ADOBE® AFTER EFFECTS®

Guida ed esercitazioni

Alcuni collegamenti potrebbero condurre a contenuti in inglese.

Febbraio 2013

Novità

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Novità di CS6

Panoramica di After Effects CS6
  Esercitazione video: panoramica di After Effects CS6
Cache per prestazioni globali
Tracciatore videocamera 3D
Funzioni 3D migliorate
  Modulo di rendering 3D ray tracing
  Livelli forma e testo con smusso ed estrusione
  Metraggio e livelli composizione curvabili
  Supporto del livello ambiente
  Nuove opzioni materiale
  Anteprime rapide
Strumento Bordo sfumato maschera
Riquadri di delimitazione di livello e indicatori di selezione
Conversione in forma di metraggio con grafica vettoriale
Effetto Riparazione scansione lineare
Nuovi effetti a 32 bit
Plug-in CycoreFX HD aggiornati
Plug-in Pro Import AE
Importazione ARRIRAW
Supporto del codec video MXF OP1a
Adobe Dynamic Link migliorato
Aerender e cartella esaminata in modalità senza royalty
Modifiche apportate alla funzione di script
Modifiche varie

Panoramica di After Effects CS6

Torna all'inizio

Risorse:

- *Serie di esercitazioni video - Workshop sulle nuove funzionalità di After Effects CS6*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: panoramica delle novità in After Effects CS6*
- *Blog: Novità di After Effects CS6*

Cache per prestazioni globali

Torna all'inizio

- In molte situazioni, vengono ripristinati i fotogrammi memorizzati nella cache per garantire un flusso di lavoro più veloce
- La cache del disco viene mantenuta anche dopo che un progetto viene chiuso e riaperto
- La cache del disco viene riempita in background mentre si continua a lavorare

Risorse:

- *Cache per prestazioni globali (CS6)*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: cache per prestazioni globali e cache del disco persistente*
- *Esercitazione video - Learn by Video: RAM e cache del disco*
- *Blog: Funzioni GPU (CUDA, OpenGL) in After Effects CS6*

Tracciatore videocamera 3D

Torna all'inizio

Il tracciatore videocamera 3D analizza le sequenze video per estrarre i dati di movimento della videocamera e della scena 3D. Questa funzione consente di includere correttamente oggetti 2D in una scena 3D.

Risorse:

- *Tracciamento del movimento della videocamera 3D (CS6)*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: tracciatore videocamera 3D*

- *Esercitazione video - Learn by Video: tracciatore videocamera 3D*

Torna all'inizio

Funzioni 3D migliorate

Modulo di rendering 3D ray tracing

Le funzionalità 3D sono state migliorate grazie al nuovo modulo di rendering 3D ray tracing. Potete effettuare il rendering di composizioni in un ambiente separato dal modulo di rendering esistente 3D avanzato (ora denominato 3D classico). Molte delle funzionalità esistenti del modulo di rendering 3D classico sono disponibili nel nuovo modulo di rendering 3D ray tracing, ad esempio ombre morbide, effetto movimento e sfocatura di profondità di campo. Le opzioni includono livelli di testo e forma con smusso ed estrusione, curvatura di livelli di composizione e metraggio, supporto per la mappa ambiente e opzioni aggiuntive per i materiali.

Risorse:

- *Estrusione di testo e livelli forma (CS6)*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: utilizzo del modulo di rendering 3D con ray tracing*

Livelli forma e testo con smusso ed estrusione

È possibile applicare smusso ed estrusione ai livelli di testo e forma 3D. L'aspetto risultante è determinato da proprietà quali stile di smusso, profondità di smusso, profondità di smusso dei fori e profondità di estrusione.

Risorse:

- *Estrusione di testo e livelli forma (CS6)*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: estrusione di forme e testo 3D e modifica delle opzioni geometria*
- *Esercitazione video - Learn by Video: estrusione di forme*

Metraggio e livelli composizione curvabili

Nel modulo di rendering ray tracing è possibile curvare il metraggio 3D e le composizioni verticali attorno a un asse verticale usando i comandi contenuti in Opzioni geometria:

- Curvatura: la quantità di curvatura (in valore percentuale)
- Segmenti: la sfumatura della curvatura

Risorse:

- *Curvatura di un livello di metraggio*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: curvatura dei livelli 2D*
- *Esercitazione video - Learn by Video: curvatura dei livelli*

Supporto per livello ambiente

Potete utilizzare un metraggio 3D o composizioni nidificate come ambiente con mappatura sferica attorno alla scena, visibile sugli oggetti riflettenti.

Risorse:

- *Livello ambiente*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: livelli ambiente*
- *Esercitazione video - Learn by Video: opzioni materiale (livelli ambiente)*

Nuove opzioni materiale

I livelli 3D nel modulo di rendering ray tracing includono proprietà di materiale aggiuntive che definiscono la modalità di interazione degli oggetti 3D con la luce. Ad esempio, è possibile utilizzare come proprietà di materiale la riflessione, la trasparenza e l'indice di rifrazione.

Risorse:

- *Nuove opzioni materiale*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: opzioni materiale*
- *Esercitazione video - Learn by Video: opzioni materiale (livelli ambiente)*

Anteprime rapide

Il pulsante Anteprime rapide supporta alcune opzioni per lavorare con diversi livelli di qualità durante l'anteprima. Questo pulsante di menu è stato riordinato da qualità massima e prestazioni più lente a qualità minima e prestazioni migliori. Alcune opzioni sono state rinominate e sono state assegnate loro delle scelte rapide da tastiera.

Risorse:

- *Anteprime rapide (CS6)*

Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: anteprime rapide

Strumento Bordo sfumato maschera

Torna all'inizio

Bordo sfumato maschera è un nuovo strumento per controllare la sfumatura lungo punti definiti di una maschera. In precedenza, la larghezza della sfumatura era uniforme lungo il bordo dell'intera maschera chiusa. Lo strumento Bordo sfumato maschera è disponibile con lo strumento Penna.

Premete G per passare dallo strumento penna allo strumento Bordo sfumato maschera. Per passare da uno strumento all'altro nello strumento Penna premendo G, vedete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o After Effects > Preferenze > Generali (Mac OS).

Risorse:

- *Sfumatura maschera di larghezza variabile (CS6)*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: sfumatura maschera a larghezza variabile*

Riquadri di delimitazione di livello e indicatori di selezione

Torna all'inizio

I riquadri di delimitazione di livello e gli indicatori di selezione includono funzioni che supportano le nuove funzioni 3D. Supportano infatti i livelli con smusso, estrusione e curvatura, oltre ai livelli "piatti" standard. Potete scalare e ruotare un livello 3D manipolandone il riquadro di delimitazione da qualsiasi lato. È inoltre possibile agganciare il punto di ancoraggio a parti diverse di un lato del riquadro di delimitazione.

Risorse:

- *Riquadri di delimitazione di livello e indicatori di selezione*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: riquadri e indicatori di selezione dei livelli*
- *Esercitazione video - reTooled.net: riquadri di selezione*

Conversione in forma di metraggio con grafica vettoriale

Torna all'inizio

Quando si converte in forma un elemento di metraggio con grafica vettoriale, vengono generati livelli forma da qualsiasi livello con metraggio composto di grafica vettoriale. Potete perfino modificare file vettoriali Illustrator, EPS e PDF importati in After Effects CS6. Inoltre, con il nuovo supporto per l'estrusione 3D, potete applicare l'estrusione alla grafica. Ad esempio, potete applicare l'estrusione e stilizzare dei logo in After Effects CS6.

Risorse:

- *Conversione in forma di metraggio con grafica vettoriale*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: conversione della grafica vettoriale importata da Illustrator in livelli forma*

Riparazione scansione lineare effetto

Torna all'inizio

La distorsione da scansione lineare si verifica principalmente nel caso di videocamere digitali con sensori CMOS. Questa distorsione si verifica di solito quando il soggetto o la videocamera si muovono. L'effetto Riparazione scansione lineare corregge il metraggio contenente distorsione da scansione lineare. Anche l'effetto Stabilizzatore alterazione dispone di una funzione di riparazione scansione lineare. Tuttavia, l'effetto Riparazione scansione lineare contiene più comandi ed è utile quando il metraggio non deve essere stabilizzato.

Risorse:

- *Effetto Riparazione scansione lineare*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: effetto Riparazione scansione lineare*

Nuovi effetti a 32 bit

Torna all'inizio

I seguenti effetti sono disponibili con colori a 32 bpc in After Effects CS6:

- Ombra esterna
- Riempimento
- Comparsa geometrica
- Passaggio lineare
- Filtro fotografico
- Comparsa diagonale
- Imposta mascherino

Soppressione macchie
- Timewarp

Risorse:

- *Panoramica sugli effetti e sui predefiniti di animazione*

Plug-in CycoreFX HD aggiornati

Torna all'inizio

Il set CycoreFX HD viene ora fornito con After Effects, offre 16 bit e il supporto virgola mobile, come pure 12 effetti aggiuntivi.

Risorse:

- *Plug-in di terze parti inclusi con After Effects*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: nuovi effetti Cycore e profondità di bit del colore migliorata*

Plug-in Pro Import AE

Torna all'inizio

Il plug-in Pro Import AE (conosciuto in precedenza come Automatic Duck Pro AE) viene ora fornito con After Effects CS6. Potete utilizzare Pro Import AE per effettuare le seguenti operazioni:

- Importare file OMF e AAF da un sistema Avid
- Importare file XML da Final Cut Pro 7 (o versioni precedenti)
- Importare file di progetto da Motion 4 (o versioni precedenti)

Risorse:

- *Formati di importazione supportati*
- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: utilizzo di Pro Import After Effects per progetti di altre applicazioni*

Importazione ARRIRAW

Torna all'inizio

After Effects CS6 ora supporta i file ARRIRAW da videocamere ARRI ALEXA e ARRIFLEX D-21.

Risorse:

- *Formati file di importazione supportati*

Supporto del codec video MXF OP1a

Torna all'inizio

È stato aggiunto il supporto per l'esportazione con codec video aggiuntivi in un wrapper MXF OP1a:

- AVC-Intra Class50 720
- AVC-Intra Class50 1080
- AVC-Intra Class100 720
- AVC-Intra Class100 1080
- XDCAM EX 35 NTSC 1080 (4:2:0)
- XDCAM EX 35 PAL 1080 (4:2:0)

Risorse:

- *Formati di esportazioni supportati*

Adobe Dynamic Link migliorato

Torna all'inizio

Dynamic Link è stato migliorato per comprendere prestazioni ottimizzate e la rimozione della limitazione di Dynamic Link per il funzionamento in un unica suite (ad esempio, Dynamic Link ora funziona tra le applicazioni CS6 acquistate come singoli prodotti).

Risorse:

Informazioni su Dynamic Link

Aerender e cartella esaminata in modalità senza royalty

Torna all'inizio

After Effects CS5.5 doveva essere serializzato per i sistemi di solo rendering (ad esempio, in una render farm) a causa di problemi di licenza. In

After Effects CS6, è ora possibile eseguire aerender oppure utilizzare la Cartella esaminata in modalità senza royalty, quindi la serializzazione non è obbligatoria.

Risorse:

Rendering di rete con cartelle di controllo e motori di rendering

---

Modifiche apportate alla funzione di script

Torna all'inizio

Sono state apportate numerose modifiche di script, descritte nel blog After Effects Region of Interest.

Risorse:

- *Script*
- *Blog: modifiche di script in After Effects CS6 e nuova guida allo script*

Modifiche varie

Torna all'inizio

Le varie modifiche di After Effects CS6 sono descritte nell'Aiuto e nel blog After Effects Region of Interest.

