utilizza dischi sui quali è possibile registrare un'unica operazione di scrittura ed è compatibile sia con lettori DVD autonomi che con unità DVD-ROM. I dischi DVD-R sono disponibili in due tipi di supporti:

General Use e Authoring. La maggior parte degli utenti di DVD-R utilizza i più economici dischi General Use, solo alcuni masterizzatori professionisti utilizzano dischi Authoring. È necessario che utilizziate il tipo di supporto appropriato per il masterizzatore in uso. In ogni caso, una volta scritti, i dischi dovrebbero essere leggibili in entrambi i tipi di lettori o unità DVD (i DVD-R General Use sono progettati per impedire il backup di DVD commerciali crittografati).

**DVD+R** Questo formato non riscrivibile è compatibile con la maggior parte dei lettori DVD e unità DVD-ROM. La prima generazione di masterizzatori +RW non supportava la registrazione su DVD+R ed è probabile che non sia possibile eseguire un aggiornamento a tal fine. In ogni caso, tutti i modelli correnti di masterizzatori DVD+RW supportano la registrazione su DVD+R. La compatibilità dei dischi DVD+R nei lettori DVD autonomi è simile a quella dei DVD-R.

**DVD-RW/DVD+RW** Questi formati sono simili per funzionalità e compatibilità ai masterizzatori e lettori DVD. DVD-RW e DVD+RW utilizzano dischi riscrivibili fino a 1000 volte in situazioni ideali. La maggioranza dei lettori DVD autonomi è in grado di riprodurre video registrati su dischi DVD-RW e DVD+RW, ma la compatibilità non è così elevata come nel caso dei DVD-R e DVD+R. Gli attuali masterizzatori DVD-RW possono masterizzare anche DVD-R.

***Nota:** Se il masterizzatore DVD che utilizzate non è compatibile con Adobe Premiere Elements, potete masterizzare il progetto in una cartella, in modo da poter utilizzare il software fornito con il masterizzatore per masterizzare il DVD finale.*

## Problemi di compatibilità dei DVD

Nella scelta di supporti e hardware, è opportuno valutare i seguenti problemi di compatibilità:

- I formati DVD+R e DVD-R sono compatibili con un numero maggiore di lettori da tavolo rispetto ai formati DVD+RW e DVD-RW.
- Le unità DVD-ROM sono compatibili con più formati DVD rispetto ai lettori DVD da tavolo, perché per i computer l'aggiornamento di firmware e driver delle unità DVD risulta più semplice rispetto ai lettori da tavolo.
- I lettori DVD meno recenti supportano un numero minore di formati DVD.

Selezionate l'impostazione predefinita per un determinato formato a seconda dello spazio disponibile sul supporto di destinazione e delle esigenze del pubblico finale.

## Codifica video per DVD e dischi Blu-ray

Per creare un DVD o un disco Blu-ray è necessario codificare il video in formato MPEG-2 o H.264 (solo per Blu-ray). La compressione riduce i file video e audio originali in modo che occupino uno spazio di memorizzazione inferiore. Ad esempio, un video di 60 minuti in Adobe Premiere Elements occupa circa 13 GB. Tuttavia, un DVD monostrato può contenere soltanto 4,7 GB (i DVD a doppio strato contengono invece 8,5 GB). Per conservare il massimo livello di qualità, Adobe Premiere Elements limita la compressione del video alle dimensioni necessarie per poterlo masterizzare sul disco. Minore è la durata del filmato, minore è la compressione necessaria e più elevata è la qualità del video sul disco.

***Nota:** I predefiniti Blu-ray sono indicati per l'esportazione di file di qualità AVCHD.*

La compressione del video e dell'audio da masterizzare su disco è dispendiosa in termini di tempo, anche su sistemi dedicati di alta qualità. Il tempo necessario varia in base alla velocità del processore del computer, alla quantità di memoria disponibile, alla complessità e alla lunghezza del progetto. La masterizzazione di video standard di 60 minuti può durare da 4 a 6 ore. Molti produttori di dischi DVD e Blu-ray masterizzano i progetti durante la notte.

***Nota:** Il formato H.264 per Blu-ray richiede molte risorse del computer e, di conseguenza, i tempi di codifica sono molto lunghi. Tuttavia, la compressione è molto elevata e consente di inserire più dati video per MB. Il formato MPEG-2 non richiede molte risorse del computer, pertanto è più veloce, ma la quantità di dati video per MB è inferiore.*

## Creare dischi per aree geografiche diverse

Se il DVD o il disco Blu-ray deve essere visto anche da persone di un paese diverso dal vostro, potrebbe essere necessario masterizzarlo utilizzando un diverso standard televisivo. Di solito i dispositivi video (dalle videocamere ai lettori per DVD o dischi Blu-ray) sono conformi a uno dei due standard televisivi: **NTSC** in Giappone e Nord America o **PAL** nella maggior parte dei paesi europei e in Medio Oriente.

Adobe Premiere Elements è in grado di creare filmati sia NTSC che PAL e ciò consente la produzione di filmati consoni alla propria area geografica e ad altre parti del mondo. Tuttavia, per ottenere risultati ottimali è bene che i video siano già stati acquisiti in conformità allo standard televisivo nel quale intendete effettuare l'esportazione.

**NTSC** Nordamerica, parti del Sudamerica, Giappone, Filippine, Taiwan, Corea del Sud, Guam, Myanmar e altri Paesi.

**PAL** Europa, Medio Oriente e alcune zone dei seguenti continenti: Asia, Africa, Sudamerica.

## Indicazioni per la masterizzazione di dischi

Una volta inclusi nel filmato il montaggio e la navigazione desiderata, il processo di masterizzazione è piuttosto semplice. Tuttavia, supporti e dispositivi non compatibili o fattori temporali non previsti possono influire sulla qualità e sul completamento. Per ottenere una corretta masterizzazione dei dischi, attenetevi alle indicazioni riportate di seguito.

**Nota:** se si verificano errori di codifica, consultate la sezione relativa alla risoluzione dei problemi nell'Aiuto.

- Pianificate tutto il tempo necessario: La codifica dei file video e audio per un disco potrebbe richiedere diverse ore. Conviene eseguire la masterizzazione durante la notte. Se intendete masterizzare diversi DVD o dischi Blu-ray, fatelo nella stessa sessione utilizzando l'opzione Copie della finestra di dialogo Masterizza in modo da effettuare la compressione del progetto una sola volta.
- Aggiornate i driver e il firmware. Assicuratevi di avere installato i driver e il *firmware* (software contenuto in un dispositivo di sola lettura (ROM) per il controllo del funzionamento delle periferiche) più aggiornati per il masterizzatore. Potete scaricare gli aggiornamenti da Internet.
- Scegliete un masterizzatore compatibile. Per creare un DVD o un disco Blu-ray in Adobe Premiere Elements, dovete disporre di un masterizzatore compatibile. Innanzitutto, accertatevi che il sistema disponga di un masterizzatore e non solo di un'unità CD-ROM, CD-R, DVD-ROM o Blu-ray. Quindi, verificate che l'unità sia compatibile con Adobe Premiere Elements cercandola nel menu Posizione masterizzatore dopo aver scelto Disco dalla vista Condivisione nel pannello Attività.
- Quando masterizzate un DVD, scegliete la qualità del DVD registrabile e un formato multimediale DVD compatibile. Non tutti i masterizzatori e lettori DVD supportano infatti tutti i tipi di DVD. Tuttavia, la masterizzazione del DVD non può essere eseguita se il masterizzatore non supporta il formato del disco. Ad esempio, un masterizzatore che supporta solo dischi +R o +RW non è in grado di masterizzare dischi -R o -RW. Lo stesso avviene per i lettori DVD. Molti lettori DVD meno recenti potrebbero non riconoscere alcuni dischi riscrivibili creati su un masterizzatore più recente.
- Predisponete molto spazio disponibile deframmentato sul disco rigido. Il disco rigido deve infatti disporre di spazio sufficiente per contenere i file compressi completi e i file temporanei creati durante l'esportazione. I requisiti di spazio per il progetto sono visualizzati nella finestra di dialogo Masterizza.
- Evitate di visualizzare anteprime di non necessarie. Le anteprime della timeline o della sceneline sono utili per controllare l'aspetto del filmato e la relativa riproduzione, ma richiedono del tempo per la creazione e non sono utilizzate nel processo di masterizzazione.

- Eseguite un test del disco. Se commettete un errore su un disco registrabile, dovete usare un altro disco; se invece commettete un errore su un disco riscrivibile, potrete riutilizzarlo. Per tale motivo, considerate l'idea di utilizzare un disco DVD-RW o BD-RE (riscrivibile) per effettuare una prova e passate a un disco DVD-R General Use o BD-R per creare copie finali o altre copie. I DVD-R General Use (per uso generico) sono dischi in un formato registrabile una sola volta che offrono un'eccellente compatibilità sia con i lettori DVD autonomi che con le unità DVD-ROM.
- Evitate di effettuare attività non necessarie con il computer durante l'esportazione. Disattivate gli screen saver e le funzioni per il risparmio di energia. Evitate di effettuare scansioni alla ricerca di virus, di scaricare aggiornamenti, di eseguire ricerche sul Web, di giocare con il computer e così via.

## Condivisione per la riproduzione su PC

### Condividere un filmato da riprodurre su un personal computer

Il video montato nella timeline o nella sceneline non è disponibile come file video indipendente finché non lo esportate (condividete) in formato video. Dopo l'esportazione potete riprodurlo sul computer, con un altro lettore per file multimediali o programma per il montaggio video, nonché trasferirlo ad altri computer.

La condivisione di un filmato per la riproduzione da PC determina in genere la creazione di file caratterizzati da velocità dati e dimensioni che superano i limiti accettabili per una corretta riproduzione su Internet e sui dispositivi VCD, SVCD, DVD o portatili. I predefiniti MPEG H.264 e MPEG MPEG2 forniscono la qualità necessaria per l'esportazione di file AVCHD.

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Condividi, quindi su Computer .
- 2 Scegliete un formato dall'elenco nella parte superiore della vista PC. Scorrete l'elenco per visualizzare tutte le opzioni.
- 3 Specificate predefinito, nome file e posizione in cui salvare il file.
- 4 (Facoltativo) Fate clic su Avanzate e specificate le opzioni che desiderate.

### Esportare solo l'audio

Se esportate solo l'audio dai filmati utilizzando l'area di lavoro di condivisione, potete usare un formato file di vostra scelta.

- 1 Fate clic su Condividi nel pannello Attività, quindi fate clic su Computer  o su Cellulari e lettori .
- 2 Scegliete un formato dall'elenco nella parte superiore del pannello. Scorrete l'elenco per visualizzare tutte le opzioni.
- 3 Specificate predefinito, nome file e posizione in cui salvare il file.
- 4 Fate clic su Avanzate e deselezionate Esporta video.
- 5 (Facoltativo) Fate clic sulla scheda Audio e specificate le opzioni secondo le necessità del caso.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Impostazioni comuni per la condivisione"](#) a pagina 290

## Esportare un fotogramma come immagine fissa

Potete esportare un fotogramma o una clip di immagine fissa come file separato. Il fotogramma viene esportato dalla posizione del tempo corrente nella timeline o nel pannello Monitor. Nel procedere con l'esportazione, visualizzerete il fotogramma nella vista Progetto del pannello Attività.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se utilizzate la sceneline, trascinate l'indicatore del tempo corrente  nel pannello Monitor, fino al fotogramma che desiderate esportare.
- Se utilizzate la timeline, trascinate l'indicatore del tempo corrente  nella timeline, fino al fotogramma che desiderate esportare.

 *Per risultati ottimali, selezionate un fotogramma senza troppo movimento.*

2 (Facoltativo) Deinterlacciate il fotogramma per migliorare in modo notevole la qualità dell'immagine esportata: selezionate la clip che contiene il fotogramma nella timeline. Quindi scegliete Clip > Opzioni video > Opzioni di campo. Selezionate Deinterlaccia e fate clic su OK.

 *Se è installato, sarà possibile deinterlacciare l'immagine esportata in Photoshop Elements. In Editor scegliete Filtro > Video > Deinterlaccia.*

3 Nella parte inferiore del pannello Monitor fate clic sul pulsante Blocca fotogramma .

4 Scegliete le impostazioni desiderate e fate clic su Esporta.

5 Specificate una posizione e un nome per il file e fate clic su Salva. Per annullare l'esportazione, premete Esc; l'annullamento potrebbe richiedere alcuni secondi.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Esportare un fotogramma video”](#) a pagina 130

## Esportare un fotogramma in un'immagine JPEG

Potete esportare un fotogramma in un'immagine JPEG.

- 1 Posizionate l'indicatore del tempo corrente nel fotogramma da esportare e fate clic sulla scheda Condividi.
- 2 Fate clic su Computer e selezionate un'immagine dall'elenco.
- 3 Selezionate un predefinito JPEG.

## Esportare le clip come una sequenza di immagini fisse

Potete esportare una clip o un filmato come sequenza di immagini fisse, con ogni fotogramma esportato come file immagine a parte. L'esportazione come sequenza può essere utile nei seguenti casi:

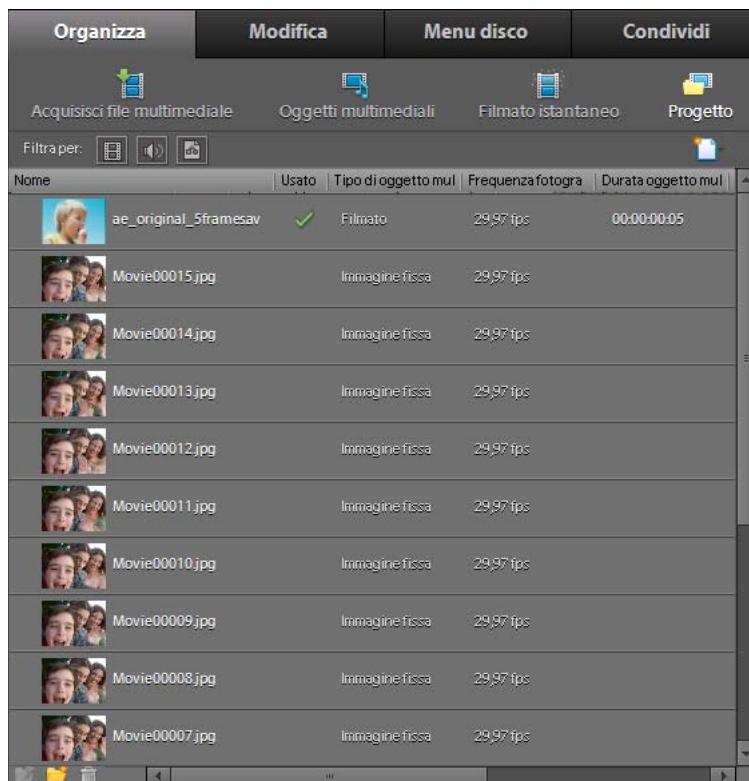
- Se desiderate usare una clip in un'animazione che non supporta i formati video o che richiede una sequenza di immagini.
- Se desiderate usare una clip in un'applicazione 3D che non supporta i formati video o che richiede una sequenza di immagini.

Quando esportate una clip, Adobe Premiere Elements numera automaticamente i file.

- 1 Importate in Adobe Premiere Elements la clip da esportare come una sequenza di immagini.
- 2 Trascinate la clip analizzata nella timeline o nella sceneline.