Risorse:

- *Esercitazione video - Workshop sulle nuove funzionalità: varie funzioni nuove e modificate*
- *Esercitazione video- Workshop sulle nuove funzionalità: funzionalità rimosse, con suggerimenti per i nuovi flussi di lavoro*

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Novità di After Effects CS5.5

Principali nuove funzioni in After Effects CS5.5

Per un elenco completo delle novità e dei cambiamenti in Adobe After Effects CS5.5, leggete questo articolo pubblicato sul blog After Effects Region of Interest.

Questa serie disponibile sul sito Web video2brain offre esercitazioni video su tutte le funzioni nuove e modificate di After Effects CS5.5.

Chris e Trish Meyer offrono esercitazioni video gratuite sulle nuove funzioni di After Effects CS5.5. Consultate questa serie di video su Adobe TV.

Funzioni nuove e modificate di After Effects CS4, CS5 e CS5.5, raccolte da Chris e Trish Meyer sul sito Web ProVideo Coalition.

Torna all'inizio

Principali nuove funzioni in After Effects CS5.5

- Effetto Stabilizzatore alterazioni: Stabilizzare le riprese mosse con l'effetto Stabilizzatore alterazione
- Effetto Sfocatura con lente fotocamera: Effetto Sfocatura con lente fotocamera (CS5.5)
- Codice di tempo sorgente: Codice di tempo sorgente (CS5.5)
- Miglioramenti per il 3D stereoscopico: Stereoscopio 3D (CS5.5)
- Decadimento della luce: Impostazioni luce
- Salvataggio di un progetto per versione precedente (come progetto After Effects CS5): Salvare ed eseguire il backup dei progetti.
- E molto altro ancora.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Novità di After Effects CS5

Risorse online sulle funzioni nuove e migliorate di After Effects CS5
Principali nuove funzioni in After Effects CS5
Altre funzioni nuove e modificate in After Effects CS5

Risorse online sulle funzioni nuove e migliorate di After Effects CS5

Torna all'inizio

Funzioni nuove e modificate di After Effects CS4, CS5 e CS5.5, raccolte da Chris e Trish Meyer sul sito Web ProVideo Coalition.

Per informazioni su un aggiornamento del software di importazione per file RED (R3D) (per il sensore Mysterium-X per videocamere RED e la nuova tecnologia Color Science), leggete questo articolo pubblicato sul blog After Effects Region of Interest.

In After Effects CS5, sono stati corretti dei bug relativi ai codec Apple ProRes 422 e ProRes 4444. Tuttavia, rimangono ancora un paio di problemi. In questo articolo pubblicato sul blog After Effects Region of Interest potete trovare soluzioni per due problemi riscontrati in After Effects CS5.

In questo articolo pubblicato sul blog After Effects Region of Interest potete trovare dettagli sull'aggiornamento After Effects CS5 (10.0.1):

- Diverse correzioni e miglioramenti per l'importazione e il flusso di lavoro RED (R3D).
- Con l'effetto Applica tavola colore è ora possibile usare i file .3dl con valori a virgola mobile o parole chiave 3DMESH/Mesh, oppure salvate da un sistema ASSIMILATE SCRATCH (contenenti quindi SCRATCH nei commenti nella parte superiore del file).
- È possibile importare file QuickTime (.mov) da videocamere JVC a stato solido.

Gli effetti Disegno vettoriale sono stati rimossi da After Effects CS5. Potete trovare alternative e commenti in queste discussioni nel forum utenti After Effects. Questo articolo pubblicato nel blog After Effects Region of Interest contiene ulteriori informazioni su come inoltrare commenti in generale.

In questo articolo pubblicato nel blog Premiere Pro Work Area potete trovare informazioni sulle novità e i cambiamenti di Adobe Media Encoder CS5.

Per informazioni sulle funzioni nuove e migliorate di After Effects CS4, consultate la guida di After Effects CS4.

Principali nuove funzioni in After Effects CS5

Torna all'inizio

- Applicazione After Effects CS5 a 64 bit con migliori prestazioni e migliori funzionalità di memoria: Memoria, archiviazione e prestazioni
- Strumento Pennello a rotoscopio: Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino
- Effetto Migliora mascherino: Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino
- Importazione AVC-Intra e migliore supporto RED (R3D): Formati di importazione supportati
- Plug-in Imagineer mocha shape for After Effects e applicazione di tracciamento planare mocha for After Effects migliorata: Risorse per Imagineer mocha shape for After Effects e Risorse per mocha for After Effects (mocha-AE)
- Modalità fotogramma chiave automatico: Modalità fotogramma chiave automatico
- Effetto Applica tavola colori per l'utilizzo di tavole di consultazione colori: Effetto Applica tavola colori
- Miglioramenti al pannello Allinea, tra cui la possibilità di allineare i livelli ai bordi e al centro di una composizione: Allineare o distribuire i livelli nello spazio 2D
- Synthetic Aperture Color Finesse 3, con supporto per il colore a 32 bpc: Risorse per Synthetic Aperture Color Finesse
- Digieffects FreeForm: Risorse per Digieffects FreeForm

Altre funzioni nuove e modificate in After Effects CS5

Torna all'inizio

È stato aggiunto il comando Aiuto > Invia feedback, per accedere mediante un browser Web al modulo per richieste di funzioni e segnalazione di bug sul sito Web di Adobe.

Modifiche relative a progetti e composizioni

Le impostazioni predefinite per la composizione sono ora per una composizione 1920x1080 HDTV da 30 secondi: Impostazioni Composizione

- Nelle precedenti versioni, se si inseriva o modificava del testo al momento di un salvataggio automatico, la modalità di modifica del testo veniva interrotta. Ora invece se si inserisce o modifica del testo al momento di un salvataggio automatico, quest'ultimo viene saltato: Salvare ed eseguire il backup dei progetti in After Effects CS5
- Frequenza fotogrammi nella finestra di dialogo Impostazioni composizione comprende ora un menu in cui sono elencate le frequenze fotogrammi più diffuse: Cambiare la frequenza fotogrammi per una composizione
- L'impostazione per il colore di sfondo della composizione si trova ora nella finestra di dialogo Impostazioni composizione anziché nel menu Composizione e la scelta rapida da tastiera per accedere solo al colore di sfondo della composizione è stata rimossa: Impostazioni Composizione
- Quando fate doppio clic su un livello precomposizione con lo strumento Pennello a rotoscopio o uno strumento di disegno attivo, il livello precomposizione si apre in un pannello Livello. Per aprire invece la composizione nidificata in un pannello Composizione, fate doppio clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sul livello precomposizione: Apertura e navigazione nelle composizioni nidificate

Modifiche relative all'importazione e alla gestione degli elementi di metraggio

- Sono state aggiunte delle regole di interpretazione e regole per i valori gamma per elementi multimediali ProRes: Interpretare gli elementi di metraggio
- Sono state aggiunte le estensioni .mxr e .sxr come estensioni di file riconosciute per i file OpenEXR in importazione: Formati di importazione supportati
- È stata aggiunta una regola di interpretazione per i dati colore raw di file RED (R3D) che interpreta i colori come colore con codifica gamma HDTV (Rec. 709) (non lineare) a 32 bpc: Interpretare gli elementi di metraggio
- Sono stati apportati miglioramenti nell'importazione di file Illustrator con più tavole da disegno creati da predefiniti Video e pellicola: Preparare e importare file Illustrator
- In After Effects è ora possibile importare i file DPX con più canali, come quelli prodotti da uno scanner per pellicole Northlight: Elementi di metraggio Cineon e DPX
- Non è più possibile aprire o importare progetti creati con After Effects CS 5.5 o versioni precedenti. In After Effects CS5 è possibile aprire e importare progetti creati da After Effects 6.0 e versioni successive: Importare un progetto After Effects
- Non è più possibile aprire progetti mediante collegamenti di progetti in filmati renderizzati ed esportati da After Effects CS3 o versioni precedenti. In After Effects CS5 è possibile aprire progetti mediante collegamenti di progetti in filmati renderizzati ed esportati da After Effects CS4 e versioni successive: Importare un progetto After Effects
- Non è più possibile importare file AAF, OMF, PCX, Pixar e Filmstrip: Formati di importazione supportati
- Non è più possibile importare progetti Premiere 6.5. In After Effects CS5 è possibile importare progetti di Premiere Pro: Importare un progetto Adobe Premiere Pro
- Non è più possibile importare ed esportare file FLV con video codificato mediante il codec Sorenson Spark. In After Effects CS5 è possibile importare ed esportare file FLV codificati con il codec On2 VP6: Rendering ed esportazione di una composizione come file FLV o F4V
- Quando trascinate un modulo di output completato in una cartella nel pannello Progetto, vengono importati in tale cartella i relativi file di output: Moduli di output e relative impostazioni
- Se si fa doppio clic su un elemento di metraggio nel pannello Progetto, l'elemento viene aperto in un visualizzatore Metraggio. Se si fa doppio clic tenendo premuto Alt(Windows) o Opzione (Mac OS) su un elemento di metraggio nel pannello Progetto, viene aperto il file sorgente nel lettore multimediale assegnato a quel tipo di file dal sistema operativo. Se si preme Invio sul tastierino numerico, gli elementi di metraggio selezionati vengono aperti in un visualizzatore Metraggio. Nelle versioni precedenti il comportamento era meno prevedibile e più complesso, nonché limitato a specifici lettori multimediali: Visualizzare un elemento di metraggio nel pannello Metraggio o nel lettore multimediale assegnato dal sistema operativo

Modifiche relative a livelli e proprietà

- Sono stati aggiunti i metodi di fusione Dividi e Sottrai: Panoramica dei metodi di fusione
- Le categorie di preferenze Colori etichette e Impostazioni predefinite etichette sono state combinate in una singola categoria di preferenze, Etichette. Nella sezione Impostazioni predefinite etichette sono state aggiunte le voci Oggetto NULL e Testo e in sedicesima posizione è stato aggiunto un nuovo controllo per il colore dell'etichetta (verde scuro). Se l'opzione Usa colore etichetta per schede correlate è selezionata nelle preferenze Aspetto, le schede dei pannelli hanno un'etichetta quadrata dello stesso colore dell'etichetta della composizione, dell'elemento di metraggio o del livello: Etichette colori per livelli, composizioni ed elementi di metraggio
- Nella finestra di dialogo Impostazioni videocamera è ora disponibile l'opzione Tipo con cui è possibile specificare se si tratta di una videocamera a uno o a due nodi: Impostazioni della videocamera

- Se si tiene premuto il tasto Maiusc mentre si trascina lo Strumento videocamera unificato, viene temporaneamente attivato lo strumento Rotazione videocamera e la rotazione viene vincolata a un solo asse: Spostare o regolare una videocamera o una vista 3D di lavoro con gli strumenti Videocamera
- Se si tiene premuto il pulsante destro del mouse mentre si trascina lo Strumento videocamera unificato, viene temporaneamente attivato lo strumento Traccia Z videocamera e viene modificata solo la posizione: Spostare o regolare una videocamera o una vista 3D di lavoro con gli strumenti Videocamera
- Se si tiene premuto il pulsante destro del mouse e il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre si trascina lo Strumento videocamera unificato, viene temporaneamente attivato lo strumento Traccia Z videocamera e vengono modificate sia la posizione sia il punto di interesse: Spostare o regolare una videocamera o una vista 3D di lavoro con gli strumenti Videocamera

Modifiche relative a visualizzazioni e anteprime

- In After Effects CS4, il margine predefinito dell'area di sicurezza azione centrata sul taglio era del 30% e il margine predefinito dell'area di sicurezza titolo era del 35%. In After Effects CS5, il margine predefinito dell'area di sicurezza azione centrata sul taglio è del 32,5% e il margine predefinito dell'area di sicurezza titolo è del 40%: Le aree di sicurezza titolo e di sicurezza azione
- È stata aggiunta la preferenze Anteprima RAM, utilizzata per ottenere un'anteprima di un numero specificato di fotogrammi quando si preme Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre avviate un'anteprima RAM: Anteprima RAM con un numero specificato di fotogrammi
- Nelle preferenze Anteprime, sono state aggiunte le opzioni Qualità zoom e Qualità gestione colore per Qualità visualizzatore: Preferenze Qualità visualizzatore
- Nel pannello Livello sono state aggiunte le modalità di visualizzazione Bordo alfa e Sovrapposizione alfa, con relative scelte rapide da tastiera: Opzioni di visualizzazione del pannello Livello e Visualizzazioni (scelte rapide da tastiera)
- Quando lavorate con una composizione contenente un livello 3D, una luce o una videocamera, nell'angolo in alto a sinistra del pannello Composizione per ciascuna vista (ad esempio, Alto o Destra) viene visualizzata un'etichetta che indica la vista associata alla prospettiva della videocamera. Per disattivare tali etichette, deselezionate Mostra etichette visualizzazione 3D nel menu del pannello Composizione: Scegliere una visualizzazione 3D
- Quando fate clic sulla funzione Tempo corrente nell'angolo in alto a sinistra del pannello Timeline, potete immettere un tempo direttamente nella casella anziché dover aprire la finestra di dialogo per passare a una specifica posizione temporale: Spostare l'indicatore di tempo corrente
- Quando fate clic sul navigatore tempo nel pannello Timeline, il pannello Informazioni mostra i tempi dell'inizio e della fine della durata del navigatore tempo Zoom in o zoom out nel tempo per una composizione
- Quando fate clic sulla barra dell'area di lavoro nel pannello Timeline, il pannello Informazioni mostra i tempi dell'inizio e della fine dell'area di lavoro. Viene mostrata anche la lunghezza (durata) dell'area di lavoro: Area di lavoro
- La durata dell'anteprima audio predefinita (Preferenze > Anteprime) è ora di 30 secondi: Visualizzare in anteprima video e audio
- La risoluzione (fattore di downsampling) di un visualizzatore Livello è ora legata alla risoluzione del visualizzatore Composizione per la composizione a cui appartiene il livello: Risoluzione
- È stata rimossa la funzione Anteprima reticolo.

Modifiche relative ad animazioni e fotogrammi chiave

- Quando portate il puntatore su un vertice (fotogramma chiave) nell'Editor grafico, viene ora visualizzata una descrizione contenente il nome del livello, il nome della proprietà, il tempo e il valore: Visualizzare o modificare un valore del fotogramma chiave

Modifiche relative ai colori

- Nel menu Visualizza > Simula output, i comandi Macintosh RGB e Windows RGB sono stati sostituiti da RGB Macintosh precedente (Gamma 1.8) and RGB Internet standard (sRGB). Questa modifica è in linea con la modifica del valore gamma da 1.8 a 2.2 apportata in Mac OS dalla versione 10.6: Risposta tonale e gamma

Modifiche relative al disegno, alla pittura e ai tracciati

- È stata aggiunta la preferenza Dimensione in punti tracciato con cui potete ora specificare la dimensione delle maniglie di direzione Bezier e dei vertici per maschere e forme, nonché delle maniglie di direzione per i tracciati di movimento: Preferenze Generali
- La selezione di vertici, maniglie di direzione e punti di controllo per gli effetti risulta così facilitata. Invece di dover fare clic

direttamente sul punto, è ora possibile fare clic entro una piccola area attorno a ciascun punto: Selezionare maschere, segmenti e vertici

- L'utilizzo di Crea maschere dal testo taglia ora il nuovo livello in base all'originale: Creare forme o maschere dai caratteri di testo
- Quando si cambia il colore del tracciato di una maschera, il nuovo colore diventa il colore predefinito per i tracciati delle maschere per tutte le nuove maschere: Cambiare il colore dei tracciati maschere

Modifiche relative al testo

- È stata aggiunta la possibilità di orientare ciascun carattere attorno al proprio punto di ancoraggio verso la videocamera attiva mediante l'opzione Orienta ogni carattere indipendentemente, nella finestra di dialogo Orientamento automatico: Proprietà testo 3D a livello di carattere
- Quando selezionate alcune proprietà nel pannello Timeline per un'animazione di testo, i punti di ancoraggio sono ora indicati nel pannello Composizione: Proprietà dei punti di ancoraggio di testo
- È stato aggiunto il comando Nessuna interruzione dal menu del pannello Carattere, per creare spazi non divisibili: Creare uno spazio non divisibile
- Potete ora attivare o disattivare le Opzioni tracciato per un livello di testo facendo clic sullo switch visibilità (occhio) della proprietà Opzioni tracciato: Creare e animare il testo su un tracciato
- Quando fate doppio clic sullo strumento Testo, viene creato un nuovo livello di testo: Immettere un testo indipendente

Modifiche relative a trasparenza, opacità e composizione

- After Effects effettua ora la premoltiplicazione dei canali con il nero per la creazione di file FLV con trasparenza, risolvendo così i problemi di margini e aloni in Flash e Flash Player: Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice

Modifiche relative a effetti e predefiniti di animazione

- Sono stati introdotti nuovi effetti Correzione colore basati sui livelli di regolazione di Photoshop. Quando importate dei file PSD con questo tipo di regolazioni, queste vengono mantenute:
  - Effetto Bianco e nero
  - Effetto Correzione colore selettiva
  - Effetto Vividezza
- I risultati delle modifiche apportate nell'effetto Curve vengono ora mostrati mentre trascinate nel pannello Controlli effetti, anziché solo al rilascio del mouse: Effetto Curve
- Sono state rimosse delle voci nel pannello Effetti e predefiniti e nel menu Effetto per gli effetti Disegno (e la categoria Disegno) e Marionetta (dalla categoria Distorsione), perché non è più necessario applicare tali effetti direttamente. Al loro posto potete utilizzate i corrispondenti strumenti: Strumenti di disegno: Pennello, Timbro clone e Gomma e Animazione con gli strumenti Marionetta
- L'istogramma dell'effetto Livelli offre ora la possibilità di vedere i singoli canali di colore nel contesto con altri canali di colore, nonché di mostrarli colorizzati: Effetto Livelli
- L'effetto Livelli alfa è stato rimosso. Al suo posto potete usare l'effetto Livelli che può essere assegnato in modo da agire solo su un canale alfa e che dispone di un istogramma ed è un effetto a 32 bpc. I precedenti progetti in cui era stata usato l'effetto Livelli alfa possono comunque essere aperti ed è possibile modificare in essi le proprietà dell'effetto Livelli alfa: Effetto Livelli
- L'effetto Disegno vettoriale è stato rimosso. Le composizioni create con una precedente versione di After Effects in cui era stato usato l'effetto Disegno vettoriale possono comunque essere renderizzati, ma non è possibile modificare in esse le proprietà dell'effetto Disegno vettoriale. Invece di agire su tali proprietà, potete usare gli strumenti di disegno e i livelli forma: Disegni e tracciati
- Il supporto per l'anteprima dei font (opzione Mostra font) è stato rimosso dagli effetti Testo di base, Testo tracciato e Numeri.
- L'opzione Mostra predefiniti animazione è ora disattivata per impostazione predefinita nel menu del pannello Controlli effetti: Pannello Controlli effetti
- Il comando Mostra nel Finder (Mac OS) o Mostra in Esplora risorse (Windows) del pannello Effetti e predefiniti funziona ora anche per gli effetti Pixel Bender: Pannello Effetti e predefiniti
- Il cursore Esposizione dell'effetto Esposizione ha ora un intervallo di azione da -4 a 4 anziché da -20 a 20, per maggior precisione di regolazioneEffetto Esposizione
- È stato modificato il comportamento per la copia degli effetti quando è attivo il pannello Controlli effetti. Anche se è selezionata una proprietà di un effetto, viene copiato l'effetto stesso (e non solo le proprietà selezionate visibili nel pannello Timeline). Il comportamento quando il pannello Controlli effetti non è attivo resta invece inalterato: Pannello Controlli effetti

Modifiche relative a marcatori e metadati

- È stato aggiunto il comando File > Vai a Adobe Story: Metadati XMP
- L'opzione Includi metadati XMP sorgente è deselezionata per impostazione predefinita in tutti i modelli del modulo di output: Esportazione dei metadati XMP da After Effects
- After Effects ora scrive i valori startTimecode e altTimecode nei metadati XMP. Potete visualizzare tali valori nei campi Avvia codice tempo e Codice tempo alternativo nello schema Dynamic Media nel pannello Metadati: Metadati XMP in After Effects
- È stata rimossa la funzione Clip Notes.

Modifiche relative a memoria, archiviazione e prestazioni

- L'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi può ora utilizzare i core di processori virtuali (logici) creati dall'hyperthreading su molti sistemi moderni: Rendering di più fotogrammi contemporaneamente
- Sono state semplificate le preferenze Memoria ed elaborazione multipla; è stata migliorata l'allocazione automatica della RAM tra i processi di primo piano e in background; è stata aggiunta la finestra di dialogo Dettagli per verificare l'utilizzo della RAM; e sono state migliorate le prestazioni di Rendering simultaneo di più fotogrammi: Preferenze Memoria ed elaborazione multipla
- After Effects condivide ora un pool di memoria con Premiere Pro, Adobe Media Encoder ed Encore: Pool di memoria condiviso tra After Effects, Premiere Pro, Encore e Adobe Media Encoder
- È stato ridotto il tempo necessario all'avvio di After Effects. È inoltre stato ridotto il tempo di avvio dei processi in background usati nell'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi.