- 3 Fate clic su Condividi > Computer > Immagine.
- 4 Selezionate un predefinito dal menu (JPEG) e fate clic su Avanzate.
- 5 Nella finestra di dialogo Avanzate, selezionate Esporta come sequenza.
- 6 Fate clic su OK per salvare il predefinito.
- 7 Selezionate il predefinito appena creato, specificate un percorso e un nome per i file immagine esportati e fate clic su Salva. È consigliabile specificare una cartella vuota, in modo da non confondere i file della sequenza con altri file.

**Nota:** Per impostare la numerazione della sequenza, digitate un nome di file numerato. Per specificare il numero di cifre per il nome file, determinate quante cifre sono necessarie per numerare i fotogrammi e aggiungete eventuali zero in base alle esigenze. Ad esempio, per esportare 20 fotogrammi di un filmato di un'auto con un nome file con cinque cifre, digitate Auto000 per il primo nome file. Gli altri file verranno automaticamente denominati Auto00001, Auto00002, ..., Auto00020).



Sequenza di foto importata nella vista Progetto, con numerazione sequenziale dei nomi file.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Impostazioni comuni per la condivisione"](#) a pagina 290

## Esportare solo l'audio usando il comando Condividi > Computer

Per esportare solo l'audio del filmato, scegliete Condividi > Computer > Audio. Con questa opzione, Adobe Premiere Elements consente di salvare l'audio come file Windows Waveform (.wav), MP3 (.mp3), AAC (.aac) o AIFF (.aiff). Per salvarlo in formato MP3 o AAC, ad esempio per un podcast audio, esportate l'audio mediante l'opzione Cellulari e lettori nella vista Condividi del pannello Attività.

- 1 Selezionate la timeline o la sceneline e scegliete Condividi > Computer > Audio.

- 2 Scegliete un'opzione dal menu Predefiniti. Ad esempio, per salvare il file in formato MP3, selezionate MP3 Qualità alta. Specificate il percorso in cui salvare il file e il nome file. Fate clic su Avanzate per specificare altre impostazioni di esportazione e fate clic su OK.

## Esportare il video mediante il comando Condividi > Computer

Quando esportate un video mediante il comando Condividi > Computer, potete modificare le impostazioni e salvarle come impostazioni personalizzate.

- 1 Scegliete Condividi > Computer e selezionate i file multimediali da esportare.
- 2 Selezionate un predefinito di esportazione e fate clic su Avanzate.
- 3 Apportate le modifiche necessarie alle impostazioni del predefinito e fate clic su OK per salvarle.

In questa fase non verrà salvata una clip, ma Adobe Premiere Elements verranno applicate le nuove impostazioni a qualsiasi esportazione successiva.

Le impostazioni di esportazione non vengono aggiornate mentre lavorate su un progetto; verificate quindi che siano effettivamente quelle appropriate. La modifica di un'opzione comporta la creazione di un nuovo predefinito a cui potete assegnare un nome e che potete salvare e usare nei futuri progetti. Tutti i predefiniti creati vengono elencati insieme ai predefiniti del programma nel menu Predefinito della vista Condividi.

Il software di alcune schede di acquisizione e i moduli plug-in dispongono di proprie finestre di dialogo con opzioni specifiche. Se le opzioni visualizzate sono diverse da quelle descritte in questa guida utente, consultate la documentazione della scheda di acquisizione o del modulo plug-in.

## Condividere sul Web

Adobe Premiere Elements consente di esportare i filmati in formati adatti a Internet. Usate la vista Condivisione del pannello Attività per caricare i filmati direttamente sul Web. Adobe Premiere Elements fornisce formati file predefiniti come Adobe Flash Video (.flv), Flash Renamed MP4 (.f4v), e QuickTime (.mov), che sono comunemente usati per incorporare video in pagine e applicazioni Web.

Il predefinito Video Flash per Web rispetta i requisiti di gran parte dei server e le opzioni di larghezza di banda e lettori di gran parte dei programmi di visualizzazione. L'uso delle impostazioni predefinite disponibili rappresenta il modo più rapido di esportare un filmato. Potete anche personalizzare le impostazioni per adattarle a una determinata situazione. Assicuratevi, tuttavia, che la velocità dati del filmato sia appropriata per il supporto di riproduzione previsto.

## Condividere un filmato mediante YouTube

Adobe Premiere Elements permette di caricare in maniera facile e rapida i filmati direttamente su YouTube. La prima volta che caricate i filmati su YouTube potete iscrivervi e specificare le impostazioni di qualità.

- 1 Fate clic su Condividi nel pannello Attività, quindi fate clic su Online .
- 2 Scegliete YouTube dall'elenco nella parte superiore della vista. Adobe Premiere Elements usa il predefinito Video Flash per YouTube per tutti i file YouTube.
- 3 Fate clic su Avanti e accedete a YouTube. Se è la prima volta che caricate un file su YouTube, fate clic su Sign Up Now e registratevi, quindi accedete al sito.
- 4 Fate clic su Avanti.

- 5 Inserite le informazioni richieste sul vostro progetto (titolo, descrizione, tag e categoria), scegliete una lingua, e fate clic su Avanti.
- 6 Scegliete se far vedere il progetto al pubblico, quindi fate clic su Condividi.
- 7 Al termine della condivisione, la relativa posizione compare nello spazio di lavoro Condivisione. Potete scegliere Visualizza miei video per aprire YouTube e guardare il filmato oppure Dillo a un amico per inviare un messaggio di posta elettronica riguardante il nuovo file caricato.
- 8 Per tornare allo spazio di lavoro principale di condivisione, fate clic su Fine.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Attivare un componente per la condivisione” a pagina 295](#)

## Condividere su cellulari e lettori

### Condividere un filmato su un cellulare

Potete esportare filmati e riprodurli su telefoni cellulari, su alcuni PDA e su lettori multimediali portatili, come i dispositivi video iPod, Microsoft Zune e PlayStation Portable (PSP). In Adobe Premiere Elements sono disponibili impostazioni predefinite specifiche per un certo numero di tali dispositivi. È anche possibile personalizzare le impostazioni predefinite per soddisfare i requisiti di formato di un determinato dispositivo.

 *Per produrre podcast video personalizzati (detti anche vodcast), esportate il filmato utilizzando un'impostazione predefinita per iPod o PSP.*

- 1 Per determinare i formati di file video supportati, consultate la guida utente per il dispositivo.
- 2 Fate clic su Condividi nel pannello Attività, quindi fate clic su Cellulari e lettori.
- 3 Scegliete il lettore dall'elenco nella parte superiore del pannello.
- 4 Selezionate un predefinito nel menu Predefinito. I dettagli, ad esempio il tipo di file e la frequenza di fotogrammi, compaiono sotto il nome del predefinito.
- 5 Assegnate un nome al file, quindi fate clic su Sfoglia per specificare la posizione in cui salvarlo.
- 6 (Facoltativo) Fate clic su Avanzate e specificate le opzioni che desiderate.
- 7 Potete salvare le modifiche apportate a un predefinito come nuovo predefinito da poter riutilizzare in futuro.

**Nota:** *per esportare video che verranno riprodotti solo su un telefono 3GP specifico, potrebbe essere necessario personalizzare un'impostazione predefinita 3GP. Per informazioni sui requisiti, controllate il manuale utente del telefono. Inoltre, non tutti i telefoni supportano il formato 3GP esportato da Adobe Premiere Elements.*

- 8 Fate clic su Salva. Adobe Premiere Elements esegue il rendering del filmato in un file che è possibile copiare sul dispositivo.

**Altri argomenti presenti nell'Aiuto**

[“Impostazioni comuni per la condivisione” a pagina 290](#)

## I formati per i dispositivi mobili

Adobe Premiere Elements consente di esportare rapidamente i filmati in formati adatti a dispositivi mobili specifici, grazie a predefiniti ottimizzati per apparecchiature specifiche. Utilizzate i predefiniti disponibili per ottenere i migliori risultati. Se il progetto richiede impostazioni particolari, fate clic su Avanzate e apportate le modifiche necessarie.

Tutti i file per dispositivi mobili sono compressi con lo standard H.264. Per semplificare la scelta del predefinito, tutte le relative impostazioni per tipo di file, dimensione e frequenza dei fotogrammi, frequenza audio, dimensioni del file e durata sono elencate sotto il nome del predefinito. Se desiderate condividere un file su un cellulare o su un lettore, scegliete uno dei seguenti formati:

**Apple iPod e iPhone** Crea un file ideale per essere riprodotto su iPod o iPhone. Potete scegliere tra iPod e iPhone - Alta qualità e iPod e iPhone - Qualità media.

**Podcast audio** Crea un file audio in formato MPEG-4 Movie ideale per essere riprodotto su iPod o su altri lettori audio e cellulari. Scegliete tra le seguenti opzioni: Podcast audio - Qualità alta, Podcast audio - Qualità media, Podcast audio MP3 - Alta qualità, Podcast audio MP3 - Qualità media mono e Podcast Audio MP3 - Qualità media.

**Creative Zen (solo Windows)** Crea un file Windows Media Video (.wmv) ideale per essere riprodotto su NTSC Creative Zen o PAL Creative Zen.

**Microsoft Zune (solo Windows)** Crea un file Windows Media Video (.wmv) ideale per essere riprodotto su Microsoft Zune.

**Pocket PC (solo Windows)** Crea un file Windows Media Video (.wmv) ideale per essere riprodotto su un pocket PC.

**Smartphone (solo Windows)** Crea un file Windows Media Video (.wmv) ideale per essere riprodotto su uno smartphone. Scegliete il predefinito Orizzontale o Ritratto.

**Sony PSP (PlayStation Portable)** Crea un file MPEG-4 Movie ideale per essere riprodotto su Sony PSP.

**Cellulare** Crea un file MPEG-4 Movie ideale per essere riprodotto su un cellulare. Scegliete un predefinito in base alle dimensioni finali desiderate per i fotogrammi.

## Condividere mediante cassetta

### Condividere mediante cassetta

L'esportazione o la condivisione di un filmato su cassetta è un modo efficace per presentarlo con facilità su uno schermo televisivo oppure archiviarlo prima di rimuoverlo dal disco rigido. I filmati archiviati su cassetta possono inoltre essere acquisiti di nuovo e aggiunti a nuovi progetti.

Potete registrare su cassetta i filmati modificati direttamente da Adobe Premiere Elements. Se state registrando con un dispositivo digitale, ad esempio una videocamera DV, potete effettuare la registrazione video collegando il dispositivo alla porta IEEE 1394 del computer e controllando comodamente la funzionalità di registrazione della videocamera da Adobe Premiere Elements.

## Condividere su cassetta con controllo dispositivo

Se il dispositivo di registrazione utilizzato è collegato al computer su una porta IEEE 1394 oppure mediante un controller dispositivo supportato, è possibile registrare il filmato su cassetta usando i controlli di esportazione presenti in Adobe Premiere Elements.

- 1 Per impostare il controllo dei dispositivi, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Se il dispositivo è dotato di una porta IEEE 1394, collegatelo a una porta dello stesso tipo sul computer. Entrambe queste porte trasmettono sia il video che i comandi dal computer al dispositivo di registrazione.
  - Se il dispositivo è dotato di una presa LANC, Panasonic a 5-pin (control-M), control-L o RS422, collegatelo a una presa dello stesso tipo del controller dispositivo collegato al computer. I comandi del computer verranno così trasmessi al dispositivo. Collegate inoltre il convertitore AV DV (o la videocamera digitale, se usata per la conversione) al computer e le relative uscite audio e video analogiche al dispositivo di registrazione.
- 2 Accendete il dispositivo di registrazione e impostatelo in modalità VTR, VCR o Play. Se una finestra di dialogo indica che il sistema operativo Windows ha rilevato il dispositivo collegato, chiudete la finestra.
- 3 Avviate Adobe Premiere Elements e aprirete il progetto.

**Nota:** Per assegnare al dispositivo di registrazione un tempo aggiuntivo prima dell'inizio e dopo la fine del video, aggiungete fotogrammi neri prima e dopo il filmato nella timeline o nella sceneline. (Per ulteriori informazioni, consultate ["Creare e aggiungere una clip video nera"](#) a pagina 64.) Inoltre, 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. Per ulteriori informazioni, consultate ["Aggiungere barre colorate e un tono da 1 kHz"](#) a pagina 63.

- 4 Accertatevi che il dispositivo di videoregistrazione sia acceso, che contenga un nastro vuoto o a cui sia possibile aggiungere dati e che la linguetta di protezione della cassetta sia impostata in modo da consentire la registrazione. Se necessario, inserite marcatori nel nastro nel punto in cui desiderate avviare la registrazione. Accertatevi di disporre di spazio sufficiente sul nastro e di registrare a una velocità ottimale per consentire la registrazione dell'intero filmato.
- 5 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic su Condividi nel pannello Attività, quindi fate clic su Nastro .
- 6 Nella finestra di dialogo Esporta su cassetta, selezionate le opzioni desiderate (consultate ["Opzioni Esporta su cassetta"](#) a pagina 290).
- 7 Fate clic su Registra.
- 8 Se il filmato contiene clip non sottoposte a rendering, il rendering viene avviato a questo punto. Dopo il rendering di tutte le clip, Adobe Premiere Elements invia un comando di registrazione al dispositivo, quindi invia il filmato.
- 9 Al termine della registrazione, fate clic su Interrompi e chiudete la finestra di dialogo.

## Condividere su cassetta senza controllo dispositivo

Se il dispositivo è privo di porta IEEE 1394 e non disponete di un modulo di controllo, potete esportare un filmato utilizzando le funzioni di controllo del dispositivo incorporate in Adobe Premiere Elements.

- 1 Collegate al computer il convertitore AV/DV (o la videocamera digitale, se ne usate una per la conversione). Collegate le uscite audio e video analogiche al dispositivo di registrazione.
- 2 Se il dispositivo utilizzato è una videocamera oppure un videoregistratore con più set di entrate, impostatelo sui segnali audio e video per gli ingressi richiesti.
- 3 Accendete il dispositivo di registrazione e impostatelo sulla modalità Registra–Pausa adatta per il set di entrate selezionato.

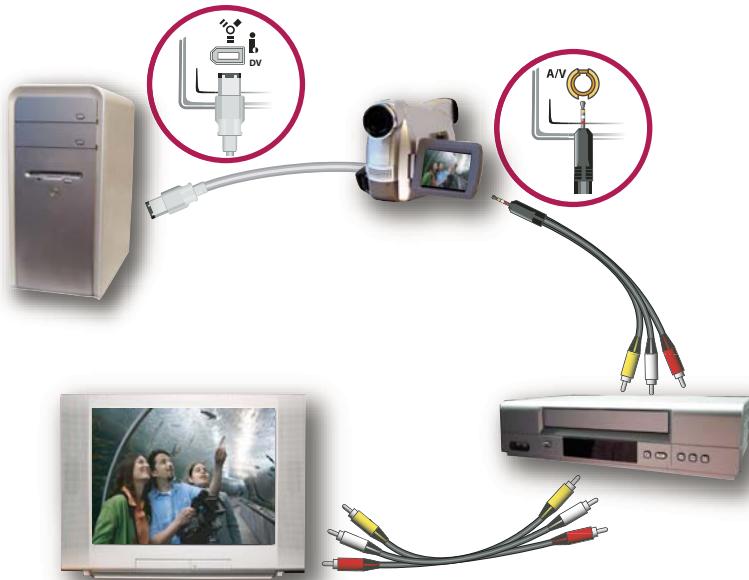
- 4 Avviate Adobe Premiere Elements e aprirete il progetto.
- 5 Se il filmato contiene clip senza rendering, eseguite il rendering per tutte le clip.
- 6 Accertatevi che il dispositivo di videoregistrazione sia acceso. Accertatevi che il dispositivo contenga un nastro vuoto o a cui sia possibile aggiungere dati e che la linguetta di protezione della cassetta sia impostata in modo da consentire la registrazione. Impostate il nastro nel punto in cui desiderate avviare la registrazione. Accertatevi di disporre di spazio sufficiente sul nastro e di registrare a una velocità ottimale per consentire la registrazione dell'intero filmato.
- 7 Fate clic su Condividi nel pannello Attività, quindi fate clic su Nastro .
- 8 Nella finestra di dialogo Esporta su cassetta, selezionate le opzioni desiderate (consultate “[Opzioni Esporta su cassetta](#)” a pagina 290).
- 9 Attivate la modalità di registrazione e fate clic su Registra.
- 10 Dopo il completamento della registrazione, fate clic su Interrompi e chiudete la finestra di dialogo.

### Esportare su nastro analogico

Se desiderate effettuare la registrazione su un dispositivo analogico, ad esempio una videocamera VCR o analogica, potete registrare da Adobe Premiere Elements in uno dei seguenti modi:

- Collegate il dispositivo analogico a una scheda di acquisizione digitale oppure a un convertitore da analogico a digitale (*convertitore AV DV*), a sua volta installato in uno slot di espansione della scheda madre del computer o collegato a una delle porte IEEE 1394.
- Collegate il dispositivo analogico alle uscite analogiche del dispositivo digitale, ad esempio il videoregistratore o la videocamera DV. Collegate il dispositivo digitale al computer, in genere utilizzando le relative porte IEEE 1394.

Utilizzando un modulo di terze parti per il controllo dei dispositivi è possibile usare la funzionalità di controllo di Adobe Premiere Elements con i dispositivi analogici. In genere il modulo di controllo dei dispositivi viene collegato al computer attraverso una delle porte seriali e al dispositivo analogico mediante una presa LANC, control-S, Panasonic a 5-pin (control-M) o RS-422.



Esempio di collegamento di un registratore analogico al computer

## Opzioni Esporta su cassetta

Le seguenti opzioni sono disponibili nella finestra di dialogo Esporta su cassetta. Queste opzioni funzionano soltanto se eseguite la registrazione su un dispositivo di registrazione DV che consente il controllo dispositivo.

**Attiva dispositivo di registrazione** Consente a Adobe Premiere Elements di controllare il dispositivo DV.

**Assembla al codice di tempo** Indica il punto del nastro DV dal quale desiderate che inizi la registrazione, se il nastro che utilizzate presenta già un codice di tempo registrato. Potete effettuare lo striping su nastro registrando solo video nero prima di registrare metraggio. Per registrare un video nero è sufficiente registrare tenendo il copriobiettivo sulla videocamera. Se sul nastro non è stato eseguito lo striping, lasciate questa opzione non selezionata perché la registrazione inizi nel punto in cui avete inserito il nastro.

**Ritarda inizio filmato di n quarti di fotogramma** Specifica il numero di quarti di fotogramma da anteporre all'inizio del filmato, per conseguire una perfetta sincronizzazione con l'ora di inizio della registrazione sul dispositivo DV. 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. Fate qualche prova con questa impostazione se si verificano dei ritardi tra il momento in cui attivate la registrazione e il momento in cui il dispositivo DV inizia effettivamente a registrare.

**Preroll di \_ fotogrammi** Indica ad il numero di fotogrammi che Adobe Premiere Elements deve lasciare vuoti prima del codice di tempo specificato. Specificate un numero di fotogrammi sufficiente affinché si possa raggiungere una velocità costante della cassetta. In genere sono sufficienti 5 secondi o 150 fotogrammi.

**Interrompi dopo fotogrammi saltati** Specifica il numero massimo di fotogrammi saltati consentiti prima che Adobe Premiere Elements interrompa la registrazione. Se selezionate questa opzione, inserite un numero molto basso, perché i fotogrammi saltati causano una riproduzione a scatti e sono indicativi di problemi di disco rigido o di trasferimento.

**Segnala fotogrammi saltati** Specifica che Adobe Premiere Elements visualizzi il numero di fotogrammi saltati.

**Nota:** se desiderate utilizzare il controllo del dispositivo ma non è disponibile, fate clic su Annulla, scegliete Modifica > Preferenze (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Preferenze (Mac OS), quindi selezionate Controllo dispositivo, accertatevi che il dispositivo sia impostato in modo corretto nelle opzioni di Controllo dispositivo e fate clic su OK. A questo punto, riprovate a registrare su cassetta.

## Impostazioni comuni per la condivisione

### Personalizzare le impostazioni per la condivisione

Indipendentemente dal tipo di file scelto per la condivisione, i predefiniti sono adatti per la maggior parte delle applicazioni e producono risultati di alta qualità. Le impostazioni predefinite, tuttavia, possono essere modificate se non rispondono esattamente ai requisiti specifici. Potete specificare impostazioni personalizzate se condividete i progetti mediante le opzioni Computer o Cellulari e lettori.

**Importante:** la modificano delle impostazioni avanzate senza conoscenze approfondite delle applicazioni video può portare a risultati indesiderati durante la riproduzione del video finale.

Le impostazioni di esportazione non vengono aggiornate mentre lavorate su un progetto; verificate quindi che siano effettivamente quelle appropriate. La modifica di un'opzione comporta la creazione di una nuova impostazione predefinita a cui potete assegnare un nome e che potete salvare e usare successivamente nei progetti. Tutti i predefiniti che create sono elencati nel menu Predefinito, con i predefiniti di default nella vista Condivisione o nella finestra di dialogo Esporta.

Il software di alcune schede di acquisizione o di alcuni moduli plug-in dispone di proprie finestre di dialogo con opzioni specifiche. Se le opzioni visualizzate sono diverse da quelle descritte in questa guida utente, consultate la documentazione della scheda di acquisizione o del modulo plug-in.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Le proporzioni”](#) a pagina 65

[“I fotogrammi chiave di compressione”](#) a pagina 298

[“Impostare le opzioni di campo per i video interlacciati importati”](#) a pagina 69

## Personalizzare le impostazioni avanzate di condivisione

Se condividete un file usando una delle opzioni nell'area di lavoro di condivisione, potete personalizzare le opzioni e salvare predefiniti personalizzati nella finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione.

- 1 Fate clic su Condividi nel pannello Attività, quindi fate clic su Computer  o su Cellulari e lettori .
- 2 Nella vista Condivisione, specificate il formato in cui salvare il file, quindi fate clic sul pulsante Avanzate.
- 3 Nella finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione, selezionate Esporta video, Esporta audio, o entrambi, nella parte superiore della finestra di dialogo per indicare i tipi di tracce da esportare.
- 4 Fate clic sulla scheda della categoria che desiderate regolare (Formato, Video, Audio, Multiplexer o Pubblico) e regolate le opzioni corrispondenti nel pannello. Le schede e le opzioni visualizzate dipendono dal tipo di esportazione prescelto.
- 5 Una volta regolate le opzioni, fate clic su OK.
- 6 Digitate il nome della nuova impostazione predefinita nella finestra di dialogo Scegliete un nome e fate clic su OK.

### Impostazioni video

Le opzioni riportate di seguito sono disponibili nel pannello Video della finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione, visualizzate quando si condivide un progetto mediante le opzioni Computer o Cellulari e lettori. Non tutte le opzioni sono disponibili per tutti i predefiniti.

**Esporta video** Esporta le tracce video. Deselezionate questa opzione per non esportare le tracce video.

**Esporta audio** Esporta le tracce audio. Deselezionate questa opzione per non esportare le tracce audio.

**Codec video** Specifica il codec, o lo schema di compressione, tra quelli disponibili sul sistema.

**Qualità** Specifica il livello di qualità per il file finale. L'impostazione 3,0 è una buona impostazione di carattere generale; tuttavia, se il video contiene molto movimento può essere opportuno usare un'impostazione più alta. Le impostazioni di qualità superiore richiedono tempi di rendering più lunghi.

**Standard TV** Adatta l'output agli standard NTSC o PAL.

**Larghezza fotogramma [pixel]** Ridimensiona le proporzioni orizzontali del fotogramma di output secondo la larghezza specificata.

**Altezza fotogramma [pixels]** Ridimensiona le proporzioni verticali del fotogramma di output secondo l'altezza specificata.

**Frequenza fotogrammi [fps]** Specifica la frequenza fotogrammi di output per i formati NTSC o PAL.

**Ordine campi (o Campi)** Specifica se i fotogrammi del file di output sono interlacciati e in caso affermativo, se è prioritario il campo superiore o inferiore. Nessun campo (scansione progressiva) equivale alla scansione progressiva ed è l'impostazione corretta per la riproduzione sul computer e per pellicole cinematografiche. Scegliete Prima campo

superiore o Prima campo inferiore (impostazione predefinita) se esportate il video per un supporto interlacciato come NTSC, PAL o SECAM. In genere, occorre scegliere Prima campo inferiore per i filmati DV; tuttavia, alcuni modelli recenti di videocamere senza nastro producono filmati con un ordine dei campi inverso, pertanto accertatevi di controllare la documentazione della videocamera.

**Proporzioni pixel** Specifica il rapporto tra larghezza e altezza di ciascun pixel, il che determina il numero di pixel necessari per raggiungere determinate proporzioni del fotogramma. Alcuni formati specificano pixel quadrati, mentre altri utilizzano pixel non quadrati.

**Intervalli fotogrammi chiave (secondi)** Specificate il numero di secondi dopo i quali il codec deve creare un fotogramma chiave durante l'esportazione del video.

**Codifica bitrate** Specifica se il codec raggiunge un bitrate costante o variabile nel file esportato.

- **CBR** Il bitrate costante mantiene la velocità dati della costante del file esportato entro un limite fisso specificato. Poiché le sezioni complesse vengono tenute nello stesso bitrate di quelle semplici, è più probabile che mostrino gli effetti indesiderati della compressione a scapito della qualità.
- **VBR** Il bitrate variabile consente alla velocità dati del file esportato delle variazioni all'interno dell'intervallo specificato, allocando bitrate più elevati, e di conseguenza minore compressione, alle sezioni più complesse e bitrate più bassi a quelle meno complesse.

In generale, un fotogramma è complesso e più difficile da comprimere in modo efficace se contiene un gran numero di dettagli o se differisce in modo significativo rispetto ai fotogrammi circostanti, come avviene nelle scene di movimento.

*Nota: se si paragona un file CBR e un file VBR con lo stesso contenuto e delle stesse dimensioni, il file CBR potrebbe venire riprodotto con maggiore affidabilità su un'ampia gamma di sistemi, in quanto una velocità dati fissa è più facilmente gestibile dal lettore multimediale e dal processore del computer. Tuttavia i file VBR risultano in genere in una migliore qualità delle immagini, perché la codifica VBR adatta il grado di compressione al contenuto dell'immagine.*

**Bitrate** Specifica il numero di megabit al secondo per il file codificato. Appare solo se selezionate il metodo CBR come valore dell'opzione Codifica bitrate.

Le seguenti opzioni appaiono solo se avete selezionato VBR come valore Codifica bitrate:

**Bitrate minimo [Mbps]** Specifica il numero minimo di megabit al secondo che l'encoder deve consentire. La velocità in bit minima varia in funzione del formato. Per il formato MPEG2–DVD, la velocità di trasferimento minima deve essere di almeno 1,5 Mbps.

**Bitrate destinazione [Mbps]** Specifica il numero di megabit al secondo (Mbps) per il file codificato.

**Bitrate destinazione [Mbps]** Specifica il numero massimo di megabit al secondo che l'encoder deve consentire.

**Fotogrammi M** Specifica il numero di fotogrammi B (bidirezionali) tra fotogrammi I (intra) e fotogrammi P (previsti). Questa opzione è disponibile solo per i formati MPEG.

**Fotogrammi N** Specifica il numero di fotogrammi tra i fotogrammi I (Intra). Questo valore deve essere un multiplo del valore M. Questa opzione è disponibile solo per i formati MPEG.

**GOP chiuso ogni** Specifica la frequenza di ciascun GOP (Group of Pictures) chiuso, che non può fare riferimento a fotogrammi esterni al GOP chiuso. Un GOP è composto da una sequenza di fotogrammi I, B e P. Questa opzione è disponibile quando, nella finestra di dialogo Esporta MPEG, si scelgono le impostazioni predefinite Compatibile multimedia (Compatibile multimedia MPEG1 o Compatibile multimedia MPEG2) e quindi si fa clic su Avanzate.

**Posizionamento automatico GOP** Quando questa opzione è selezionata, consente il posizionamento automatico di gruppi di immagini (GOP). Questa opzione è disponibile quando, nella finestra di dialogo Esporta MPEG, si sceglie una delle impostazioni predefinite Compatibile multimedia MPEG e quindi si fa clic su Avanzate.

**Nota:** i formati MPEG-1 e MPEG-2 includono numerose opzioni avanzate non riportate in questa sezione. Nella maggior parte dei casi, la selezione di un formato o di un'impostazione predefinita progettata per l'output di destinazione consente l'impostazione automatica delle opzioni appropriate. Per informazioni dettagliate sulle opzioni non riportate, consultate le specifiche di settore per i formati MPEG-1 e MPEG-2.

## Impostazioni audio

Le opzioni riportate di seguito sono disponibili nel pannello Audio della finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione, visualizzate quando si condivide un progetto mediante le opzioni Computer o Cellulari e lettori. Non tutte le opzioni sono disponibili per tutti i predefiniti.

**Formato audio** Specifica il tipo di output audio, ad esempio Dolby Digital o MP3, e può stabilire il codec audio da utilizzare.

**Codec Audio** Specifica il codec da applicare in Adobe Premiere Elements per la compressione audio. I codec disponibili dipendono dal tipo di file specificato nel pannello Generali della finestra di dialogo delle impostazioni per l'esportazione. Alcuni tipi di file e schede di acquisizione video supportano solo l'audio non compresso, il quale garantisce la massima qualità, ma occupa più spazio su disco. Consultate la documentazione della scheda di acquisizione prima di scegliere il codec audio.

**Frequenza campionamento** Specifica la frequenza di esportazione. Scegliete una frequenza elevata per garantire un'alta qualità audio nei file esportati, oppure una frequenza più bassa per ridurre i tempi di elaborazione e lo spazio occupato su disco. La qualità CD corrisponde a 44,1 kHz. Il ricampionamento, ossia l'impostazione di una frequenza diversa da quella dell'audio originale, richiede inoltre tempi di elaborazione più lunghi. Per evitare di effettuare il ricampionamento, acquisite l'audio alla frequenza finale.

**Tipo campionamento** Specifica la profondità di bit per l'esportazione. Una profondità in bit più alta e la modalità Stereo producono una migliore qualità; una profondità in bit più bassa e la modalità Mono riducono i tempi di elaborazione e lo spazio occupato su disco. La qualità CD corrisponde a stereo a 16 bit.

**Canali** Specifica quanti canali audio sono presenti nel file esportato. Per impostazione predefinita, la modalità stereo dispone di due canali audio; la modalità mono di un canale. Se scegliete di esportare una traccia stereo come mono, l'audio viene sottoposto a downmixing.

**Interlacciato** Specifica 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, Adobe Premiere Elements memorizza segmenti audio più lunghi, che richiedono quindi un'elaborazione meno frequente. Tuttavia, l'uso di valori elevati richiede maggiori risorse RAM. La maggior parte dei dischi rigidi attuali operano al meglio con valori di interlacciatura compresi tra 0,5 e 1 secondo.

**Bitrate** Specifica il numero di megabit al secondo per il file codificato. In genere, a bitrate più elevati corrispondono file di maggiori dimensioni e migliore qualità. Questa opzione è disponibile per Dolby Digital Stereo, MPEG e alcuni codec audio di Windows Media.