Modifiche relative a plug-in, script e automazione

- Il tasto Esc consente di interrompere uno script in esecuzione: Caricamento ed esecuzione degli script
- After Effects CS5 è in grado di caricare ed eseguire solo plug-in a 64 bit, non quelli a 32 bit: Plug-in
- Pixel Bender Toolkit 2.0 è ora incluso e le prestazioni degli effetti Pixel Bender sono state sensibilmente migliorate: Plug-in

Modifiche relative a rendering ed esportazione

- È stata rimossa la funzionalità di esportazione QuickTime dal menu File > Esporta. L'esportazione di un filmato QuickTime è possibile mediante la coda di rendering: Panoramica sul rendering e l'esportazione
- È stata rimossa la possibilità di esportare file AAF, OMF, PCX, Pixar, Filmstrip, ElectricImage, Softimage PIC e PICT: Formati di output supportati
- Quando si preme la barra spaziatrice non viene più interrotta la coda di rendering: Effettuare una pausa o interrompere il rendering
- È stata introdotta un'avvertenza per mancata corrispondenza dei valori di frequenza o dimensioni fotogrammi tra le impostazioni del modulo di output e altre impostazioni: Avvertenza per mancata corrispondenza di frequenza fotogrammi e dimensioni fotogramma
- È stata rimossa la finestra di dialogo per le opzioni di output SGI. La finestra di dialogo conteneva un'opzione per l'utilizzo di RLE (run-length encoding). Questa opzione è ora sempre attiva.
- Le estensioni dei nomi file sono ora applicate all'output: Specificare i nomi file e le posizioni per l'output di rendering
- Il modulo di output Cineon è stato rinominato DPX/Cineon; DPX è ora l'impostazione predefinita. Per creare file Cineon, scegliete FIDO/Cineon 4.5 nella finestra di dialogo Impostazioni Cineon: Elementi di metraggio Cineon e DPX
- È stato aggiunto un messaggio di avvertenza in cui viene spiegato che le impostazioni di formato personalizzate che non possono essere convertite verranno ripristinate ai valori predefiniti quando si apre un progetto creato in After Effects CS4 o versione precedente. Questo si verifica con alcuni moduli di output con riferimenti FLV, F4V, H.264 (e varianti), MPEG-2 (e varianti) o WMV: Creare, gestire e modificare modelli di modulo di output
- Sono stati aggiunti diversi modelli del modulo di output per formati diffusi, tra cui F4V, FLV, H.264 e MPEG-2. Alcuni modelli del modulo di output sono stati rinominati per maggiore chiarezza: Creare, gestire e modificare modelli di modulo di output
- Dai moduli di output sono state rimosse alcune opzioni di profondità colore dalle impostazioni del modulo di output che usavano un valore di bit per pixel (bpp) basso: Bianco e nero (colore a 1 bpp), 4 colori (colore a 2 bpp), 16 colori (colore a 4 bpp), Migliaia di colori (colore a 16 bpp) e alcune opzioni di scala di grigio. Questo non incide sulla profondità colori con valori più elevati espresse in bit per canale (bpc). Restano le opzioni di profondità colore per 256 colori (8 bpp), Milioni di colori (8 bpc), Migliaia di miliardi di colori (16 bpc) Virgola mobile (32 bpc): Moduli di output e relative impostazioni
- È stata rimossa la funzione di volumi overflow.
- La preferenza Segmenta file filmato a è stata cambiata in Segmenta file filmato con solo video a: Impostazioni dei segmenti

- Nelle impostazioni del modulo di output sono state rimosse alcune frequenze di campionamento audio frazionali e la possibilità di impostare la frequenza di campionamento audio su un valore personalizzato arbitrario. Per salvare l'audio con una frequenza di campionamento diversa da quelle disponibili in After Effects, potete rielaborare l'audio in Adobe Audition: Impostazioni modulo di output
- È stato rimosso il comando Modifica > Modifica in Adobe Audition: Modificare l'audio in Adobe Soundbooth

Modifiche relative alle scelte rapide da tastiera e all'interfaccia utente

- Per ridurre il problema causato dalla mancanza del tastierino numerico dalle nuove tastiere Apple, sono state aggiunte delle scelte rapide da tastiera alternative per operazioni di uso comune che richiedevano il tastierino numerico. Queste modifiche sono solo per Mac OS. Per un elenco completo di scelte rapide da tastiera, consultate Scelte rapide da tastiera.

Funzione	Scelta rapida da tastierino numerico	Nuova scelta rapida
Anteprima RAM	0 (zero sul tastierino numerico)	Control+0 (zero su tastiera principale)
Maiusc+Anteprima RAM	Maiusc+0 (zero sul tastierino numerico)	Maiusc+Control+0 (zero su tastiera principale)
Anteprima solo audio dal tempo corrente	. (separatore decimale sul tastierino numerico)	Control+. (punto sulla tastiera principale)
Anteprima solo audio nell'area di lavoro	Opzione+. (separatore decimale sul tastierino numerico)	Control+Opzione+. (punto sulla tastiera principale)
Anteprima fotogrammi N	Opzione+0 (zero sul tastierino numerico)	Control+Opzione+0 (zero su tastiera principale)
Aggiunge un marcatore al tempo corrente (marcatore di livello se è selezionato un livello, altrimenti marcatore di composizione)	* (moltiplicazione sul tastierino numerico)	Control+8 (su tastiera principale)
Aggiunge un marcatore al tempo corrente (marcatore di livello se è selezionato un livello, altrimenti marcatore di composizione) e apre la finestra di dialogo dei marcatori	Opzione+* (moltiplicazione sul tastierino numerico)	Opzione+Control+8 (su tastiera principale)

- J e K, per passare al fotogramma base e al primo e ultimo fotogramma degli intervalli del Pennello a rotoscopio quando si visualizza Pennello a rotoscopio nel pannello Livello: Navigazione temporale (scelte rapide da tastiera)
- PP, per mostrare i tratti del Pennello a rotoscopio nonché i tratti di disegno e i perni Marionetta: Visualizzare proprietà e gruppi nel pannello Timeline (scelte rapide da tastiera)
- Nuove scelte rapide da tastiera per i comandi Livelli selezionati e Tutti i livelli: Livelli 3D (scelte rapide da tastiera)
- Nuove scelte rapide da tastiera per visualizzare l'intera durata della composizione nel pannello Timeline: Zoom in o zoom out nel tempo per una composizione
- La rotellina di scorrimento del mouse non modifica più la posizione della videocamera quando è attivo lo Strumento videocamera unificato. In questo contesto, quando si fa scorrere la rotellina del mouse si effettua uno zoom in: Scorrimento o zoom con la rotella del mouse
- Molte finestre di dialogo contengono ora un'opzione Anteprima che consente di vedere i risultati delle modifiche apportate prima di chiudere la finestra di dialogo. La funzione di anteprima è stata aggiunta alle seguenti finestre di dialogo: Interpreta metraggio, Impostazioni composizione, Impostazioni videocamera, Impostazioni solido, Impostazioni luce, Rotazione 3D e tutte le finestre di dialogo delle proprietà di trasformazione.
- Nei pannelli Progetto, Coda di rendering e Controlli effetti, potete usare i tasti freccia per espandere o ridurre i gruppi.
- Diverse ulteriori funzioni operano ora nel visualizzatore visibile in modalità ETLAT, tra cui scelte rapide da tastiera per mostrare o nascondere griglie e guide, mostrare i canali, lavorare con istantanee e inviare un'anteprima a un monitor video esterno: Edit this, look at that (ETLAT) e visualizzatori Composizione bloccati

- Sono state modificate alcune stringhe di interfaccia utente per chiarirne il significato e la funzione.
  - Nel menu Aiuto, il comando Aiuto e supporto della comunità è diventato Centro supporto After Effects: Centro supporto per After Effects nel sito Web di Adobe
  - Nel pannello Composizione Mostra ultima istantanea è diventato Mostra istantanea: Istantanee
  - Nel pannello Interpolazione maschera, Forma maschera è stato cambiato in Tracciato maschera per tutte le voci, compreso Aggiungi vertici forma maschera che è diventato Aggiungi vertici tracciato maschera: Animare un tracciato maschera con Interpolazione maschera avanzata
  - Nelle finestre di dialogo Impostazioni modulo di output e Modelli modulo di output e nella sezione Modulo di output del pannello Coda di rendering, Dilata è stato sostituito da Ridimensiona: Moduli di output e relative impostazioni
  - In diverse aree relative all'importazione di file Photoshop e Illustrator come composizioni, l'opzione Composizione - Livelli ritagliati è stata rinominata Composizione - Mantieni dimensioni livelli: Importare una sequenza di immagini fisse come composizione
  - Nella finestra di dialogo Impostazioni SWF, la casella Impedisci importazione è stata rinominata Impedisci modifica, per maggior chiarezza: Impostazioni di esportazione SWF
- È stata rimossa la preferenza Mantieni dati Appunti per altre applicazioni. Questa opzione è ora sempre attiva.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Guida introduttiva esercitazioni

Per saperne di più, consultate queste risorse online consigliate.

After Effects CS6: novità di After Effects CS6
(12 aprile 2012)

Esercitazioni video su After Effects CS6
esercitazione video (14 agosto 2012)
Esercitazioni video per After Effects CS6

After Effects CS6: workshop sulle nuove funzionalità
esercitazione video (12 aprile 2012)

Forum utenti di After Effects
(16 aprile 2012)

Getting started with After Effects (CS4, CS5, & CS5.5) (Guida introduttiva ad After Effects CS4, CS5 e CS 5.5)
(18 gennaio 2010)

Imparare a usare After Effects CS5 e CS5.5
articolo (9 maggio 2011)

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Pianificazione e impostazione

Pianificazione del lavoro
Pianificazione per la riproduzione su monitor e dispositivi mobili
Considerazioni sui progetti tra piattaforme diverse

Torna all'inizio

Pianificazione del lavoro

Delle impostazioni di progetto corrette, la preparazione del metraggio e le impostazioni di composizione iniziali possono aiutarvi a evitare errori e risultati inaspettati durante il rendering del filmato di output finale. Prima di cominciare, pensate al tipo di lavoro che desiderate realizzare in After Effects e al tipo di output che intendete creare. Dopo aver pianificato il progetto e prese alcune decisioni basilari sulle impostazioni del progetto, sarete pronti ad avviare l'importazione del metraggio e ad assemblare le composizioni dai livelli sulla base del metraggio importato.

Il modo migliore per garantire l'adeguatezza del filmato a un supporto specifico consiste nell'eseguire il rendering di un filmato di prova e visualizzarlo utilizzando lo stesso tipo di apparecchiatura utilizzata dal pubblico a cui è destinato. Inoltre, è opportuno compiere questa operazione prima di aver completato le parti più complesse e dispendiose in termini di tempo, per scoprire prima possibile gli eventuali problemi.

Aharon Rabinowitz, nel sito Web Creative COW, mette a disposizione un articolo sulla pianificazione del progetto tenendo conto le specifiche di consegna finali.

Per un'esercitazione video sulla creazione e la gestione dei progetto, visitate il sito Web di Adobe.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di codifica e compressione, consultate FAQ: What is the best format for rendering and exporting from After Effects? (Qual è il formato migliore per il rendering e l'esportazione da After Effects).

Storyboard e copioni (sceneggiature)

Prima di iniziare le riprese o la creazione di animazioni, è in genere consigliabile pianificare il filmato mediante storyboard e un copione (o sceneggiatura).

Potete realizzare gli storyboard con Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. Per scrivere e gestire in un ambiente collaborativo le sceneggiature, potete usare Adobe Story. Adobe Story converte inoltre le informazioni da una sceneggiatura in metadati XMP con cui è possibile automatizzare la creazione di copioni di ripresa, elenchi di riprese ed altro ancora.

Nota: *Per avviare il servizio Adobe Story da After Effects, scegliete File > Vai a Adobe Story.*

Acquisire, scegliere e preparare il metraggio

Prima di importare il metraggio, stabilite quali supporti e formati intendete utilizzare per i filmati finali, quindi determinate le impostazioni migliori per il materiale sorgente. Spesso, è preferibile preparare il metraggio prima di importarlo in After Effects.

Ad esempio, per fare in modo che un'immagine venga adattata al fotogramma della composizione, configuratela in Adobe Photoshop in modo che le sue dimensioni e proporzioni pixel corrispondano alle dimensioni e proporzioni pixel della composizione. Se l'immagine è troppo grande quando la importate in After Effects, potete aumentare i requisiti di memoria e processore delle composizioni che la utilizzano. Se l'immagine è troppo piccola, la qualità viene ridotta quando l'immagine viene proporzionata alle dimensioni desiderate. Consultate Proporzioni dei pixel e proporzioni dei fotogrammi

Se riuscite a effettuare una ripresa con luce e colori uniformi o evitare in altro modo molto del successivo lavoro di correzione in post-produzione, avrete a vostra disposizione più tempo per il lavoro creativo. Utilizzando Adobe OnLocation mentre girate, potrete sfruttare al meglio il vostro tempo e il metraggio.