**Nota:** le opzioni non documentate in questa sede sono specifiche del formato scelto. Per informazioni dettagliate, consultate le specifiche del formato selezionato.

**Modalità Bitrate** Specifica se il codec raggiunge un bitrate costante o variabile nel file esportato. Il bitrate *costante* mantiene la velocità dati della costante del file esportato entro un limite fisso specificato. Poiché le sezioni complesse vengono tenute nello stesso bitrate di quelle semplici, è più probabile che mostrino gli effetti indesiderati della compressione a scapito della qualità. Il bitrate *variabile* consente alla velocità dati del file esportato delle variazioni

all'interno dell'intervallo specificato, allocando bitrate più elevati, e di conseguenza minore compressione, alle sezioni più complesse e bitrate più bassi a quelle meno complesse.

In generale, un fotogramma è complesso e più difficile da comprimere in modo efficace se contiene un gran numero di dettagli o se differisce in modo significativo rispetto ai fotogrammi circostanti, come avviene nelle scene di movimento.

**Nota:** se si paragona un file CBR e un file VBR con lo stesso contenuto e delle stesse dimensioni, il file CBR potrebbe venire riprodotto con maggiore affidabilità su un'ampia gamma di sistemi, in quanto una velocità dati fissa è più facilmente gestibile dal lettore multimediale e dal processore del computer. Tuttavia i file VBR risultano in genere in una migliore qualità delle immagini, perché la codifica VBR adatta il grado di compressione al contenuto dell'immagine.

**Passate di codifica** Specifica quante volte l'encoder deve analizzare la clip prima di eseguire la codifica. Un maggior numero di passate fanno aumentare il tempo necessario per la codifica del file, ma in genere hanno come risultato una compressione più efficiente e una migliore qualità delle immagini.

**Nota:** le opzioni non documentate in questa sede sono specifiche del formato scelto. Per informazioni dettagliate, consultate le specifiche del formato selezionato.

### Impostazioni di multiplexing

Il multiplexing abbina più flussi di dati in un singolo segnale. Alcuni formati, come quello per Apple iPod, includono una o più delle seguenti opzioni di multiplexing:

**Multiplexing** Specifica il tipo di multiplexing da utilizzare. Scegliete il formato che intendete usare per la riproduzione del video: DVD, 3GPP o MP4. Se non desiderate applicare il multiplexing, scegliete Nessuno.

**Compatibilità stream** Specifica il supporto dal quale verrà riprodotto il video: PSP (PlayStation Portable), iPod o Standard.

### Opzioni Alternativi e Pubblico

Specificando un codec per lo streaming dei file multimediali in formato Windows Media verranno abilitate le opzioni Pubblico, mentre per lo streaming in formato QuickTime verrà abilitato un set di opzioni simile denominato Alternativi. Entrambi i tipi di opzioni vi consentono di produrre variazioni di filmati adatti a diverse velocità della rete. Il software di riproduzione associato al formato rileva e seleziona la versione più appropriata per garantire una riproduzione corretta e senza problemi. Il formato Windows Media ad esempio include opzioni di pubblico quali "Modem (56 Kbps)" e "Modem banda larga o cavo/DSL (384 Kbps)". QuickTime genera filmati singoli idonei per ciascun tipo di esportazione. Windows Media genera un singolo filmato che memorizza le variazioni.

**Nota:** alcune impostazioni specifiche del codec non sono documentate in questa sede. Per ulteriori informazioni su uno specifico codec, consultate la documentazione fornita dal relativo sviluppatore.

### Specificare le opzioni Pubblico di Windows Media

- 1 Nel pannello Attività, fate clic su Condividi e scegliete Computer , quindi scegliete QuickTime o Windows Media.
- 2 Scegliete un'opzione di streaming dal menu Predefinito.
- 3 Nel pannello Pubblico, specificate un'opzione per Output:

**Compresso** Specifica che viene applicato il codec selezionato nella scheda Video. Questa è l'impostazione predefinita, adatta per la maggior parte degli utenti.

**Non compresso** Specifica che non viene applicata la compressione. Poiché questa impostazione determina file di grandi dimensioni, non è appropriata per la maggior parte degli utenti.

## Attivare un componente per la condivisione

Adobe Premiere Elements dispone di una serie di componenti, come i codec, che devono essere attivati la prima volta che vengono utilizzati. Ad esempio, quando si esegue per la prima volta l'esportazione in un determinato formato, potrebbe venir chiesto di attivare un componente.

Se siete collegati a Internet, l'attivazione del componente richiesto avviene automaticamente. Se non siete collegati a Internet, compare la finestra di dialogo Attivazione componente.

- 1 Quando compare la finestra di dialogo Attivazione componente, effettuate il collegamento a Internet.
  - 2 Nella finestra di dialogo Attivazione componente, fate clic su Copia per copiare il numero di serie.
  - 3 Fate clic sull'URL per passare al sito Web dell'attivazione.
  - 4 Nel sito Web, incollate il numero di serie nella casella ID.
  - 5 Selezionate il Paese di residenza e il prodotto, quindi fate clic su Invia.
- Il sito Web dell'attivazione visualizza una chiave di sblocco.
- 6 Copiate la chiave di sblocco, incollatela nella la finestra di dialogo Attivazione componente, quindi fate clic su OK.

## Tipi di file supportati per il salvataggio e l'esportazione

Quando si esportano o condividono i file, sono disponibili i seguenti tipi di file. La scheda di acquisizione video o i plug-in di terzi utilizzati possono contenere ulteriori tipi di file.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Tipi di file supportati per l'importazione"](#) a pagina 57

### Formati video supportati per l'esportazione

- 3GP
- Adobe® Flash® Video (.flv)
- GIF con animazione - solo Windows
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG-1 (compatibile multimedia)
- MPEG-2 (.mpg compatibile multimedia)
- MPEG-2 (.mpg, compatibile con DVD)
- MPEG-2 (HDV .m2ts e .m2t: 1080i 25, 1080i 30, 720p 25, 720p 30)

*Nota: l'esportazione HDV non è supportata in Mac® OS.*

- MPEG-4 (.mp4, .mov, .avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv) - solo Windows

## Formati immagine fissa supportati per l'esportazione

- Adobe Title Designer (.prtl)

## Formati sequenza supportati per l'esportazione

- Sequenza JPEG

## Formati audio supportati per l'esportazione

- Adaptive multi-rate compression (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)
- Microsoft AVI (.avi) - solo Windows
- Audio Mp3® (.mp3)
- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Windows Waveform (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)

**Nota:** Adobe Premiere Elements può importare audio Dolby AC-3 in un file .ac3 indipendente con file .vob (DVD) o .mod (videocamera basata su SD), ma lo può esportare solo come Dolby Digital Stereo.

**Nota:** Usate MP3 o AAC per l'esportazione di solo audio per podcast.

# Nozioni di base sulla compressione e la velocità dati

## La compressione

Quando esportate un filmato, scegliete un *codec* per comprimere le informazioni di memorizzazione e trasferimento (ad esempio su un DVD) e per decomprimerle in modo da poterle nuovamente visualizzare. Il termine “codec” deriva dall’abbreviazione delle parole compressione e decompressione che ne descrivono la funzione. Durante la compressione, i dati ripetitivi e superflui presenti nel file originale vengono ignorati, determinando l’eliminazione di dati nel file originale. Per questo motivo, la maggior parte dei codec viene considerata *con perdita di dati*. Sebbene comportino una certa perdita di dati, alcuni codec sono tuttavia in grado di mantenere un livello di qualità elevato. I codec DV e MPEG sono particolarmente efficaci nel mantenere un livello di qualità eccellente. La compressione video riduce le dimensioni dei file e la velocità di trasferimento dei dati in modo da rendere più fluida la riproduzione e da semplificare i requisiti di memorizzazione. 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 si esportano dati da Adobe Premiere Elements, occorre scegliere in genere soltanto il supporto di distribuzione e l’applicazione seleziona automaticamente il codec più adeguato.

Se desiderate che i filmati esportati vengano riprodotti da un disco rigido o da un CD, accertatevi che il pubblico destinatario del filmato disponga del codec da voi usato per esportare il video. La maggior parte dei codec per video digitale e per il Web è già disponibile in gran parte dei sistemi. Tuttavia, se usate un codec nativo di un particolare prodotto, accertatevi che il pubblico destinatario disponga dello stesso prodotto o che possa procurarselo facilmente.

Se desiderate creare un DVD o registrare su nastro, la compatibilità con il codec è irrilevante, in quanto il pubblico deve soltanto disporre dell’hardware necessario per riprodurre il file.

## La velocità dati

Con alcuni codec video potete specificare la *velocità dati*, ovvero la quantità di informazioni video elaborate al secondo durante la riproduzione. La velocità dati specificata in Adobe Premiere Elements viene usata come velocità dati *massima*; la velocità dati corrente varia infatti secondo il contenuto visivo di ogni fotogramma.

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. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Elements regola automaticamente la velocità dati DVD.

**Produzione di videocassette non DV** La velocità dati deve rientrare ampiamente nella velocità di trasferimento dei dati del disco rigido perché il video viene riprodotto dal disco rigido al dispositivo di registrazione. Per informazioni sulla velocità di trasferimento dei dati del disco rigido, consultate la documentazione.

**Riproduzione dal disco rigido** Determinate la velocità di trasferimento dei dati normale dei dischi rigidi del pubblico destinatario e impostate la velocità dati di conseguenza. In genere, le unità a disco rigido a 7200 rpm presentano velocità dati sostenute elevate, comprese tra 20 e 35 MB/secondo. A titolo di confronto, la velocità dati media del video digitale è di 3,6 MB/secondo. Pertanto, per ottenere una riproduzione di alta qualità non occorre necessariamente impostare la velocità dati su valori elevati come 20 – 35 MB/secondo. Se invece esportate un video da usare in un sistema di montaggio diverso o in un'applicazione di composizione, ad esempio, Adobe After Effects, eseguite l'esportazione alla massima qualità. Usate un codec senza perdita di dati (ossia uno che esegue la compressione senza eliminare dati) e specificate la velocità dati supportata dal sistema di montaggio per l'acquisizione e il montaggio video.

**Riproduzione da CD-ROM** La velocità dati dipende dalla velocità dell'unità CD. Se, ad esempio, state preparando un file video per un'unità CD-ROM a doppia velocità (300 kilobyte al secondo), impostate una velocità compresa tra 150 e 200 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 i 100 kilobyte al secondo, in funzione della velocità della rete *Intranet*. Una rete Intranet è una rete privata basata sui protocolli di rete Internet. Essendo di dimensioni limitate, in genere le reti Intranet possono usare linee di comunicazione a velocità più alta rispetto alle linee telefoniche standard e sono quindi molto più veloci di Internet.

**Streaming video sul Web** Nonostante vi siano ormai meno utenti con connessione remota via modem rispetto a qualche anno fa, può essere opportuno adeguare la velocità dati a quella degli utenti che usano ancora questo tipo di connessione Internet; il file sarà così visualizzabile dal maggior numero possibile di utenti. Lo streaming video sul Web è vincolato alla larghezza di banda limitata (minore o uguale a 56 KB) di molti modem di fascia consumer. Impostate 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).

**Riproduzione da un dispositivo portatile** La velocità dati è molto importante a causa delle dimensioni e della capacità relativamente più piccole e della minore velocità dei dispositivi portatili. La velocità dati può essere compresa tra gli 8 e i 90 kilobit al secondo, a seconda del dispositivo. In Adobe Premiere Elements potete scegliere le opzioni di esportazione di QuickTime per esportare un file ottimizzato per essere riprodotto su un dispositivo portatile.

**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 di conseguenza aumenta la velocità di scaricamento.

## Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Visualizzazione delle proprietà di una clip"](#) a pagina 27

## I 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. Quando si esporta un filmato, Adobe Premiere Elements inserisce automaticamente fotogrammi chiave di compressione a intervalli regolari nel filmato. Durante la compressione questi fotogrammi chiave vengono memorizzati come fotogrammi completi. I fotogrammi compresi tra i fotogrammi chiave sono detti *fotogrammi intermedi*. Adobe Premiere Elements confronta ciascun fotogramma intermedio con il fotogramma precedente e memorizza soltanto i dati che risultano diversi. Questo processo può notevolmente ridurre le dimensioni dei file, secondo la spaziatura presente tra i fotogrammi chiave. Meno fotogrammi chiave e più fotogrammi intermedi danno luogo a file di dimensioni inferiori, ma con immagini di minor qualità. Più fotogrammi chiave e meno fotogrammi intermedi danno luogo a file di dimensioni notevolmente più grandi, ma con immagini di migliore qualità.

Ad esempio, il video di una persona che parla corrisponde a un file di dimensioni inferiori rispetto a un video con molta azione, perché nel primo caso sono solo la bocca e piccole espressioni del viso a cambiare di fotogramma in fotogramma. Al contrario, il video di un evento sportivo richiede numerosi fotogrammi chiave e intermedi perché l'azione cambia notevolmente da un fotogramma all'altro. Il risultato è un file di dimensioni maggiori o una riproduzione di scarsa qualità, a seconda di quanto venga compresso il video.

La scelta delle impostazioni di compressione è una questione di compensazione. È necessario regolare l'impostazione in base al tipo di materiale video, al formato di distribuzione finale e al pubblico. L'impostazione ottimale di compressione spesso viene trovata sperimentando con varie impostazioni.

# Archiviare i progetti

## Archiviare un progetto

- 1 Scegliete File > Archiviatore progetti.
- 2 Nella finestra di dialogo Archiviatore progetti, selezionate Archivia progetto per copiare una versione tagliata del progetto oppure Copia progetto per copiare una versione senza tagli, incluse tutte le risorse, in una nuova posizione.
- 3 Per specificare una cartella per il progetto, fate clic su Sfoglia e individuate la cartella. Nella finestra di dialogo Cerca cartella potete inoltre fare clic su Crea cartella per creare una nuova cartella.
- 4 Dopo aver specificato una cartella, fate clic su OK, quindi selezionate di nuovo OK per chiudere la finestra di dialogo Archiviatore progetti.

Adobe Premiere Elements posiziona i nuovi file in una cartella il cui nome inizia con *Tagliato* se scegliete Archivia progetto oppure con *Copiato* se invece scegliete Copia progetto.

## I progetti archiviati

L'Archiviatore progetti copia il progetto e il relativo supporto in una cartella per eventuali modifiche o archiviazioni successive. Potete usarlo per preparare un progetto incompleto da modificare in un altro computer, per raccogliere in una cartella copie di file multimediali ubicati in diverse cartelle o unità oppure, prima di salvare il progetto in un archivio, per tagliare i file utilizzati in un progetto completato in modo da ridurli alle sole parti utilizzate.

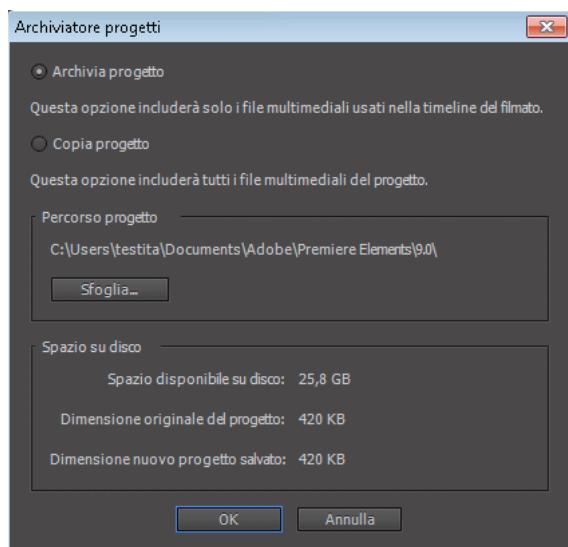
L'Archiviatore progetti è dotato di due opzioni: Archivia progetto e Copia progetto. Dato che Copia progetto non taglia il progetto, si ottiene spesso una cartella che contiene file più grandi e in numero maggiore di quelli ottenuti con Archivia progetto.

**Archivia progetto** Crea una cartella contenente un nuovo file di progetto e una nuova clip per ciascuna clip usata nella timeline o nella sceneline originale alla lunghezza modificata. Il progetto tagliato comprende sino a 30 fotogrammi di metraggio supplementare chiamati *maniglie* e inseriti prima del punto di attacco e dopo il punto di stacco di ciascuna clip tagliata, per consentire eventuali piccole regolazioni anche dopo l'archiviazione. Un progetto tagliato esclude tutte le anteprime sottoposte a rendering e le anteprime audio (audio reso conforme), come pure eventuali file multimediali non utilizzati. Adobe Premiere Elements All'apertura del progetto tagliato, crea automaticamente nuove anteprime audio (ma non anteprime sottoposte a rendering). Le clip in un progetto tagliato sono rinominate in modo che i relativi nomi di file corrispondano al nome di file del progetto. Utilizzate questa opzione per approntare un progetto completato da memorizzare prima di rimuoverlo dal disco rigido.

**Nota:** l'Archiviatore progetti conserva tutti i fotogrammi chiave degli effetti e i marcatori di clip presenti oltre i punti di attacco e stacco nella clip tagliata.

**Copia progetto** Crea una cartella contenente un nuovo file di progetto e copie complete di tutti i file multimediali che figurano nella vista Progetto del pannello Attività nel progetto originale, indipendentemente dal loro utilizzo nella timeline o nella sceneline. A differenza di Archivia progetto, Copia progetto salva tutti i file di anteprima sottoposti a rendering. Utilizzate questa opzione per assemblare in un'unica cartella una copia di tutti i file appartenenti a un progetto. Tale cartella potrà poi essere facilmente trasferita in un altro computer o aperta in un secondo tempo per ulteriori modifiche.

 Le cartelle di progetti archiviati possono essere di grandi dimensioni; se intendete trasferire un progetto su un diverso computer, è pertanto consigliabile eseguire l'archiviazione su un'unità disco rigido portatile. Mediante un programma di masterizzazione, è possibile anche masterizzare su DVD cartelle di progetti tagliati o copiati per l'archiviazione o il trasferimento ad altri computer.



Archiviatore progetti, finestra di dialogo

# Capitolo 16: Scelte rapide da tastiera per Adobe Premiere Elements

Adobe Premiere Elements viene fornito con un set predefinito di scelte rapide da tastiera. Il programma consente di creare le proprie scelte rapide da tastiera per quasi tutti i menu, pulsanti o strumenti.

## Utilizzare le scelte rapide predefinite

### Le scelte rapide da tastiera

Per molte operazioni, l'uso delle scelte rapide da tastiera consente una maggiore velocità rispetto al mouse. Adobe Premiere Elements dispone di una serie predefinita di scelte rapide da tastiera che è possibile visualizzare e modificare mediante il comando Modifica > Personalizza uso tastiera.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Creare scelte rapide da tastiera personalizzate"](#) a pagina 300

### Trovare la scelta rapida da tastiera corrispondente a uno strumento, un pulsante o un comando di menu

- ❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per uno strumento o un pulsante, tenete il puntatore sullo strumento o sul pulsante finché non appare la relativa descrizione. Se è disponibile una scelta rapida da tastiera, questa appare nella 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 che non sono riportate nelle descrizioni né nei menu, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera (Windows) o Adobe Premiere Elements 9 > Personalizza uso tastiera (Mac OS).

## Personalizzare le scelte rapide

### Creare scelte rapide da tastiera personalizzate

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. Potete salvare set di scelte rapide diversi e ripristinare le impostazioni predefinite.

- 1 Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
- 2 Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera, scegliete un'opzione dal menu a comparsa:
  - Applicazione visualizza i comandi della barra dei menu raggruppati per categoria.
  - Finestre visualizza i comandi associati ai pulsanti e ai menu a comparsa delle finestre.

- 3 Nella colonna Comando, visualizzate il comando per cui volete creare una scelta rapida da tastiera. Se necessario fate clic sul triangolo accanto al nome di una categoria per rivelarne i singoli comandi.
- 4 Fate clic nel campo della scelta rapida dell'elemento desiderato per selezionarlo.
- 5 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere una scelta rapida, premete i tasti corrispondenti.

**Nota:** se la scelta rapida è già utilizzata per un altro comando, appare un avviso in basso sulla finestra di dialogo.

- Per eliminare una scelta rapida, fate clic su Cancell.
- Per annullare le azioni precedenti, fate clic su Annulla.

- 6 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 e quindi fate clic su Salva.

**Nota:** alcuni comandi sono riservati dal sistema operativo e non possono essere riassegnati ad Adobe Premiere Elements. Analogamente, non è possibile assegnare i numeri o i tasti + (più) e - (meno) del tastierino numerico, perché sono necessari per immettere i valori relativi del codice di tempo. È tuttavia possibile assegnare i corrispondenti tasti della parte principale della tastiera.

## Rimuovere le scelte rapide

- ❖ Nella finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera procedete in uno dei modi seguenti:
  - Per rimuovere un'unica scelta rapida da tastiera, selezionatela e fate clic su Cancell.
  - Per rimuovere un set personalizzato di scelte rapide da tastiera, selezionate il set da rimuovere dal menu a comparsa Set e fate clic su Elimina. Quando richiesto, confermate facendo clic su Elimina.

## Passare a un set di scelte rapide diverso

- ❖ Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera; dal menu a comparsa Set scegliete l'insieme di scelte rapide da usare.

# Capitolo 17: Risoluzione dei problemi

In caso di problemi durante l'uso di Adobe Premiere Elements potete consultare la presente sezione sulla soluzione dei problemi, controllare le risorse in Internet, come ad esempio il sito Web dedicato all'assistenza per Adobe Premiere Elements, oppure contattare i servizi clienti.

## Risorse e linee guida

### Risorse per la risoluzione dei problemi

Se occorrono informazioni sulla risoluzione dei problemi, Adobe offre un'ampia gamma di risorse a cui fare riferimento.

**Supporto nel sito Adobe.com** Scegliete Aiuto > Assistenza online per trovare informazioni dettagliate relative alla risoluzione dei problemi nella knowledgebase del supporto e condividere le informazioni con altri utenti di Adobe Premiere Elements attraverso i forum in linea. Troverete inoltre suggerimenti ed esercitazioni, oltre a informazioni relative ai libri, ai corsi in linea e ad altri materiali di addestramento.

 *Se avete bisogno di aiuto per la risoluzione dei problemi in merito a un errore ricevuto lavorando in Adobe Premiere Elements, copiate il messaggio di errore dalla finestra di dialogo e cercatelo nella knowledgebase del supporto tecnico o i forum in linea, oppure pubblicate una domanda nel forum.*

**Adobe Expert Support** Fornisce supporto tecnico personalizzato mediante i professionisti Adobe, disponibile tramite opzioni di supporto a pagamento e gratuite. Per informazioni, visitate il sito Web di Adobe.

**Guida del prodotto** Contiene altre informazioni, descrizioni di funzionalità e procedure dettagliate. Scegliete Aiuto > Aiuto di Adobe Premiere Elements.

### Indicazioni per la risoluzione dei problemi

Quando si verifica un problema durante l'utilizzo di Adobe Premiere Elements, per individuare una possibile soluzione attenetevi alle indicazioni riportate di seguito.

**Definite il problema** Questa è la prima fase per la risoluzione dei problemi. Potete definire un problema con una semplice definizione della causa e dell'effetto, ad esempio "Quando tento di importare il file, Adobe Premiere Elements presenta un errore". Definendo il problema, si acquista una maggiore consapevolezza dei tipi di variabili da verificare ed è possibile iniziare a stabilire se il problema è relativo a un file, a un'azione o a entrambi.

**Eseguite un test di confronto** Determinate se lo stesso problema si verifica in condizioni simili. Questa tecnica consente di definire ulteriormente la causa di un problema. Quando si verifica un problema con un file, stabilite se lo stesso problema si verifica con un file diverso ma simile. In alternativa, stabilite se lo stesso problema si verifica con lo stesso file, ma in un'applicazione diversa. Se ad esempio un file video non viene riprodotto in modo corretto in Adobe Premiere Elements, provate a riprodurlo in Windows Media Player.

**Isolate il problema** Eliminate una a una le variabili che potrebbero contribuire all'insorgenza di un problema. Rimuovendo le variabili, avrete una maggiore possibilità di identificare la causa effettiva del problema e la relativa soluzione. Se ad esempio si verifica un problema durante il rendering di un progetto che include un titolo, provate a rimuovere il titolo per semplificare il progetto. Se il problema non si verifica più dopo la rimozione del titolo, il file del titolo potrebbe essere danneggiato. Per risolvere il problema, potete ricreare il file del titolo e sostituirlo nel progetto.

## Acquisizione

### La videocamera DV passa alla modalità pausa

Chiudete e riaprite il pannello Acquisizione. In alternativa, chiudete il pannello Acquisizione, spegnete e accendete la videocamera, quindi riaprite il pannello Acquisizione. La modalità pausa di molte videocamere può essere disattivata collegando la videocamera all'alimentazione a corrente alternata ed espellendo il nastro.

 *Per i problemi correlati all'acquisizione, un'altra valida risorsa è rappresentata dalla documentazione della videocamera, del videoregistratore o della scheda di acquisizione.*

### Il video appare sfuocato, con un effetto pixel intenso o non uniforme nel pannello Acquisizione

Se avete soddisfatto i requisiti minimi per la velocità di trasferimento dati del disco rigido, non occorre preoccuparsi di questa anteprima. Adobe Premiere Elements acquisisce e memorizza i video garantendo la massima qualità (per un elenco dei requisiti di sistema, consultate la pagina del prodotto Adobe Premiere Elements all'indirizzo [www.adobe.com/it](http://www.adobe.com/it)).

### La videocamera non è identificata nel pannello Acquisizione

Nella sezione superiore del pannello Acquisizione compare il messaggio Il dispositivo di acquisizione non è in linea e nell'area di anteprima viene visualizzato un fotogramma nero.

- 1 Assicuratevi che il dispositivo e Adobe Premiere Elements siano impostati correttamente per l'acquisizione, verificando quanto segue:
  - Il dispositivo è collegato saldamente al computer tramite un cavo FireWire/iLink/DV 1394 (consigliato) o un cavo USB 2.0, a seconda del cavo supportato dal dispositivo. Una volta impostato correttamente il dispositivo, esso comparirà in Risorse del computer (per informazioni e istruzioni sull'impostazione, consultate la documentazione del dispositivo stesso).

*Nota: in caso di problemi di collegamento di un dispositivo USB 2.0, assicuratevi di effettuare il collegamento a una porta USB 2.0 e non a una porta USB 1.0.*

- Impostate il dispositivo in modalità Play, VCR o VTR.
  - La preferenza di controllo dispositivi di Adobe Premiere Elements è impostata sull'opzione appropriata per il dispositivo (DV/HDV o USB Video Class 1.0). Per impostare questa opzione, fate clic con il pulsante destro del mouse nel pannello Acquisizione, quindi scegliete Controllo dispositivo.
- 2 Riavviate Adobe Premiere Elements (senza spegnere il dispositivo DV). Aprite il pannello Acquisizione, quindi fate clic sul pulsante Riproduci e successivamente nell'area di anteprima dell'acquisizione.

*Nota: per importare oggetti multimediali da sorgenti che non siano videocamere o telecamere DV, dovete usare Importazione video, invece che catturarli. Consultate “[Aggiungere video mediante Importazione video](#)” a pagina 53.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Preparare un progetto per l'acquisizione video”](#) a pagina 42

[“Tipi di file supportati per l'importazione”](#) a pagina 57

## Importare

### L'immagine importata appare ritagliata, dilatata o compressa

Di solito, le applicazioni di montaggio delle immagini producono immagini costituite da pixel quadrati. Adobe Premiere Elements e le altre applicazioni di montaggio di video producono invece file video costituiti da pixel rettangolari o non quadrati. Adobe Premiere Elements regola automaticamente le immagini con pixel quadrati per adattarle ai fotogrammi video per cui talvolta tali immagini verranno ritagliate o distorte. Ad esempio, un'immagine costituita da 720 x 480 pixel quadrati può apparire schiacciata dopo la regolazione per adattarla alle dimensioni del fotogramma DV-NTSC da 720 x 480 pixel non quadrati.

Potete risolvere questo problema in due modi:

- Create immagini con pixel quadrati di dimensioni tali che occupino interamente il fotogramma video. Se state combinando l'immagine con metraggio DV-NTSC, utilizzate dimensioni di fotogramma di 720 x 534. Per D1-NTSC, utilizzate dimensioni di fotogramma di 720 x 540; per D1/DV-PAL, utilizzate dimensioni di fotogramma di 768 x 576.
- Nella vista Progetto del pannello Attività, selezionate l'immagine con pixel quadrati e scegliete File > Interpreta metraggio. Quindi selezionate Usa proporzioni pixel del file.

 *Sia Adobe Photoshop che Adobe Photoshop Elements supportano i pixel non quadrati. Nella finestra di dialogo New (Nuova) scegliete un'opzione DV predefinita dall'apposito menu.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Considerazioni per l'aggiunta di file"](#) a pagina 58

["Le proporzioni"](#) a pagina 65

### Impossibile importare un file

Assicuratevi che Adobe Premiere Elements supporti il tipo di file che state cercando di importare e il tipo di compressione applicatavi. Se il formato non è supportato, sarà necessario utilizzare un trascodificatore per convertirlo in un formato supportato, quale DV/AVI per i file video o WAV per i file audio (i trascodificatori sono disponibili come freeware o shareware su Internet). Potete anche controllare se il file è danneggiato, verificando se viene riprodotto in un'altra applicazione come Windows Media Player.

Se state tentando di importare un file audio da un CD-ROM, il file è probabilmente in un formato non supportato, quale CDA. Provate a usare Microsoft Windows Media Player per convertire il file in un formato supportato, come MP3 o WMA.

**Importante:** *prima di aggiungere file di terzi al progetto, assicuratevi che il contenuto non sia protetto da copyright.*

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Tipi di file supportati per l'importazione"](#) a pagina 57

### Impossibile importare contenuti da un DVD

Se il DVD è protetto da copyright CSS, non potete accedere ai file in esso contenuti, ma è possibile che venga restituito un errore. Se state tentando di importare file audio Dolby, Adobe Premiere Elements può importarli dalla maggior parte dei dispositivi commerciali, ma non è in grado di importare audio Dolby codificato in modo professionale. Se Adobe Premiere Elements non è in grado di riconoscere i file contenuti nel DVD, i file potrebbe essere in un formato non supportato.