Se possibile, usate metraggio non compresso o metraggio codificato con compressione senza perdita. Compressione senza perdita significa risultati migliori per molte operazioni, come ad esempio la trasparenza e il tracciamento del movimento. Alcuni tipi di compressione, come quella utilizzata nella codifica DV, sono particolarmente inadatte all'applicazione della trasparenza al colore, poiché eliminano le sottili differenze di colore così importanti per una buona trasparenza per schermo blu o verde. Spesso è opportuno attendere fino alla fase di rendering finale, prima di utilizzare una compressione diversa dalla compressione senza perdita. Consultate Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

Se possibile, utilizzate metraggio con una frequenza fotogrammi corrispondente a quella del vostro output, così After Effects non dovrà utilizzare la fusione dei fotogrammi o altri metodi simili per riempire i fotogrammi mancanti. Consultate Frequenza fotogramma.

Il tipo di lavoro che intendete compiere in After Effects e il tipo di filmato di output che desiderate creare possono influenzare persino il modo in cui riprendete e acquisite il metraggio. Ad esempio, se desiderate eseguire l'animazione usando il tracciamento del movimento, girate la scena in modo tale da ottimizzare il tracciamento del movimento, ad esempio, utilizzando i marcatori di traccia. Consultate Flusso di lavoro del tracciamento del movimento.

David Van Brink, nel suo blog omino pixel, mostra un ottimo esempio del perché girare con un formato ad alta definizione è utile anche per i video a definizione standard. I pixel aggiuntivi forniscono molto spazio in più per il lavoro sintetico (finto) della telecamera, come ad esempio zoom e

panning nella fase di post-produzione.

Nel sito Web ProVideo Coalition, Trish e Chris Meyer mettono a disposizione dei suggerimenti per la pianificazione e la realizzazione di opere ad alta definizione e widescreen:

- The High-Def Checklist
- Open Wide: Creating That Widescreen Look

Impostazioni progetto

Le impostazioni progetto possono essere suddivise in tre categorie principali: il modo in cui il tempo viene visualizzato nel progetto, il modo in cui i dati colore vengono trattati nel progetto e quale frequenza di campionamento viene utilizzata per l'audio. Di queste, le impostazioni colore sono quelle cui dovrete prestare maggiore attenzione prima di procedere molto con il vostro lavoro sul progetto, poiché determineranno il modo in cui i dati colore verranno interpretati mentre importate i file di metraggio, il modo in cui i calcoli colore verranno eseguiti durante il lavoro e il modo in cui i dati colore verranno convertiti per l'output finale. Consultate Gestione del colore e Codice di tempo e unità per la visualizzazione del tempo.

Se abilitate la gestione colore per il vostro progetto, i colori che vedete sono quelli che vedrà anche il pubblico quando assisterà alla proiezione del filmato da voi creato.

Nota: *fate clic sull'indicatore della profondità colore nella parte inferiore del pannello Progetto per aprire la finestra di dialogo Impostazioni progetto. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic per scorrere le opzioni di profondità di bit dei colori: 8 bpc, 16 bpc e 32 bpc. Consultate Profondità del colore e colore a intervallo dinamico elevato.*

Impostazioni composizione

Dopo aver preparato e importato gli elementi di metraggio, utilizzateli per creare i livelli di una composizione, dove potrete animare e applicare effetti. Quando create una composizione, specificate le impostazioni di composizione, quali risoluzione, dimensioni del fotogramma e proporzioni pixel per l'output finale sottoposto a rendering. Sebbene le impostazioni della composizione possano essere modificate in qualsiasi momento, è preferibile impostarle correttamente durante la creazione di ciascuna nuova composizione per evitare di ottenere risultati non desiderati nell'output finale sottoposto a rendering. Ad esempio, le dimensioni dei fotogrammi della composizione devono corrispondere alle dimensioni dell'immagine nel dispositivo di riproduzione. Consultate Impostazioni Composizione.

Se prevedete di eseguire il rendering di una composizione e di esportarla su più formati di supporto multimediale, fate sempre in modo che le dimensioni dei pixel relative alla composizione corrispondano alle dimensioni massime dei pixel usate per l'output. In seguito, potete utilizzare i moduli di output nel pannello Coda di rendering per eseguire il rendering ed esportare una versione distinta della composizione per ogni formato. Consultate Moduli di output e relative impostazioni.

Considerazioni su prestazioni, memoria e archiviazione

Se lavorate su composizioni di grandi dimensioni, accertatevi di configurare After Effects e il computer in modo da ottimizzare le prestazioni. Le composizioni complesse possono richiedere una grande quantità di memoria per il rendering, mentre i filmati già sottoposti a rendering possono richiedere una grande quantità di spazio su disco per l'archiviazione. Prima di eseguire il rendering di un filmato di tre ore, assicuratevi di avere spazio su disco sufficiente per archiviarlo. Consultate Requisiti di memorizzazione per i file di output.

Se i file di metraggio sorgente si trovano su un'unità disco lenta (o su una connessione di rete lenta), i risultati ottenuti saranno di bassa qualità. Se possibile, archiviate i file di metraggio sorgente del progetto su un'unità disco locale veloce. Idealmente, dovete avere a disposizione tre unità: una per i file di metraggio sorgente, una per eseguire l'applicazione e una per i dati sottoposti a rendering.

Per ulteriori informazioni, consultate Migliorare le prestazioni e Preferenze Memoria ed elaborazione multipla.

Torna all'inizio

Pianificazione per la riproduzione su monitor e dispositivi mobili

Quando create un filmato per la riproduzione su un PC, scaricato dal Web o riprodotto da un CD-ROM, specificate impostazioni di composizione, di rendering e del modulo di output che consentono di contenere le dimensioni del file. Tenete presente che un filmato con una velocità dati elevata potrebbe non venire riprodotto correttamente da un'unità CD-ROM non recente che non è in grado di leggere in modo sufficientemente veloce i dati dal disco. Analogamente, lo scaricamento di un filmato di grandi dimensioni tramite connessioni di rete remote potrebbe richiedere molto tempo.

Quando eseguite il rendering del filmato finale, scegliete un tipo di file e un encoder appropriati per il supporto finale. Nel sistema usato dal pubblico deve essere disponibile il decoder corrispondente; in caso contrario non sarà possibile riprodurre il filmato. I codec (codificatori/decodificatori) più comuni comprendono quelli installati con i lettori multimediali come Flash Player, Windows Media Player e QuickTime Player.

Aharon Rabinowitz, nel sito Web Creative COW, mette a disposizione un articolo sulla pianificazione del progetto tenendo conto le specifiche di consegna finali.

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione un articolo nel sito Web Artbeats che descrive alcune delle considerazioni per la creazione di video per il Web.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di codifica e compressione per After Effects, consultate FAQ: What is the best format for rendering and exporting from After Effects? (Qual è il formato migliore per il rendering e l'esportazione da After Effects).

Dispositivi portatili

Molte delle considerazioni per la creazione di filmati da riprodurre su dispositivi portatili, quali telefoni cellulari e Apple iPod, sono simili alle considerazioni per la creazione di filmati da riprodurre su PC, ma le limitazioni sono ancora più accentuate. Dato che un telefono cellulare dispone di minore quantità di memorizzazione (spazio su disco) e di un processore meno potente rispetto a un PC, è necessario controllare ancora più attentamente le dimensioni dei file e la velocità dei dati per i filmati.

Le dimensioni dello schermo, le frequenze fotogrammi video e il gamut dei colori variano notevolmente da un dispositivo mobile all'altro. Adobe Device Central contiene i profili dei dispositivi che forniscono informazioni su queste caratteristiche. Potete creare un insieme di composizioni di After Effects studiate per un insieme selezionato di dispositivi utilizzando il comando File > Nuovo documento in > After Effects di Adobe Device Central. Consultate Creare composizioni per la riproduzione su dispositivi mobili.

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante la registrazione di video per dispositivi portatili:

- Le riprese ravvicinate sono migliori. È difficile vedere un volto su uno schermo piccolo a meno che non sia ripreso a distanza relativamente ravvicinata.
- Illuminate bene i soggetti e teneteli separati dallo sfondo; i colori e i valori di luminosità tra lo sfondo e il soggetto non devono essere troppo simili.
- Evitate zoom e scorrimenti eccessivi che ostacolano gli schemi di compressione temporale.
- Poiché il video stabile (non mosso) è più facile da comprimere, è consigliabile girare video servendosi di un treppiedi, per ridurre al minimo i movimenti della videocamera.
- Evitate di usare le funzioni di messa a fuoco ed esposizione automatica. Quando queste caratteristiche si attivano, modificano l'aspetto di tutti i pixel di un'immagine, da un fotogramma al successivo, rendendo meno efficiente la compressione mediante gli schemi di codifica tra fotogrammi.

Quando lavorate in After Effects, tenete conto di questi suggerimenti:

- Usate una frequenza fotogrammi più bassa (12-24 fps) per i dispositivi portatili.
- Usate strumenti di stabilizzazione del movimento ed effetti di riduzione del disturbo o effetti di sfocatura prima di eseguire il rendering nell'output finale per agevolare la riduzione delle dimensioni dei file da parte del compressore.
- Trovate la corrispondenza tra la tavolozza dei colori e i dispositivi portatili di destinazione. I dispositivi portatili in genere hanno una gamma di colori limitata. La visualizzazione in anteprima in Adobe Device Central può aiutare a determinare se i colori usati sono ottimali per uno specifico dispositivo o per una gamma di dispositivi.
- Privilegiate l'utilizzo di tagli e altre transizioni veloci, invece di eseguire lo zoom avanti e indietro o di usare dissolvenze e sfumature. Inoltre, i tagli veloci semplificano la compressione.

Dopo aver eseguito il rendering del filmato, con Adobe Device Central potete vedere esattamente quale sarà il suo aspetto su numerosi dispositivi portatili.

Torna all'inizio

Considerazioni sui progetti tra piattaforme diverse

I file di progetto di After Effects sono compatibili con i sistemi operativi Mac OS e Windows, ma alcuni fattori, principalmente legati alle posizioni o all'assegnazione del nome dei file di metraggio e supporto, possono influire sulla facilità di lavorare con lo stesso progetto su piattaforme diverse.

Percorsi dei file di progetto

Se trasferite un file di progetto su un computer diverso e lo aprite, After Effects tenterà di individuare i file del metraggio del progetto cercandoli innanzitutto nella cartella in cui è situato il file del progetto, quindi nel percorso o nella posizione originale del file e infine nella directory principale del progetto.

Se create progetti tra piattaforme diverse, è preferibile che i nomi dei percorsi completi siano gli stessi sia in Mac OS che in Windows. Se il metraggio e il progetto si trovano su volumi diversi, prima di aprire il progetto accertatevi che sia configurato il volume appropriato e che i nomi dei volumi di rete siano uguali in entrambi i sistemi.

È consigliabile collocare il metraggio nella stessa cartella del file del progetto o in un'altra cartella all'interno di questa. Segue un esempio di gerarchia:

/nuovoprogetto/file_progetto.aep

/nuovoprogetto/sorgente/metraggio1.psd

/nuovoprogetto/sorgente/metraggio2.avi

Potete quindi copiare l'intera cartella nuovoprogetto tra piattaforme diverse; After Effects sarà in grado di individuare l'intero metraggio.

usate la funzione Raccogli file per raccogliere copie di tutti i file di un progetto in un'unica cartella. Potete quindi spostare su un'altra piattaforma la cartella contenente il progetto copiato. Consultate Raccogliere i file in una posizione.

Convenzioni di denominazione dei file

Assegnate ai file del metraggio e del progetto le estensioni dei file appropriate, ad esempio, .mov per i filmati di QuickTime e .aep per i progetti di After Effects. Non utilizzate caratteri high-ASCII o altri caratteri estesi nei nomi di file destinati all'uso tra piattaforme diverse. Se i file devono essere utilizzati su Internet, accertatevi che i nomi file siano conformi alle convenzioni correnti relative alle estensioni e ai percorsi.