In genere, i file contenuti nei DVD sono in formato VOB. Alcuni dei file VOB contengono dati di riferimento, come i menu, e altri contengono tracce video e audio, separate o unite. Dal momento che l'importazione dei file VOB può richiedere tempi lunghi, è consigliabile identificare i file specifici da importare e importare solo questo tipo di file.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Aggiungere video mediante Importazione video” a pagina 53](#)

### Identificare il contenuto dei file VOB

Nella maggior parte dei DVD, i file VOB si trovano nella cartella Video\_TS. Il modo più semplice per identificare il contenuto dei file VOB consiste nell'aprire questa cartella e verificare quali file hanno le dimensioni maggiori. Di solito, i file VOB di dimensioni notevolmente maggiori contengono dati dei filmati (anche se i file che contengono menu animati possono essere anch'essi relativamente grandi). Per ottenere ulteriori informazioni dettagliate sul contenuto dei file, usate il modulo Media Downloader di Adobe Premiere Elements o il software del lettore DVD. Dopo aver importato i file VOB in Adobe Premiere Elements, potete visualizzarne un'anteprima nel pannello Oggetto multimediale.

**Nota:** un lungometraggio è costituito in genere da quattro a sei file VOB.

- Per distinguere i file VOB che contengono i dati dei menu dai file VOB che contengono tracce video e audio, usate il modulo Media Downloader in Adobe Premiere Elements. I file che contengono i dati dei menu appaiono con l'indicazione “Menu” aggiunta ai loro nomi.
- Per identificare il contenuto dei file VOB tramite le anteprime delle miniatura, usate un software per lettore DVD che legga i file VOB. Per istruzioni in merito, consultate la documentazione inclusa con il software del lettore DVD.
- Per identificare le dimensioni dei file in Esplora risorse, fate doppio clic sull'icona disco, spostatevi fino ai file VOB sul disco e prendete nota dei valori elencati nella colonna Dimensione.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[“Aggiungere video mediante Importazione video” a pagina 53](#)

## Riproduzione e visualizzazione in anteprima

### La riproduzione dell'anteprima non è fluida o è lenta

Se in Adobe Premiere Elements sono disponibili risorse di sistema inadeguate, la qualità della riproduzione risulterà scadente. Per migliorare le prestazioni, seguite i suggerimenti riportati di seguito.

- Assicuratevi che il sistema soddisfi i requisiti minimi di Adobe Premiere Elements. Per un elenco dei requisiti di sistema, consultate la pagina del prodotto Adobe Premiere Elements su [Adobe.com](#).
- Chiudete le altre applicazioni eventualmente aperte quando utilizzate Adobe Premiere Elements.
- Assicuratevi che le impostazioni del progetto corrispondano ai file sorgente del progetto.
- Deframmentate il disco rigido servendovi di uno strumento di deframmentazione, come quello incluso in Windows. Per istruzioni in merito, consultate la documentazione fornita con lo strumento.
- Assicuratevi che quando catturate il video sia disponibile almeno il 20% dello spazio sul disco.
- Aggiornate i driver di periferica e i componenti DirectX e IEEE 1394 alle versioni più recenti.

La riproduzione potrebbe non essere fluida anche nel caso in cui alcuni fotogrammi vengano saltati durante l'acquisizione, in genere come risultato di una velocità di trasferimento dati eccessivamente ridotta. Per verificare la presenza di fotogrammi saltati in una clip appena acquisita, visualizzate le proprietà della clip scegliendo File > Ottieni proprietà per.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Le impostazioni del progetto e i predefiniti"](#) a pagina 30

### La riproduzione del file MPEG risulta scadente, non sincronizzata, troppo rapida o priva di effetti audio

Adobe Premiere Elements potrebbe non fornire il supporto per il tipo di file MPEG in uso. Se il formato non è supportato, dovete utilizzare un trascodificatore video per convertire il file in un formato supportato, ad esempio AVI, e successivamente reimportarlo.

*Nota: se eseguite la trascodifica di un file MPEG, la qualità del file risultante potrebbe essere piuttosto scadente. Anche se l'MPEG è il formato ideale per l'output finale, particolarmente per il Web, i video compressi non sono destinati alla modifica o al montaggio.*

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Tipi di file supportati per l'importazione"](#) a pagina 57

### Le immagini fisse appaiono disturbate durante la riproduzione

Le immagini fisse in genere hanno una risoluzione più elevata rispetto al metraggio video. Se un'immagine fissa contiene linee orizzontali sottili, queste linee potrebbero generare degli sfarfallii durante la riproduzione su un televisore. Lo sfarfallio si verifica perché una linea orizzontale definita in modo preciso viene visualizzata in solo uno dei due campi interlacciati del video in un televisore. Per eliminare lo sfarfallio, applicate un effetto di morbidezza (ad esempio, Controllo sfocatura) per sfocare leggermente le linee nell'immagine.

#### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Controllo sfocatura"](#) a pagina 179

### Le linee orizzontali offuscano l'immagine video

Numerose videocamere registrano ogni fotogramma video come due campi interlacciati, uno contenente tutte le linee di scansione dispari, l'altro tutte le linee di scansione pari. Il campo che viene registrato per primo è detto *campo dominante*. Se il programma di montaggio di video, come Adobe Premiere Elements, interpreta per errore la clip dominante a campo dispari come clip dominante a campo pari, l'immagine risultante conterrà strisce orizzontali corrispondenti alle linee di scansione.

- 1 Nella timeline, selezionate la clip che presenta linee orizzontali sfocate.
- 2 Scegliete Clip > Opzioni video > Opzioni di campo.
- 3 Selezionate Inverti priorità campi.
- 4 Nel riquadro Opzioni di elaborazione, selezionate Interlaccia fotogrammi consecutivi.
- 5 Fate clic su OK.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

["Impostare le opzioni di campo per i video interlacciati importati"](#) a pagina 69

## I colori visualizzati sono confusi

A volte durante la riproduzione in Adobe Premiere Elements, i colori visualizzati appaiono confusi. Questo problema si verifica in presenza di driver video difettosi. Per correggere questo problema, disattivate l'opzione per l'utilizzo della riproduzione GPU e usate invece la riproduzione CPU. Effettuate le seguenti operazioni:

- 1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali.
- 2 Deselezionate Attiva riproduzione GPU e nella finestra di dialogo Preferenze di riproduzione fate clic su OK per confermare.

## Creazione di un DVD

### La masterizzazione richiede più tempo del previsto

La quantità di tempo necessaria per la masterizzazione di un disco dipende da diversi fattori, tra cui la quantità di materiale contenuto nel progetto, il tipo e la velocità del supporto in uso e la velocità del masterizzatore.

La masterizzazione di un disco può richiedere tempi eccessivamente lunghi. Per ridurre i tempi di masterizzazione, provate a seguire i suggerimenti riportati di seguito.

- Utilizzate supporti adatti alla velocità del masterizzatore in uso.
- Chiudete tutte le applicazioni eventualmente aperte prima di avviare la masterizzazione di un disco.
- Deframmentate il disco rigido utilizzando uno strumento di deframmentazione, come quello incluso in Windows. Per istruzioni in merito, consultate la documentazione fornita con lo strumento.

Una volta masterizzato un progetto su disco, i file del progetto vengono memorizzati in una cache (cioè una posizione temporanea che consente di accedere ai file a velocità più elevate) in modo che le successive masterizzazioni del progetto richiedano una minore quantità di tempo. Tuttavia, la cache si svuota quando chiudete un progetto o apportate modifiche che richiedono un'ulteriore codifica, ad esempio per applicare un effetto o aggiungere o tagliare clip.

### Il disco non viene riconosciuto dal masterizzatore

Assicuratevi che il masterizzatore DVD supporti il tipo di supporto utilizzato. Quando eseguite l'esportazione su disco, Adobe Premiere Elements indica se il tipo di supporto in uso è supportato. Nelle unità DVD+R usate solo supporti +R e nelle unità DVD-R solo supporti -R. Verificate che la velocità del supporto registrabile corrisponda a quella del masterizzatore (ad esempio, nelle unità 8x usate supporti 8x).

Provando supporti registrabili di diverse marche, probabilmente scoprirete che esistono alcune marche di supporti che funzionano meglio con il vostro masterizzatore.

Durante la masterizzazione dei DVD, accertatevi di aver inserito nell'unità un DVD vuoto, non un disco CD-R. Se in precedenza avete tentato di scrivere su un DVD, il disco potrebbe già contenere una quantità di dati tale da renderlo inutilizzabile.

## Il DVD viene riprodotto su un computer, ma non su un televisore

Per riprodurre un filmato su un televisore, occorre masterizzare i file su un DVD anziché copiarli. Assicuratevi di utilizzare un DVD anziché un CD. Mentre un computer è in grado di riprodurre i file copiati su un DVD, un lettore DVD conta sul fatto che i file siano stati preparati dal masterizzatore DVD in modo tale da poter essere riconosciuti come filmato e riprodotti dal lettore DVD.

**Nota:** i masterizzatori CD vengono talvolta confusi con i masterizzatori DVD. Un masterizzatore CD viene utilizzato per scrivere dati su un CD e non può essere utilizzato per creare un DVD. Potete utilizzare un masterizzatore CD per creare un Video CD (VCD), che potete riprodurre su un computer o un lettore DVD che supporta il formato VCD.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Linee guida sulla masterizzazione di dischi e compatibilità](#)” a pagina 279

## Impossibile inserire più filmati in un DVD

Per inserire più filmati in un DVD, occorre creare un singolo progetto con tutte le clip di filmati assemblate nella timeline. Potete quindi aggiungere dei marcatori menu principale e dei marcatori interruzione per suddividere le clip in filmati separati e potete creare un menu del disco per accedere a tali filmati. Se lo spazio disponibile sul disco che desiderate creare è insufficiente, tenete presenti le seguenti opzioni:

- Riducete il bitrate dei file sorgente. Tuttavia, tenete presente che la riduzione del bitrate può influenzare negativamente anche la qualità di riproduzione del filmato.
- Usate un disco DVD a livello doppio in grado di contenere fino a 8,5 GB di dati.

### Altri argomenti presenti nell'Aiuto

“[Marcatori di menu](#)” a pagina 263

## Errore di codifica durante la masterizzazione SU DVD

Se mentre cercate di masterizzare un DVD si verifica un errore di codifica, verificate che la quantità di spazio disponibile sul disco rigido sia pari a due o tre volte le dimensioni del DVD finale. Inoltre, disabilitate eventuali altre utilità che possano interferire con il processo di masterizzazione, come screen saver, firewall e antivirus, e disattivate le impostazioni di risparmio energetico.

Se l'errore continua a verificarsi, provate i seguenti suggerimenti:

- Esportate il filmato come file DV/AVI, importate il file DV/AVI in Adobe Premiere Elements, quindi esportatelo su disco.
- Esportate il filmato come cartella disco e usate l'utilità di masterizzazione di un altro produttore per copiarlo sul disco (consultate “[Masterizzare su una cartella DVD](#)” a pagina 279).
- Esportate il filmato come file MPEG compatibile con DVD e usate un programma per la creazione di DVD, ad esempio Adobe Encore, per masterizzare il file sul DVD.

### Esportare il filmato su DV AVI e quindi su disco

- 1 Selezionate la timeline e scegliete File > Esporta > Filmato.
- 2 Nella finestra di dialogo Esporta filmato, specificate un nome e un'ubicazione per il file, assicurandovi di mantenere l'estensione .avi e fate clic su Salva per iniziare il rendering del file.
- 3 Avviate un nuovo progetto.

- 4 Fate clic sul pulsante Acquisisci file multimediale nel pannello Attività e scegliete File e cartelle .
- 5 Selezionate il file DV AVI che avete creato e fate clic su Apri per aggiungere il file alla vista Progetto del pannello Attività.
- 6 Trascinate il file DV AVI dalla vista Progetto alla timeline. Eventuali marcatori disco e impostazioni personalizzate dei menu creati non dovrebbero subire variazioni.
- 7 Nel Pannello attività, fate clic su Condividi, quindi sul pulsante Disco . Impostate le opzioni e fate clic su Masterizza.

### **Correzioni di altri problemi di masterizzazione su disco**

L’Aiuto di Adobe Premiere Elements fornisce soluzioni ai più comuni problemi di masterizzazione su disco. Per la risoluzione di problemi più complessi, visitate la sezione Supporto del sito Web di Adobe. Scegliete Premiere Elements dall’elenco dei prodotti e digitate “burn” nel campo di ricerca.

# Capitolo 18: Glossario

Il presente glossario contiene termini pertinenti alla tecnologia dell'imaging digitale. Alcuni termini riguardano solo Adobe Premiere Elements o altri prodotti Adobe.

## Termini di imaging digitale

### Caratteri numerici

**16:9** Proporzioni di un televisore widescrēen.

**3GP** Piattaforma di terza generazione. Formato di file per video registrati mediante i telefoni cellulari.

**4:3** Proporzioni dei video tradizionali registrati e riprodotti su televisori e schermi di computer.

## A

**AC3** Consultate “[Dolby Digital](#)” a pagina 312.

**acquisire** Il processo di trasferimento di un video sorgente da una *videocamera* o da un videoregistratore ad un computer. Se la sorgente video è analogica, il processo di acquisizione converte il video in digitale.

**ADC (Analog-to-Digital Converter, convertitore analogico–digitale)** Hardware che converte un segnale audio o video analogico in un segnale digitale che è possibile elaborare con un computer.

**AGP, slot** Slot porta grafica accelerata. Connettore sulla scheda madre del computer da usare con una scheda GPU. Consultate “[GPU](#)” a pagina 314.

**aliasing** Aspetto frastagliato o scalettato delle linee curve di un’immagine, un’immagine grafica o un testo.

**anti-alias** Arrotondamento dei bordi di un’immagine, un grafico o un testo. I bordi anti-alias appaiono sfuocati da vicino, ma uniformi quando la visualizzazione avviene ad una normale distanza. La funzione anti-alias è importante per la corretta trasmissione di grafici di elevata qualità.

**artefatto** Distorsione di un’immagine o di un segnale sonoro. Nei *video digitali*, gli effetti indesiderati (artefatti) possono essere causati dal sovraccarico del dispositivo di input con un segnale troppo abbondante o da una *compressione* impropria o eccessiva.

**attacco audio prima di attacco video** Consultate “[J-cut](#)” a pagina 315.

**audio, frequenza di campionamento** Numero di campioni presi per secondo per la riproduzione digitale dell’audio. Maggiore è la frequenza di campionamento, migliore è la qualità dell’audio digitale. Una frequenza di 44.100 campioni al secondo produce audio di qualità CD e abbraccia l’intera gamma uditiva.

**AVI** Audio Video Interleave. Il formato di file video non compresso standard della piattaforma Microsoft® Windows®.

## B

**barre a colori NTSC** Pattern di 8 barre a colori di uguale ampiezza utilizzate per controllare i percorsi della trasmissione televisiva, la qualità della registrazione, la qualità della riproduzione e l’allineamento del monitor.

**barre colorate** Consultate “[barre a colori NTSC](#)” a pagina 310.

**bitmap** Un’immagine grafica è costituita da singoli pixel, ognuno dei quali ha valori che ne definiscono la luminosità e il colore.

**Blu-ray** Formato di disco ottico in grado di memorizzare fino a cinque DVD. Il disco a singolo strato può memorizzare 25 GB, quello a doppio strato 50 GB. Il suo nome deriva dall’utilizzo del laser di colore blu-viola, a differenza del laser rosso utilizzato per altri dischi ottici.

**bluescreen** Consultate “[tipo di trasparenza](#)” a pagina 319.

## C

**campi** I set di righe orizzontali alternate che creano un’immagine interlacciata su uno schermo televisivo. Un fotogramma televisivo completo consiste in due campi: Le righe a numerazione dispari del campo uno sono interlacciate con le righe a numerazione pari del campo due. Consultate anche “[interlacciamento](#)” a pagina 314.

**canale** Memorizza le informazioni sui colori per un programma di grafica per computer. Ogni grafica contiene tre canali separati (rosso, verde e blu), la cui regolazione può essere eseguita separatamente. È possibile aggiungere altri canali, denominati *canali alfa*, per definire le aree trasparenti.