Tipi di file supportati

Alcuni tipi di file sono supportati esclusivamente da una piattaforma e non da un'altra. Consultate Formati di importazione supportati e Formati di output supportati.

Risorse

Assicuratevi che tutti i font, gli effetti, i codec e le altre risorse siano disponibili in entrambi i sistemi. Tali risorse spesso sono plug-in.

Se utilizzate un effetto After Effects nativo in un progetto su un sistema operativo, lo stesso effetto funzionerà anche sull'altro sistema operativo sul quale avete trasferito il progetto. Tuttavia, alcuni effetti di terze parti e altri plug-in di terze parti potrebbero non funzionare, nemmeno se disponete di versioni di tali plug-in sul sistema target. In tal caso, potreste dover applicare nuovamente alcuni effetti di terze parti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Impostazione e installazione

Installazione del software
Attivazione del software

Per proporre una richiesta di funzione o segnalare un bug su After Effects, scegliete Aiuto > Invia feedback.

Installazione del software

Torna all'inizio

Prima di installare il software Adobe After Effects, esaminate i requisiti di sistema completi e i consigli nel file Leggimi. Il file Leggimi si trova sul disco di installazione, nonché nelle note di rilascio che si trovano nella sezione relativa al supporto tecnico di After Effects del sito Web di Adobe.

Per assistenza riguardo a problemi di installazione, consultate la sezione relativa al supporto tecnico di Creative Suite nel sito Web di Adobe.

Oltre alla versione completa di Adobe After Effects potete anche installare ulteriori copie su computer aggiuntivi da utilizzare come motori di rendering di After Effects per aiutarvi con il rendering di rete. I motori di rendering vengono installati allo stesso modo della versione completa dell'applicazione. Potete avviare il motore di rendering usando il collegamento di Adobe After Effects Render Engine nella cartella After Effects CS5 o After Effects CS5.5.

Limiti della versione di prova di Adobe After Effects CS5.5 e versioni successive

La versione di prova di After Effects CS5.5 e versioni successive comprende tutti i codec inclusi nella versione completa di After Effects CS5.5 e versioni successive. Potete quindi importare ed esportare con la versione di prova tutti i formati di file supportati. La versione di prova gratuita del software Adobe After Effects CS5.5 e versioni successive non include alcune caratteristiche che dipendono da software concesso in licenza da società diverse da Adobe. Ad esempio, gli effetti Cycore (CC), mocha-AE, mocha Shape, FreeForm e Color Finesse sono disponibili solo con la versione completa del software Adobe After Effects. Fa eccezione Keylight, che è invece incluso. Se nell'installazione di After Effects mancano alcuni componenti di terzi, contattate il vostro amministratore di sistema per verificare che tutti i componenti muniti di licenza siano installati correttamente. Per ulteriori informazioni sui limiti della versione di prova di After Effects CS5.5, visitate il sito Web di Adobe.

Limiti della versione di prova di Adobe After Effects CS5

La versione di prova gratuita del software Adobe After Effects CS5 non include alcune caratteristiche che dipendono dal software concesso in licenza da società diverse da Adobe. Ad esempio, mocha for After Effects, alcuni plug-in di effetti e alcuni codec per la codifica e decodifica dei formati MPEG sono disponibili solo con la versione completa del software Adobe After Effects. Se nell'installazione di After Effects mancano alcuni componenti di terzi, contattate il vostro amministratore di sistema per verificare che tutti i componenti muniti di licenza siano installati correttamente. Per ulteriori informazioni sui limiti della versione di prova di After Effects CS5, visitate il sito Web di Adobe.

After Effects CS5 (e versioni successive) è un'applicazione a 64 bit

After Effects CS5 (e versioni successive) è un'applicazione a 64 bit e può quindi essere eseguita solo su sistemi operativi a 64 bit. Se installate Adobe Creative Suite Production Premium o or Master Collection in un computer con sistema operativo a 32 bit, potete installare After Effects CS4 e la famiglia di applicazioni Premiere Pro CS4 mediante il modulo di installazione fornito con la suite. Per attivare le versioni CS4 di tali applicazioni, è richiesto un numero di serie a parte. Per assistenza, rivolgetevi al servizio di Assistenza clienti Adobe.

Per ulteriori informazioni sull'installazione e l'attivazione dell'applicazione a 32 bit, visitate il sito web di Adobe.

Attivazione del software

Torna all'inizio

L'attivazione è un processo semplice e anonimo. Al termine dell'installazione, il software Adobe tenta di contattare Adobe per completare il processo di attivazione della licenza. Non viene trasmesso nessun dato personale.

L'attivazione di una licenza finale per un solo utente supporta due computer. Ad esempio, potete installare una copia del software in un computer desktop in ufficio e una copia in un laptop a casa.

Per ulteriori informazioni sulla licenza e l'attivazione del prodotto, consultate il file Leggimi o visitate il sito Web di Adobe .

Nota: *prima di trasferire un'attivazione in un computer diverso, disattivate il software scegliendo Aiuto > Disattiva.*
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Flussi di lavoro

Flusso di lavoro generale in After Effects
Esercitazione base sul flusso di lavoro: creazione di un di un filmato semplice

Flusso di lavoro generale in After Effects

Torna all'inizio

Panoramica sul flusso di lavoro generale in After Effects

Sia che utilizziate Adobe After Effects per animare un titolo semplice, creare grafica mobile complessa o comporre effetti visivi realistici, generalmente seguite lo stesso flusso di lavoro di base, anche se potete ripetere o saltare alcuni passaggi. Ad esempio, potete ripetere il ciclo di modifica delle proprietà dei livelli, eseguendo animazioni e visualizzando anteprime fino a quando tutto non assume l'aspetto desiderato. Potete ignorare il passaggio che consiste nell'importazione del metraggio desiderato se intendete creare elementi grafici interamente in After Effects.

1. Importare e organizzare il metraggio

Dopo aver creato un progetto, importate il metraggio nel pannello Progetto. After Effects interpreta automaticamente molti formati comuni di supporto multimediale, tuttavia è anche possibile specificare il modo in cui After Effects deve interpretare gli attributi, ad esempio la frequenza fotogrammi e le proporzioni pixel. Potete visualizzare ogni elemento in un pannello Metraggio e impostarne i tempi di inizio e fine per adeguarli alla composizione. Per ulteriori informazioni, consultate Importare e interpretare gli elementi di metraggio.

2. Creare, disporre e comporre livelli in una composizione

Create una o più composizioni. Qualsiasi elemento del metraggio può essere la sorgente di uno o più livelli in una composizione. Potete disporre i livelli in modo spaziale nel pannello Composizione o in modo temporale usando il pannello Timeline. Potete sovrapporre i livelli in due dimensioni e disporli in tre dimensioni. Potete usare maschere, metodi di fusione e strumenti di trasparenza, per comporre o combinare le immagini di più livelli. Potete anche usare livelli forma, livelli testo e strumenti di disegno per creare elementi visivi personalizzati. Per ulteriori informazioni, consultate Nozioni di base sulle composizioni, Creare i livelli, Trasparenza, opacità e composizione, Panoramica su livelli forma, tracciati e grafica vettoriale e Creare e modificare i livelli testo.

3. Modificare e animare le proprietà dei livelli

Potete modificare qualsiasi proprietà di un livello, come ad esempio le dimensioni, la posizione e l'opacità. Potete fare in modo che una combinazione di proprietà di un livello cambi nel tempo, utilizzando i fotogrammi chiave e le espressioni. Utilizzate il tracciamento del movimento per stabilizzare il movimento o per animare un livello in modo tale che segua il movimento di un altro livello. Per ulteriori informazioni, consultate Fondamenti delle animazioni, Concetti di base sulle espressioni e Tracciamento e stabilizzazione del movimento (CS5).

4. Aggiungere effetti e modificare le proprietà degli effetti

Potete aggiungere una qualsiasi combinazione di effetti per modificare l'aspetto o il suono di un livello, e addirittura generare elementi visivi partendo da zero. Potete applicare uno qualsiasi delle centinaia di effetti e di predefiniti di animazione e stili di livello. Potete inoltre creare e salvare predefiniti personalizzati per l'animazione. Potete animare anche le proprietà degli effetti, le quali sono semplicemente proprietà di livello all'interno di un gruppo di proprietà di effetti. Per ulteriori informazioni, consultate Panoramica sugli effetti e sui predefiniti di animazione.

5. Anteprima

La visualizzazione in anteprima delle composizioni sul monitor del proprio computer o su un monitor video esterno è un'operazione rapida e comoda anche nel caso di progetti complessi, specie se usate la tecnologia OpenGL per accelerare le anteprime. Potete variare la velocità e la qualità delle anteprime specificandone la risoluzione e la frequenza fotogrammi e limitando l'area e la durata della composizione da visualizzare in anteprima. Potete usare le funzioni di gestione del colore per visualizzare in anteprima quale sarà l'aspetto del filmato in un altro dispositivo di output. Per ulteriori informazioni, consultate Visualizzare in anteprima e Gestione del colore.

6. Rendering ed esportazione

Aggiungete una o più composizioni alla coda di rendering per eseguirne il rendering in base alle impostazioni di qualità da voi scelte e per creare filmati nei formati specificati. In alcuni casi è preferibile esportare tramite il menu File > Esporta o Composizione invece che utilizzare il pannello Coda di rendering. Per ulteriori informazioni, consultate Nozioni di base sul rendering e l'esportazione.

Adobe consiglia

Desiderate condividere un'esercitazione?

Guida introduttiva ad After

Panoramica del flusso di lavoro di base e della

Effects CS4, CS5 e CS5.5

In questa pagina nel blog After Effects Region of Interest potete trovare una raccolta di risorse utili per iniziare a usare After Effects.

terminologia

Adobe Press

Questo video della serie After Effects CS5: video didattico descrive il flusso di lavoro di base di After Effects.

Altre risorse per il flusso di lavoro generale in After Effects

Questo video tratto dalla serie After Effects CS5: Learn by Video offre un'introduzione alla terminologia di base, ai concetti e agli elementi di interfaccia utente di After Effects.

In questa pagina nel blog After Effects Region of Interest potete trovare una raccolta di risorse utili per iniziare a usare After Effects.

Un'introduzione guidata al flusso di lavoro generale in un estratto dal documento After Effects Classroom in a Book.

Leggete l'introduzione dettagliata di Chris e Trish Meyer alla creazione di un'animazione in unestratto PDF dal loro libro The After Effects Apprentice.

Esercitazione base sul flusso di lavoro: creazione di un di un filmato semplice

Torna all'inizio

In questa esercitazione si suppone di aver già avviato After Effects e di non aver modificato il progetto predefinito vuoto. In questo esempio viene saltata la procedura di impostazione del metraggio e viene spiegato come creare elementi visivi sintetici. Dopo aver eseguito il rendering di un filmato finale, potete importarlo in After Effects per visualizzarlo e utilizzarlo come qualsiasi altro elemento di metraggio.

Alcune persone preferiscono utilizzare il mouse e i menu per interagire con After Effects, mentre altre preferiscono utilizzare le scelte rapide da tastiera per le attività più comuni. Per le varie fasi previste in questo esempio sono visualizzati due comandi alternativi che producono lo stesso risultato: il primo dimostra le funzionalità dei comandi di menu e il secondo la velocità e la praticità delle scelte rapide da tastiera. Probabilmente durante il vostro lavoro vi ritroverete a utilizzare una combinazione di scelte rapide da tastiera e comandi dei menu.

1. Create una nuova composizione:
   - Scegliete Composizione > Nuova composizione.
   - Premete Ctrl+N (Windows) o Comando+N (Mac OS).
2. Cambiate il valore Durata nella finestra di dialogo Impostazioni composizione immettendo 00,5 (5 secondi), scegliete Video Web dal menu Predefinito e fate clic su OK.
3. Creare un nuovo livello testo:
   - Scegliete Livello > Nuovo > Testo.
   - Premete Ctrl+Alt+Maiusc+T (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+T (Mac OS).
4. Digitate il vostro nome. Premete Invio sul tastierino numerico o premete Ctrl+Invio (Windows) o Comando+A capo (Mac OS) sulla tastiera principale per uscire dalla modalità di modifica del testo.
5. Impostate un fotogramma chiave iniziale per la proprietà Posizione:
   - Fate clic sul triangolo a sinistra del nome del livello nel pannello Timeline, fate clic sul triangolo a sinistra del nome del gruppo Trasformazione, quindi fate clic sul pulsante del cronometro a sinistra del nome della proprietà Posizione.
   - Premete Alt+Maiusc+P (Windows) o Opzione+Maiusc+P (Mac OS).
6. Attivate lo strumento Selezione:
   - Fate clic sul pulsante dello strumento Selezione nel pannello Strumenti.
   - Premete V.
7. Usando lo strumento Selezione, trascinate il testo sull'angolo inferiore sinistro del fotogramma nel pannello Composizione.
8. Spostate l'indicatore del tempo corrente sull'ultimo fotogramma della composizione.
   - Trascinate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline all'estrema destra della timeline.
   - Premete Fine.
9. Usando lo strumento Selezione, trascinate il testo sull'angolo superiore destro del fotogramma nel pannello Composizione.

   Viene creato un nuovo fotogramma chiave per la proprietà Posizione. Il movimento viene interpolato tra i valori del fotogramma chiave.
10. Eseguite l'anteprima dell'animazione mediante l'anteprima standard:
    - Fate clic sul pulsante Riproduci nel pannello Anteprima. Fate nuovamente clic su Riproduci per interrompere l'anteprima.
    - Premete la barra spaziatrice. Premete di nuovo la barra spaziatrice per interrompere l'anteprima.

11. Applicate l’effetto Bagliore:
    - Scegliete Effetto > Stilizza > Bagliore.
    - Digitate bagliore nel campo di ricerca nella parte superiore del pannello Effetti e predefiniti per trovare l’effetto Bagliore. Fate doppio clic sul nome dell’effetto.
12. Aggiungete la nuova composizione alla coda di rendering:
    - Scegliete Composizione > Aggiungi a coda di rendering.
    - In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, premete Ctrl+Maiusc+/ (Windows) o Comando+Maiusc+/ (Mac OS).
    - In After Effects CS6, premete Ctrl+M (Windows) o Ctrl+Comando+M (Mac OS). Anche le scelte rapide da tastiera precedenti sono valide.

      Nota: *In After Effects CS6, il comando Composizione > Crea filmato è stato rimosso. Al suo posto, utilizzate il comando Aggiungi a coda di rendering.*
    - In After Effects CS6, scegliete File > Esporta > Aggiungi a coda di rendering.
13. Nel pannello Coda di rendering, fate clic sul nome sottolineato a destra di Output in. Nella finestra di dialogo Output filmato in, scegliete un nome e una posizione per il file del filmato di output e fate quindi clic su Salva. Per la posizione, scegliene una facile da trovare, come ad esempio il desktop.
14. Fate clic sul pulsante Rendering per elaborare tutti gli elementi della coda di rendering. Il pannello Coda di rendering mostra l’avanzamento dell’operazione di rendering. Al termine del rendering viene generato un segnale acustico.

A questo punto avete creato, sottoposto a rendering ed esportato un filmato.

Potete importare il filmato creato e visualizzarne un’anteprima in After Effects, oppure potete spostarvi sul filmato e riprodurlo mediante un lettore di filmati come QuickTime Player, Windows Media Player o Adobe Bridge.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Spazio di lavoro e flusso di lavoro

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Impostazione e installazione

Installazione del software
Attivazione del software

Per proporre una richiesta di funzione o segnalare un bug su After Effects, scegliete Aiuto > Invia feedback.

Installazione del software

Torna all'inizio

Prima di installare il software Adobe After Effects, esaminate i requisiti di sistema completi e i consigli nel file Leggimi. Il file Leggimi si trova sul disco di installazione, nonché nelle note di rilascio che si trovano nella sezione relativa al supporto tecnico di After Effects del sito Web di Adobe.

Per assistenza riguardo a problemi di installazione, consultate la sezione relativa al supporto tecnico di Creative Suite nel sito Web di Adobe.

Oltre alla versione completa di Adobe After Effects potete anche installare ulteriori copie su computer aggiuntivi da utilizzare come motori di rendering di After Effects per aiutarvi con il rendering di rete. I motori di rendering vengono installati allo stesso modo della versione completa dell'applicazione. Potete avviare il motore di rendering usando il collegamento di Adobe After Effects Render Engine nella cartella After Effects CS5 o After Effects CS5.5.

Limiti della versione di prova di Adobe After Effects CS5.5 e versioni successive

La versione di prova di After Effects CS5.5 e versioni successive comprende tutti i codec inclusi nella versione completa di After Effects CS5.5 e versioni successive. Potete quindi importare ed esportare con la versione di prova tutti i formati di file supportati. La versione di prova gratuita del software Adobe After Effects CS5.5 e versioni successive non include alcune caratteristiche che dipendono da software concesso in licenza da società diverse da Adobe. Ad esempio, gli effetti Cycore (CC), mocha-AE, mocha Shape, FreeForm e Color Finesse sono disponibili solo con la versione completa del software Adobe After Effects. Fa eccezione Keylight, che è invece incluso. Se nell'installazione di After Effects mancano alcuni componenti di terzi, contattate il vostro amministratore di sistema per verificare che tutti i componenti muniti di licenza siano installati correttamente. Per ulteriori informazioni sui limiti della versione di prova di After Effects CS5.5, visitate il sito Web di Adobe.

Limiti della versione di prova di Adobe After Effects CS5

La versione di prova gratuita del software Adobe After Effects CS5 non include alcune caratteristiche che dipendono dal software concesso in licenza da società diverse da Adobe. Ad esempio, mocha for After Effects, alcuni plug-in di effetti e alcuni codec per la codifica e decodifica dei formati MPEG sono disponibili solo con la versione completa del software Adobe After Effects. Se nell'installazione di After Effects mancano alcuni componenti di terzi, contattate il vostro amministratore di sistema per verificare che tutti i componenti muniti di licenza siano installati correttamente. Per ulteriori informazioni sui limiti della versione di prova di After Effects CS5, visitate il sito Web di Adobe.

After Effects CS5 (e versioni successive) è un'applicazione a 64 bit

After Effects CS5 (e versioni successive) è un'applicazione a 64 bit e può quindi essere eseguita solo su sistemi operativi a 64 bit. Se installate Adobe Creative Suite Production Premium o or Master Collection in un computer con sistema operativo a 32 bit, potete installare After Effects CS4 e la famiglia di applicazioni Premiere Pro CS4 mediante il modulo di installazione fornito con la suite. Per attivare le versioni CS4 di tali applicazioni, è richiesto un numero di serie a parte. Per assistenza, rivolgetevi al servizio di Assistenza clienti Adobe.

Per ulteriori informazioni sull'installazione e l'attivazione dell'applicazione a 32 bit, visitate il sito web di Adobe.

Attivazione del software

Torna all'inizio

L'attivazione è un processo semplice e anonimo. Al termine dell'installazione, il software Adobe tenta di contattare Adobe per completare il processo di attivazione della licenza. Non viene trasmesso nessun dato personale.

L'attivazione di una licenza finale per un solo utente supporta due computer. Ad esempio, potete installare una copia del software in un computer desktop in ufficio e una copia in un laptop a casa.

Per ulteriori informazioni sulla licenza e l'attivazione del prodotto, consultate il file Leggimi o visitate il sito Web di Adobe .

Nota: *prima di trasferire un'attivazione in un computer diverso, disattivate il software scegliendo Aiuto > Disattiva.*
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Flussi di lavoro

Flusso di lavoro generale in After Effects
Esercitazione base sul flusso di lavoro: creazione di un di un filmato semplice

Flusso di lavoro generale in After Effects

Torna all'inizio

Panoramica sul flusso di lavoro generale in After Effects

Sia che utilizziate Adobe After Effects per animare un titolo semplice, creare grafica mobile complessa o comporre effetti visivi realistici, generalmente seguite lo stesso flusso di lavoro di base, anche se potete ripetere o saltare alcuni passaggi. Ad esempio, potete ripetere il ciclo di modifica delle proprietà dei livelli, eseguendo animazioni e visualizzando anteprime fino a quando tutto non assume l'aspetto desiderato. Potete ignorare il passaggio che consiste nell'importazione del metraggio desiderato se intendete creare elementi grafici interamente in After Effects.

1. Importare e organizzare il metraggio

Dopo aver creato un progetto, importate il metraggio nel pannello Progetto. After Effects interpreta automaticamente molti formati comuni di supporto multimediale, tuttavia è anche possibile specificare il modo in cui After Effects deve interpretare gli attributi, ad esempio la frequenza fotogrammi e le proporzioni pixel. Potete visualizzare ogni elemento in un pannello Metraggio e impostarne i tempi di inizio e fine per adeguarli alla composizione. Per ulteriori informazioni, consultate Importare e interpretare gli elementi di metraggio.

2. Creare, disporre e comporre livelli in una composizione

Create una o più composizioni. Qualsiasi elemento del metraggio può essere la sorgente di uno o più livelli in una composizione. Potete disporre i livelli in modo spaziale nel pannello Composizione o in modo temporale usando il pannello Timeline. Potete sovrapporre i livelli in due dimensioni e disporli in tre dimensioni. Potete usare maschere, metodi di fusione e strumenti di trasparenza, per comporre o combinare le immagini di più livelli. Potete anche usare livelli forma, livelli testo e strumenti di disegno per creare elementi visivi personalizzati. Per ulteriori informazioni, consultate Nozioni di base sulle composizioni, Creare i livelli, Trasparenza, opacità e composizione, Panoramica su livelli forma, tracciati e grafica vettoriale e Creare e modificare i livelli testo.

3. Modificare e animare le proprietà dei livelli

Potete modificare qualsiasi proprietà di un livello, come ad esempio le dimensioni, la posizione e l'opacità. Potete fare in modo che una combinazione di proprietà di un livello cambi nel tempo, utilizzando i fotogrammi chiave e le espressioni. Utilizzate il tracciamento del movimento per stabilizzare il movimento o per animare un livello in modo tale che segua il movimento di un altro livello. Per ulteriori informazioni, consultate Fondamenti delle animazioni, Concetti di base sulle espressioni e Tracciamento e stabilizzazione del movimento (CS5).

4. Aggiungere effetti e modificare le proprietà degli effetti

Potete aggiungere una qualsiasi combinazione di effetti per modificare l'aspetto o il suono di un livello, e addirittura generare elementi visivi partendo da zero. Potete applicare uno qualsiasi delle centinaia di effetti e di predefiniti di animazione e stili di livello. Potete inoltre creare e salvare predefiniti personalizzati per l'animazione. Potete animare anche le proprietà degli effetti, le quali sono semplicemente proprietà di livello all'interno di un gruppo di proprietà di effetti. Per ulteriori informazioni, consultate Panoramica sugli effetti e sui predefiniti di animazione.