**canale alfa** Memorizza un *mascherino* (detto anche maschera), che definisce le aree trasparenti di una grafica computerizzata o di una clip. Le informazioni sui colori sono memorizzate in tre canali di colore: rosso, verde e blu (RGB). Consultate anche “[canale](#)” a pagina 311.

**chroma** Abbreviazione di “[crominanza](#)” a pagina 312.

**Cinepak** Un codec usato comunemente per la compressione di file video su CD-ROM. Cinepak consente la compressione spaziale e temporale e limita la velocità dei dati.

**clip** Porzione di elemento video, audio o audiovisivo digitalizzata o acquisita.

**codec** Abbreviazione per modulo di compressione/decompressione. Un dispositivo o un programma che utilizza gli algoritmi per comprimere i file video e audio, facilitandone l’elaborazione e la memorizzazione e la decompressione per la riproduzione. I codec comuni convertono i segnali video analogici in file video digitali compressi (ad esempio MPEG) o i segnali audio analogici in file audio digitali (ad esempio RealAudio®). Consultate anche “[compressione](#)” a pagina 311.

**codice di tempo** Formato temporale che misura il video in ore, minuti, secondi e fotogrammi (ad esempio: 1:20:24:09), permettendo un montaggio preciso. Consultate anche “[drop-frame](#)” a pagina 312 e “[senza drop-frame](#)” a pagina 318.

**codice di tempo EBU** Sistema codice di tempo creato dalla European Broadcasting Union e basato sui segnali video SECAM o PAL.

**codifica per regione** Funzione DVD che limita la riproduzione di un disco ai lettori di una regione specifica.

**codificare** Unire i segnali video singoli (ad esempio rosso, verde e blu) in un segnale combinato, o convertire un file video in un diverso formato mediante un *codec*.

**colori neutri** La gamma di grigi, dal nero al bianco, che non hanno colore. Per le aree di colore neutro, i valori RGB sono uguali.

**composizione** Il processo di combinazione di immagini per ottenere un’immagine “composta”.

**compressione** Il processo di riduzione dei dati, ad esempio in un file video o audio, in una forma che richieda uno spazio minore.

**compressione interframe** Schema di compressione, quale ad esempio MPEG, che riduce la quantità di informazioni video memorizzando solo le differenze tra un fotogramma e quello successivo.

**compressione spaziale** Metodo di compressione per la riduzione dei dati contenuti in un singolo fotogramma video mediante l'identificazione di aree di colore simili e l'eliminazione della ridondanza. Consultate anche “[codec](#)” a pagina 311.

**compressione temporale** Metodo di compressione che identifica aree simili nei fotogrammi video ed elimina la ridondanza. Consultate anche “[codec](#)” a pagina 311.

**con perdita di dati** Uno schema di compressione che pregiudica la qualità. Gli algoritmi con perdita di dati comprimono i dati digitali eliminando i dati meno sensibili all'occhio umano e offrono le più elevate percentuali di compressione disponibili.

**convertitore AV-DV** Dispositivo elettronico che converte i segnali *video analogici* in segnali *video digitali*. Confrontate con “[convertitore DV-AV](#)” a pagina 312

**convertitore DV-AV** Dispositivo elettronico che converte i segnali *video digitali* in segnali *video analogici*. Confrontate con “[convertitore AV-DV](#)” a pagina 312.

**correzione colore** La procedura di alterazione del colore del video, specialmente se era stato girato in condizioni non ottimali, ad esempio in condizioni di scarsa illuminazione.

**cromaticità** Effetto video che rimuove un'area di colore specifico. Questo effetto è spesso impiegato durante i notiziari per inserire una mappa meteorologica dietro il meteorologo.

**crominanza** Le informazioni sui colori in un segnale video, che includono la tonalità (angolo di fase) e la saturazione (ampiezza).

## D

**D1** È l'acronimo di Digital 1, un formato video digitale con proporzioni di fotogramma pari a 4:3 e proporzioni pixel di 0,9:1. I pixel D1 sono rettangolari (non quadrati), diversamente dai pixel analogici, che sono quadrati. D1 è uno standard televisivo internazionale: D1-NTSC utilizza una dimensioni fotogramma di 720 x 486 pixel mentre D1-PAL utilizza una dimensione fotogramma di 720 x 576 pixel. Consultate anche “[video digitale](#)” a pagina 320 e “[metraggio con pixel quadrati](#)” a pagina 315.

**decodificare** Suddividere un segnale video codificato in elementi separati. Consultate anche “[codificare](#)” a pagina 311.

**deinterlacciare** Per rimuovere eventuali *artefatti* risultanti da un video interlacciato. Consultate anche “[interlacciamento](#)” a pagina 314.

**digitalizzare** Per convertire un video analogico o audio in forma digitale.

**dissolvenza** Un effetto di dissolvenza da una *clip* all'altra.

**disturbo** Distorsione di un segnale video o audio, solitamente causato da un'interferenza.

**dithering** Alterna pixel adiacenti di due colori diversi per sfumarli in colori intermedi (ad esempio, alterna pixel gialli e blu adiacenti creando un'area che ha l'aspetto di una sfumatura intermedia tra i due). L'opzione dithering consente ai monitor di sfumare i colori che non sono in grado di visualizzare.

**Dolby Digital** Formato audio standard con perdita di dati per i video DVD. Supporta audio mono e stereo, ma viene in genere utilizzato per comprimere l'audio surround 5.1 con il codec AC-3. Consultate anche “[con perdita di dati](#)” a pagina 312.

**drop-frame** Una regolazione del *codice di tempo* che rilascia alcuni fotogrammi per compensare il formato non uniforme da 29,97 fotogrammi al secondo del video a colori. Il codice di tempo con drop-frame è fondamentale nelle applicazioni di trasmissione dei dati. Consultate anche “[senza drop-frame](#)” a pagina 318 e “[fotogrammi saltati](#)” a pagina 314.

**drop-out** Una zona del nastro magnetico nella quale manca l'informazione. I drop-out possono verificarsi a causa della polvere, dell'uso eccessivo o di danni fisici. Possono causare lo spostamento casuale e intermittente dei colori dei pixel nei fotogrammi rovinati. Per evitare drop-out, usare regolarmente un nastro per la pulizia delle testine della videocamera.

**DTV** Televisione digitale. Definizione usata talvolta per indicare il video sul desktop.

**DV** In genere indica il *video digitale*, ma anche il tipo di compressione impiegata dai sistemi e dai formati DV. DV definisce inoltre la cassetta usata nelle videocamere DV e nei videoregistratori.

**DV in** La sorgente DV in una videocamera.

**DV tramite USB** Funzionalità che consente alle videocamere DV di trasferire video mediante USB 2.0.

**DVD** Abbreviazione di disco video digitale e disco digitale versatile. I DVD hanno lo stesso aspetto dei CD, ma sono dotati di una maggiore capacità di memorizzazione, molto superiore a quanto necessario per un lungometraggio compresso con *MPEG-2*. I DVD richiedono unità speciali per la riproduzione.

## E

**editing non lineare** Editing ad accesso casuale di video e audio su un computer, che consente il montaggio in qualsiasi punto della timeline. Al contrario, gli editor di videotape tradizionali sono lineari perché è necessario montare il video in sequenza, dall'inizio alla fine.

**effetto di trasparenza** Metodo per la creazione di trasparenze, ad esempio schermo blu o effetto cromaticità.

**effetto neve** Disturbo casuale su uno schermo video, spesso risultato di una testina sporca o di una cattiva ricezione TV.

## F

**FCC** Federal Communications Commission (Commissione Federale delle Comunicazioni): l'organismo governativo che si occupa della regolamentazione degli standard di trasmissione televisiva negli Stati Uniti.

**file di anteprima** File che memorizzano le informazioni relative alle tracce e agli effetti in un progetto. I file di anteprima vengono creati durante il processo di rendering e memorizzati sul disco rigido. Essi consentono di risparmiare tempo durante l'esportazione finale di un filmato poiché l'applicazione di montaggio dei video può utilizzare le informazioni contenute nei file di anteprima anziché eseguire di nuovo il rendering delle clip.

**file di picco** File cache contenente l'immagine della forma d'onda di un file audio. I file di picco consentono ad un programma di aprire, salvare e ridisegnare i file audio più rapidamente perché il programma non deve rileggere i dati relativi alla forma d'onda ad ogni apertura e visualizzazione di un file audio. I file di picco (\*.pk) possono essere cancellati senza danneggiare i file audio originale.

**FireWire** La denominazione commerciale di Apple® per “[IEEE 1394](#)” a pagina 314.

**formati DVD** I masterizzatori DVD supportano uno o più dei formati di disco seguenti: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL e DVD-R DL. (ricordate che -R e +R sono diversi, come lo sono -RW e +RW). I dischi R permettono di registrare sul disco una sola volta. I dischi RW permettono ripetute registrazioni. I dischi DL sono a doppio strato. I dischi R offrono la più ampia compatibilità; alcuni lettori DVD non sono in grado di leggere dischi RW.

**formato video** Standard che determina la modalità di registrazione di un segnale video su una videocassetta. Tali standard possono essere: DV, 8mm, Beta e VHS.

**fotogramma copertina** Fotogramma singolo di una clip, selezionato come miniatura per visualizzare il contenuto della clip.

**fotogramma fisso** Fotogramma singolo di video ripetuto in modo tale che sembri non avere animazione.

**fotogrammi** Immagine fissa singola in una sequenza di immagini che, se visualizzate in rapida sequenza, crea l'illusione del movimento. Maggiore è il numero di fotogrammi al secondo (fps), più fluido appare il movimento.

**fotogrammi al secondo** Consultate “[fps](#)” a pagina 314.

**fotogrammi chiave** Punti di inizio e fine degli effetti animati. Adobe Premiere Elements genera automaticamente i fotogrammi tra i fotogrammi chiave per creare un movimento fluido. Consultate anche “[interpolazione](#)” a pagina 314 e “[tweening](#)” a pagina 319.

**fotogrammi saltati** I fotogrammi persi durante il processo di digitalizzazione o acquisizione di un video. I fotogrammi saltati possono essere generati da un disco rigido con una bassa velocità di trasferimento dei dati.

**fps** Fotogrammi al secondo; lo standard di misurazione della velocità di riproduzione del video. A 15 fps o meno, l'occhio umano è in grado di rilevare i singoli fotogrammi e di conseguenza il video appare a scatti.

**frequenza** Numero di cicli audio al secondo, espresso in hertz (Hz). La frequenza determina il tono audio.

**frequenza di campionamento** Nell'audio digitale, il numero di campioni al secondo. Maggiore è il numero, migliore è la qualità del suono.

**frequenza fotogrammi** Numero di fotogrammi al secondo visualizzati durante la riproduzione.

## G

**gamut** La gamma di colori o i valori di luminosità consentiti per un segnale video. I valori che superano il gamut possono causare distorsione.

**GPU** Unità di elaborazione grafica. Microprocessore con funzioni incorporate per una migliore gestione dei grafici 3D rispetto ad una CPU (unità di elaborazione centrale).

## H

**HDTV** Televisione ad alta definizione. Un formato di trasmissione che consente un segnale a risoluzione maggiore rispetto ai tradizionali formati NTSC, PAL e SECAM.

**HDV** Video ad alta definizione. Formato utilizzato per la registrazione in qualità HDTV con le videocamere.

## I

**i.LINK** Denominazione commerciale Sony® per *IEEE 1394*.

**IEEE 1394** Standard di interfaccia che consente il trasferimento diretto di DV tra dispositivi, quali una videocamera DV e un computer. IEEE 1394 descrive inoltre i cavi e i connettori che utilizzano questo standard. Definito anche *FireWire* o *i.LINK*. Consultate anche “[USB](#)” a pagina 319.

**impostazione predefinita progetto** Set predefinito di valori che possono essere usati per impostare un progetto.

**indicatore del tempo corrente** In Adobe Peemiere Elements, è rappresentato da un puntatore grigio con una linea rossa  nella timeline e nella vista Proprietà e da un puntatore grigio con una linea grigia  nel pannello Monitor. Trascinate questo indicatore per navigare tra le clip e identificare fotogrammi specifici.

**interlacciamento** Un sistema sviluppato per la “prima” televisione e ancora in uso negli schermi televisivi standard. Un catodo illumina i fosfori che rivestono la parte interna dello schermo, disegnando sullo schermo prima le righe orizzontali pari e poi quelle dispari. Quando le righe pari si attenuano, si illuminano le righe dispari. Noi percepiamo questi *campi* interlacciati come immagini complete.

**interpolazione** Metodo per determinare nuovi punti dati tra punti dati conosciuti.

## J

**J-cut** Montaggio nel quale l'audio inizia prima del video, conferendo al video un avvio di grande effetto. Denominato anche attacco audio prima di attacco video.

**JPEG** Joint Photographic Experts Group. Anche formato di file definito dal gruppo per la compressione delle immagini fisse. Poiché un video è una sequenza di immagini fisse, la compressione JPEG può essere utilizzata per comprimere i video. Consultate anche “[MJPEG](#)” a pagina 316.

## L

**L-cut** Montaggio nel quale il video finisce prima dell'audio, che funge da transizione sfumata tra una scena e la successiva. Per eseguire un taglio L-cut nella finestra Timeline, tenete premuto il tasto Alt e trascinate il bordo destro del video verso sinistra; il risultato avrà l'aspetto della lettera *L*.

**letterbox** Tecnica usata per conservare le proporzioni originali di una pellicola cinematografica quando viene riprodotta in televisione. La funzione Letterboxing aggiunge delle bande nere nella parte superiore e inferiore dello schermo.

**luminanza** Effetto dei valori combinati di luminosità e contrasto.

## M

**Machinima** Un metodo di creazione di filmati che combina le tradizionali tecnologie di cinematografia, animazione e giochi virtuali 3D. L'espressione *Machinima* nasce dell'unione delle parole “macchina/cinema” o “macchina/animazione”.

**marcatori** I marcatori DVD indicano i capitoli, le scene e i punti di interruzione in un menu DVD. In Adobe Premiere Elements, i marcatori DVD sono anche chiamati marcatori scena. I marcatori clip indicano punti importanti di una clip. I marcatori timeline indicano scene, posizioni dei titoli o altri punti importanti in un intero filmato. I marcatori clip e timeline sono utilizzati per posizionare e tagliare le clip.

**marcatori DVD** Consultate “[marcatori](#)” a pagina 315.

**marcatori scene** Consultate “[marcatori](#)” a pagina 315.

**maschera** Consultate “[mascherino](#)” a pagina 315.

**mascherino** Area trasparente di un'immagine, solitamente delimitata da una forma grafica o da uno sfondo a schermo blu. Denominata anche maschera.

**menu animato** Un menu DVD con un'immagine di sfondo in movimento invece di un'immagine fissa, pulsanti animati, o entrambi.

**metraggio con pixel quadrati** Metraggio con proporzioni pixel pari a 1:1, solitamente un video analogico. La maggior parte degli oggetti grafici di un computer ha proporzioni pixel pari a 1:1. Consultate anche “[DI](#)” a pagina 312.

**metraggio grezzo** Metraggio originale, non modificato di un video o di una pellicola.

**metraggio sorgente** Video non elaborato e non modificato registrato da una fotocamera.

**MIDI** Musical Instrument Digital Interface. Standard utilizzato per condividere dati tra apparecchiature musicali elettroniche e computer.

**mini-timeline** Una timeline che viene visualizzata nella parte inferiore del pannello Monitor quando la sceneline è visualizzata. Consultate anche “[timeline](#)” a pagina 319.

**MJPEG** Motion JPEG. Uno standard di *compressione* usato per convertire ogni *fotogramma* video in un’immagine JPEG compressa. Il formato MJPEG rappresenta la soluzione ideale per video di qualità broadcast ed è da preferire al formato MPEG per metraggi che contengono molta animazione. Consultate anche “[MPEG](#)” a pagina 316.

**montaggio con scarto** Movimento avanti e indietro automatico delle clip sulla timeline correlato all’inserimento o all’eliminazione di una clip.

**montaggio con scivolamento** Funzione di montaggio che regola i punti di attacco e stacco di una clip senza influire sulle clip adiacenti o sulla durata del programma. Confrontate con “[montaggio con slittamento](#)” a pagina 316.

**montaggio con slittamento** Funzione di montaggio che regola lo stacco della clip precedente e l’attacco della clip successiva senza influire sulla clip centrale o sulla durata del programma. Confrontate con “[montaggio con scivolamento](#)” a pagina 316.

**montaggio in linea** Esecuzione del montaggio completo (incluso il *taglio di prova*) sulle stesse clip che saranno utilizzate per la realizzazione del taglio finale.

**montaggio nativo** Indica il montaggio delle clip originariamente acquisite, sia dv che hdv, allo scopo di conservarne la qualità originale, non compressa.

**montaggio non in linea** Creazione di un *taglio di prova* usando clip di bassa qualità, per produrre successivamente il taglio finale con clip di alta qualità, solitamente su un sistema di editing più sofisticato di quello usato per il taglio di prova.

**montaggio senza scarto** Variazione automatica della durata di una clip adiacente all’inserimento o all’estrazione di una clip o in base alla modifica della durata di una clip.

**MP3** MPEG-1 Audio Layer 3. Standard di compressione e formato di file per audio digitali.

**MPEG** Motion Pictures Expert Group. Inoltre, tipo di *compressione* e formato video. Diversamente da JPEG, nel quale la compressione avviene sui singoli fotogrammi, la compressione MPEG calcola e codifica solo le differenze tra un fotogramma e quello precedente.

**MPEG-1** Standard di compressione usato per convertire video analogici da utilizzare nelle applicazioni digitali. È stato progettato per trasmettere video di qualità quasi broadcast ad una velocità standard CD-ROM. Il rapporto di compressione è pari a circa 100:1.

**MPEG-4** Si basa sugli standard MPEG precedenti, con l’aggiunta di supporto per i video streaming e migliori schemi di compressione. Spesso utilizzato per il *podcasting* video.

**MPEG-2** Estensione dello standard MPEG-1. È stato progettato per soddisfare i requisiti degli studi di trasmissione televisivi. MPEG-2 è il video di qualità broadcast presente nei DVD e richiede un decoder per la riproduzione.

**MPEG-3** Sviluppato per HDTV, è diventato obsoleto quando è stato scoperto MPEG-2, in grado di soddisfare in modo adeguato i requisiti HDTV. Spesso confuso con MP3.

## N

**NTSC** National Television Standards Committee. Standard per la trasmissione televisiva a colori utilizzata nell’America del Nord, in Giappone, in America Centrale e in alcuni paesi dell’America del Sud. NTSC utilizza uno schermo interlacciato con 60 *campi* al secondo, 29,97 *fotogrammi* al secondo (*fps*).

**NTSC RGB** Segnali video interlacciati, rossi, verdi e blu che soddisfano gli standard NTSC e rappresentano i colori primari di un’immagine.

## P

**PAL** Phase alternating line (linea a fase alterna). Lo standard televisivo in uso nella maggior parte dei paesi europei e dell'America del Sud. PAL utilizza uno schermo interlacciato con 50 *campi* al secondo, 25 *fotogrammi* al secondo.

**PCI, slot** Slot di connessione per le schede di espansione presenti nella maggior parte dei computer. La maggior parte delle schede di acquisizione video necessitano di uno slot PCI.

**pixel** Abbreviazione di *picture element*, (elementi di immagine), la più piccola unità utilizzata per costruire un'immagine sul monitor di un computer (un punto con un colore ed un livello di intensità specifico). I programmi di grafica utilizzano pixel quadrati. Tuttavia, i pixel dei video NTSC e PAL sono rettangolari. Gli oggetti grafici di un computer visualizzati su uno schermo televisivo risulteranno distorti (ad esempio un cerchio apparirà ovale), a meno che le proporzioni di tali oggetti vengano regolati per il video.

**pixel shader** Nella grafica 3D, un programma utilizzato da una scheda *GPU* per eseguire il rendering della luce e del colore dei singoli pixel, creando superfici dall'aspetto realistico (non tutte le schede GPU supportano il programma pixel shader). I pixel shader sono comunemente usati per creare grafica per giochi per computer.

**plug-in** Modulo software in grado di ampliare le funzioni di un'applicazione software. In Adobe Premiere Elements, ad esempio, potete usare plug-in VST per aggiungere effetti audio.

**podcasting** Modalità di distribuzione di file audio o video su dispositivi portatili tramite Web.

**profondità di bit** Nella grafica e nei video digitali, la profondità di bit indica il numero di colori che un'immagine può visualizzare. Un'immagine in bianco e nero a contrasto elevato (senza tonalità di grigio) è un'immagine a 1 bit. Il pixel può essere quindi acceso o spento e l'immagine verrà quindi rappresentata in bianco o in nero. Una maggiore profondità di bit incrementa il numero di colori disponibili. Una profondità di colore a 24 bit consente la visualizzazione di milioni di colori.

In modo analogo, nell'audio digitale, la profondità di bit indica il numero di bit per campione. Maggiore è il numero, migliore è la qualità del suono.

**proporzioni** Il rapporto tra la larghezza e l'altezza di un'immagine. Ad esempio, il formato di visualizzazione standard di un video ha una proporzione di 4:3. La maggior parte delle immagini video usa proporzioni più allungate, pari a 16:9. Consultate anche “[widescreen](#)” a pagina 320.

## Q

**QuickTime (MOV)** Formato Apple Computer per video, audio e oggetti multimediali 3D.

## R

**rapporto segnale disturbo (S/N)** Espresso in decibel (dB), il rapporto di disturbo relativo al segnale audio o video desiderato. Maggiore è il valore, più nitida sarà l'immagine e chiaro il suono.

**raster** Griglia di *pixel* che formano un'immagine su schermo televisivo o su computer.

**rendering** Processo di applicazione di modifiche, effetti e transizioni ai fotogrammi video.

**RGB** Rosso, verde, blu. I tre colori primari utilizzati per riprodurre il colore sul monitor di un computer o su uno schermo televisivo.

**riduzione del disturbo** La riduzione del disturbo durante la registrazione o la riproduzione.

**rilevamento della scena** Rilevamento automatico di cambi di scena nelle clip video. Il rilevamento della scena è utile durante l'acquisizione di video, salvo per il formato HDV. Potete usarlo anche con le clip acquisite. Adobe Premiere Elements supporta il rilevamento della scena basato sull'immagine.

**risoluzione** Numero di pixel di ogni fotogramma del video (ad esempio, 640 x 480). Rimanendo invariato tutto il resto, una migliore risoluzione garantisce una migliore qualità dell'immagine.

## S

**S-Video** Supervideo. Tecnologia usata per inviare video dividendo l'informazione video in due segnali separati: uno per la luminanza (luminosità) e uno per la crominanza (colore).

**S/N** Consultate “[rapporto segnale disturbo \(S/N\)](#)” a pagina 317.

**saturazione** Intensità o purezza di un colore. La saturazione rappresenta la quantità di grigio rispetto alla tonalità ed è calcolata come percentuale da 0% (grigio) a 100% (saturazione completa).

**scala di grigi** La serie di toni visivi che variano dal nero profondo al bianco assoluto. Nelle applicazioni video, la scala dei grigi è solitamente espressa in 10 tonalità.

**sceneline** Offre un layout visivo delle clip multimediali in modo da facilitarne l'organizzazione e agevolare l'aggiunta di titoli, transizioni ed effetti.

**scheda di acquisizione** Talvolta definita scheda di acquisizione o scheda video. Una scheda installata nel computer e utilizzata per digitalizzare i video. Oppure, per i video già digitalizzati, questo dispositivo consente di trasferire i file al disco rigido.

**scheda di acquisizione video** Consultate “[scheda di acquisizione](#)” a pagina 318.

**SECAM** Systeme Electronique Couleur Avec Memoire: formato televisivo utilizzato principalmente nei paesi dell'Europa dell'Est, in Russia e Africa. In questi paesi, gli apparecchi televisivi supportano sia il formato SECAM sia il formato PAL, ma le videocamere DV e i lettori DVD utilizzano solo il formato PAL. Per questo motivo gli utilizzatori di Adobe Premiere Elements di questi paesi dovranno usare l'impostazione predefinita PAL per i propri progetti e DVD.

**senza drop-frame** Metodo di codice di tempo che utilizza una frequenza di fotogramma delle televisioni a colori pari a 29,97 fps. Il codice di tempo senza drop-frame è indicato per le applicazioni non-broadcast e per la maggior parte dei formati di videotape di fascia bassa. Confrontate con “[drop-frame](#)” a pagina 312.

**senza perdita di informazioni** Schema di compressione che non pregiudica la qualità del segnale, ad esempio il trasferimento di DV mediante una connessione IEEE 1394.

**sovraposizione** Combinazione di immagini sovrapposte in trasparenza. Consultate anche “[composizione](#)” a pagina 311.

**splitscreen** Effetto speciale che consente di visualizzare due o più scene contemporaneamente su porzioni diverse dello schermo.

**stabilizzatore di immagine** Noto anche come stabilizzatore elettronico dell'immagine. Tecnica usata per eliminare il movimento causato dal tremolio della fotocamera.

**stampa su nastro** Registrazione di un video digitale su videocassetta.

**storyboard** Serie di immagini che rappresentano ciascuna clip di un filmato. Potete ridisporre le immagini e cambiare l'ordine di visualizzazione. In Adobe Premiere Elements, il montaggio mediante storyboard viene eseguito nella sceneline. (consultate “[Panoramica della sceneline](#)” a pagina 82).

**streaming** Processo di riproduzione di un video inviato via Internet immediatamente al suo arrivo, prima che l'intero file sia completamente scaricato dal sito Web.

**striping** Preparazione di un nastro per il montaggio mediante la registrazione di un segnale video (ad esempio nero) con una traccia di controllo ed un codice di tempo per garantirne la corretta riproduzione. Denominato anche black stripe.

## T

**taglio** Il tipo più semplice di *transizione*, nella quale all'ultimo fotogramma di una clip segue il primo fotogramma di quella successiva.

**taglio** Rimozione di fotogrammi dall'inizio, dalla fine e dalla parte centrale di una clip.

**taglio di prova** Versione preliminare di un video, spesso assemblata da clip di qualità inferiore alle clip usate per il *taglio finale*.

**taglio finale** Il video finale, assemblato da clip di alta qualità e pronto per essere esportato sul supporto di distribuzione selezionato. Confrontate con “[taglio di prova](#)” a pagina 319.

**taglio semplice** Il più comune tipo di montaggio: clip consecutive posizionate una dopo l'altra nella finestra Timeline. I tagli semplici sono preferibili alle transizioni quando le scene sono simili e non si desidera mettere in evidenza le modifiche.

**tempo reale** Elaborazione istantanea dei dati. Nei video, si dicono “in tempo reale” quegli effetti e quelle transizioni che è possibile vedere in anteprima senza interrompere il processo di *rendering*.

**timeline** Elemento grafico in un programma di editing di video sul quale è possibile disporre le clip video, audio e grafiche. Consultate anche “[mini-timeline](#)” a pagina 315.

**tipo di trasparenza** Sostituzione di parte di un'immagine televisiva con video di un'altra immagine. Ad esempio, mediante uno schermo blu. Consultate anche “[cromaticità](#)” a pagina 312.

**tonalità** Distinzione tra i colori (ad esempio: rosso, giallo e blu). Il bianco, il nero e il grigio non sono considerate tonalità.

**transizione** Modifica del video tra una clip e l'altra. Spesso queste modifiche visive prevedono effetti nei quali gli elementi di una clip si mescolano con un'altra clip.

**trascinamento** Movimento avanti e indietro di materiale video o audio durante l'anteprima.

**trascodifica** Conversione di un file da un formato a un altro, vale a dire ricodifica dei dati.

**trasformazione** Modifica della posizione degli oggetti (ad esempio, testo o grafica) eseguendone lo spostamento, la rotazione, l'allineamento e la distribuzione.

**trasparenza** Percentuale di opacità di una clip video o di un elemento video.

**weening** Una funzione che consente di intercalare fotogrammi di transizione tra due immagini in modo tale che il movimento appaia più fluido. Consultate anche “[fotogrammi chiave](#)” a pagina 314.

## U

**USB** Universal Serial Bus. Standard di comunicazione seriale che rende possibile un'esperienza plug-and-play: consente infatti di aggiungere un nuovo dispositivo al computer senza dover installare un adattatore o configurare altri elementi. Consultate anche “[IEEE 1394](#)” a pagina 314.

## V

**velocità dati** La quantità di dati spostati in un intervallo di tempo (ad esempio, 10 MB al secondo). Spesso usata per descrivere la capacità del disco rigido di recuperare e fornire informazioni.

**vertex shader** Nella grafica 3D, un programma utilizzato da un scheda GPU per eseguire il rendering degli effetti in modo realistico in relazione alla posizione degli oggetti nello spazio (non tutte le schede GPU supportano i vertex shader). I vertex shader sono comunemente usati per creare grafica per giochi per computer.

**video analogico** Video costituito da un segnale elettrico continuo. La maggior parte degli apparecchi televisivi e dei videoregistratori sono dispositivi video analogici. Per poter essere memorizzato e manipolato su un computer, il video analogico deve essere convertito in *video digitale*.

**video digitale** Video costituito da un segnale binario, codificato come una serie di zeri e uno. Tutti i dati elaborati da un computer devono essere digitali, per questo motivo i *video analogici* devono essere convertiti in video digitali prima di poter essere modificati in un computer. Consultate anche “[video analogico](#)” a pagina 320, “[convertitore AV–DV](#)” a pagina 312 e “[convertitore DV–AV](#)” a pagina 312.

**video non compresso** Video digitalizzato non elaborato, visualizzato o memorizzato nel suo formato originale.

**videocamera** Videocamera digitale: un dispositivo che registra sequenze di immagini continue e genera un segnale per la visualizzazione o il trasferimento del filmato.

**VOB** Oggetto Video DVD. Il formato VOB è comunemente usato per la distribuzione dei filmati sui DVD; gli stream video, audio e titolo e i contenuti del menu sono combinati in un singolo file. Lo stream video è solitamente in formato MPEG-2.

## W

**WDM** Windows Driver Model. Standard per i driver sviluppato da Microsoft che consente di collegare al computer un'ampia gamma di periferiche hardware. Lo standard WDM prevede il supporto plug-and-play per periferiche come webcam USB e videocamere streaming.

**widescreen** Proporzioni di pellicole e video superiori al formato standard 4:3; in precedenza questo termine veniva usato per definire ampi formati di pellicole; attualmente viene usato per definire il formato 16:9 che è diventato lo standard widescreen per DVD, perché si tratta delle proporzioni stabilite per *HDTV*.

**WMV** Windows Media Video. Formato sviluppato da Microsoft ottimizzato per la riproduzione di streaming video sul Web.

## Z

**zoom** Avvicinare o allontanare il fuoco di una fotocamera dal soggetto durante la ripresa.