5. Anteprima

La visualizzazione in anteprima delle composizioni sul monitor del proprio computer o su un monitor video esterno è un'operazione rapida e comoda anche nel caso di progetti complessi, specie se usate la tecnologia OpenGL per accelerare le anteprime. Potete variare la velocità e la qualità delle anteprime specificandone la risoluzione e la frequenza fotogrammi e limitando l'area e la durata della composizione da visualizzare in anteprima. Potete usare le funzioni di gestione del colore per visualizzare in anteprima quale sarà l'aspetto del filmato in un altro dispositivo di output. Per ulteriori informazioni, consultate Visualizzare in anteprima e Gestione del colore.

6. Rendering ed esportazione

Aggiungete una o più composizioni alla coda di rendering per eseguirne il rendering in base alle impostazioni di qualità da voi scelte e per creare filmati nei formati specificati. In alcuni casi è preferibile esportare tramite il menu File > Esporta o Composizione invece che utilizzare il pannello Coda di rendering. Per ulteriori informazioni, consultate Nozioni di base sul rendering e l'esportazione.

Adobe consiglia

Desiderate condividere un'esercitazione?

Guida introduttiva ad After

Panoramica del flusso di lavoro di base e della

Effects CS4, CS5 e CS5.5

In questa pagina nel blog After Effects Region of Interest potete trovare una raccolta di risorse utili per iniziare a usare After Effects.

terminologia

Adobe Press

Questo video della serie After Effects CS5: video didattico descrive il flusso di lavoro di base di After Effects.

Altre risorse per il flusso di lavoro generale in After Effects

Questo video tratto dalla serie After Effects CS5: Learn by Video offre un'introduzione alla terminologia di base, ai concetti e agli elementi di interfaccia utente di After Effects.

In questa pagina nel blog After Effects Region of Interest potete trovare una raccolta di risorse utili per iniziare a usare After Effects.

Un'introduzione guidata al flusso di lavoro generale in un estratto dal documento After Effects Classroom in a Book.

Leggete l'introduzione dettagliata di Chris e Trish Meyer alla creazione di un'animazione in unestratto PDF dal loro libro The After Effects Apprentice.

Esercitazione base sul flusso di lavoro: creazione di un di un filmato semplice

Torna all'inizio

In questa esercitazione si suppone di aver già avviato After Effects e di non aver modificato il progetto predefinito vuoto. In questo esempio viene saltata la procedura di impostazione del metraggio e viene spiegato come creare elementi visivi sintetici. Dopo aver eseguito il rendering di un filmato finale, potete importarlo in After Effects per visualizzarlo e utilizzarlo come qualsiasi altro elemento di metraggio.

Alcune persone preferiscono utilizzare il mouse e i menu per interagire con After Effects, mentre altre preferiscono utilizzare le scelte rapide da tastiera per le attività più comuni. Per le varie fasi previste in questo esempio sono visualizzati due comandi alternativi che producono lo stesso risultato: il primo dimostra le funzionalità dei comandi di menu e il secondo la velocità e la praticità delle scelte rapide da tastiera. Probabilmente durante il vostro lavoro vi ritroverete a utilizzare una combinazione di scelte rapide da tastiera e comandi dei menu.

1. Create una nuova composizione:
   - Scegliete Composizione > Nuova composizione.
   - Premete Ctrl+N (Windows) o Comando+N (Mac OS).
2. Cambiate il valore Durata nella finestra di dialogo Impostazioni composizione immettendo 00,5 (5 secondi), scegliete Video Web dal menu Predefinito e fate clic su OK.
3. Creare un nuovo livello testo:
   - Scegliete Livello > Nuovo > Testo.
   - Premete Ctrl+Alt+Maiusc+T (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+T (Mac OS).
4. Digitate il vostro nome. Premete Invio sul tastierino numerico o premete Ctrl+Invio (Windows) o Comando+A capo (Mac OS) sulla tastiera principale per uscire dalla modalità di modifica del testo.
5. Impostate un fotogramma chiave iniziale per la proprietà Posizione:
   - Fate clic sul triangolo a sinistra del nome del livello nel pannello Timeline, fate clic sul triangolo a sinistra del nome del gruppo Trasformazione, quindi fate clic sul pulsante del cronometro a sinistra del nome della proprietà Posizione.
   - Premete Alt+Maiusc+P (Windows) o Opzione+Maiusc+P (Mac OS).
6. Attivate lo strumento Selezione:
   - Fate clic sul pulsante dello strumento Selezione nel pannello Strumenti.
   - Premete V.
7. Usando lo strumento Selezione, trascinate il testo sull'angolo inferiore sinistro del fotogramma nel pannello Composizione.
8. Spostate l'indicatore del tempo corrente sull'ultimo fotogramma della composizione.
   - Trascinate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline all'estrema destra della timeline.
   - Premete Fine.
9. Usando lo strumento Selezione, trascinate il testo sull'angolo superiore destro del fotogramma nel pannello Composizione.

   Viene creato un nuovo fotogramma chiave per la proprietà Posizione. Il movimento viene interpolato tra i valori del fotogramma chiave.
10. Eseguite l'anteprima dell'animazione mediante l'anteprima standard:
    - Fate clic sul pulsante Riproduci nel pannello Anteprima. Fate nuovamente clic su Riproduci per interrompere l'anteprima.
    - Premete la barra spaziatrice. Premete di nuovo la barra spaziatrice per interrompere l'anteprima.

11. Applicate l’effetto Bagliore:
    - Scegliete Effetto > Stilizza > Bagliore.
    - Digitate bagliore nel campo di ricerca nella parte superiore del pannello Effetti e predefiniti per trovare l’effetto Bagliore. Fate doppio clic sul nome dell’effetto.
12. Aggiungete la nuova composizione alla coda di rendering:
    - Scegliete Composizione > Aggiungi a coda di rendering.
    - In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, premete Ctrl+Maiusc+/ (Windows) o Comando+Maiusc+/ (Mac OS).
    - In After Effects CS6, premete Ctrl+M (Windows) o Ctrl+Comando+M (Mac OS). Anche le scelte rapide da tastiera precedenti sono valide.

      Nota: *In After Effects CS6, il comando Composizione > Crea filmato è stato rimosso. Al suo posto, utilizzate il comando Aggiungi a coda di rendering.*
    - In After Effects CS6, scegliete File > Esporta > Aggiungi a coda di rendering.
13. Nel pannello Coda di rendering, fate clic sul nome sottolineato a destra di Output in. Nella finestra di dialogo Output filmato in, scegliete un nome e una posizione per il file del filmato di output e fate quindi clic su Salva. Per la posizione, scegliene una facile da trovare, come ad esempio il desktop.
14. Fate clic sul pulsante Rendering per elaborare tutti gli elementi della coda di rendering. Il pannello Coda di rendering mostra l’avanzamento dell’operazione di rendering. Al termine del rendering viene generato un segnale acustico.

A questo punto avete creato, sottoposto a rendering ed esportato un filmato.

Potete importare il filmato creato e visualizzarne un’anteprima in After Effects, oppure potete spostarvi sul filmato e riprodurlo mediante un lettore di filmati come QuickTime Player, Windows Media Player o Adobe Bridge.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Pianificazione e impostazione

Pianificazione del lavoro
Pianificazione per la riproduzione su monitor e dispositivi mobili
Considerazioni sui progetti tra piattaforme diverse

Torna all'inizio

Pianificazione del lavoro

Delle impostazioni di progetto corrette, la preparazione del metraggio e le impostazioni di composizione iniziali possono aiutarvi a evitare errori e risultati inaspettati durante il rendering del filmato di output finale. Prima di cominciare, pensate al tipo di lavoro che desiderate realizzare in After Effects e al tipo di output che intendete creare. Dopo aver pianificato il progetto e prese alcune decisioni basilari sulle impostazioni del progetto, sarete pronti ad avviare l'importazione del metraggio e ad assemblare le composizioni dai livelli sulla base del metraggio importato.

Il modo migliore per garantire l'adeguatezza del filmato a un supporto specifico consiste nell'eseguire il rendering di un filmato di prova e visualizzarlo utilizzando lo stesso tipo di apparecchiatura utilizzata dal pubblico a cui è destinato. Inoltre, è opportuno compiere questa operazione prima di aver completato le parti più complesse e dispendiose in termini di tempo, per scoprire prima possibile gli eventuali problemi.

Aharon Rabinowitz, nel sito Web Creative COW, mette a disposizione un articolo sulla pianificazione del progetto tenendo conto le specifiche di consegna finali.

Per un'esercitazione video sulla creazione e la gestione dei progetto, visitate il sito Web di Adobe.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di codifica e compressione, consultate FAQ: What is the best format for rendering and exporting from After Effects? (Qual è il formato migliore per il rendering e l'esportazione da After Effects).

Storyboard e copioni (sceneggiature)

Prima di iniziare le riprese o la creazione di animazioni, è in genere consigliabile pianificare il filmato mediante storyboard e un copione (o sceneggiatura).

Potete realizzare gli storyboard con Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. Per scrivere e gestire in un ambiente collaborativo le sceneggiature, potete usare Adobe Story. Adobe Story converte inoltre le informazioni da una sceneggiatura in metadati XMP con cui è possibile automatizzare la creazione di copioni di ripresa, elenchi di riprese ed altro ancora.

Nota: *Per avviare il servizio Adobe Story da After Effects, scegliete File > Vai a Adobe Story.*

Acquisire, scegliere e preparare il metraggio

Prima di importare il metraggio, stabilite quali supporti e formati intendete utilizzare per i filmati finali, quindi determinate le impostazioni migliori per il materiale sorgente. Spesso, è preferibile preparare il metraggio prima di importarlo in After Effects.

Ad esempio, per fare in modo che un'immagine venga adattata al fotogramma della composizione, configuratela in Adobe Photoshop in modo che le sue dimensioni e proporzioni pixel corrispondano alle dimensioni e proporzioni pixel della composizione. Se l'immagine è troppo grande quando la importate in After Effects, potete aumentare i requisiti di memoria e processore delle composizioni che la utilizzano. Se l'immagine è troppo piccola, la qualità viene ridotta quando l'immagine viene proporzionata alle dimensioni desiderate. Consultate Proporzioni dei pixel e proporzioni dei fotogrammi

Se riuscite a effettuare una ripresa con luce e colori uniformi o evitare in altro modo molto del successivo lavoro di correzione in post-produzione, avrete a vostra disposizione più tempo per il lavoro creativo. Utilizzando Adobe OnLocation mentre girate, potrete sfruttare al meglio il vostro tempo e il metraggio.

Se possibile, usate metraggio non compresso o metraggio codificato con compressione senza perdita. Compressione senza perdita significa risultati migliori per molte operazioni, come ad esempio la trasparenza e il tracciamento del movimento. Alcuni tipi di compressione, come quella utilizzata nella codifica DV, sono particolarmente inadatte all'applicazione della trasparenza al colore, poiché eliminano le sottili differenze di colore così importanti per una buona trasparenza per schermo blu o verde. Spesso è opportuno attendere fino alla fase di rendering finale, prima di utilizzare una compressione diversa dalla compressione senza perdita. Consultate Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

Se possibile, utilizzate metraggio con una frequenza fotogrammi corrispondente a quella del vostro output, così After Effects non dovrà utilizzare la fusione dei fotogrammi o altri metodi simili per riempire i fotogrammi mancanti. Consultate Frequenza fotogramma.

Il tipo di lavoro che intendete compiere in After Effects e il tipo di filmato di output che desiderate creare possono influenzare persino il modo in cui riprendete e acquisite il metraggio. Ad esempio, se desiderate eseguire l'animazione usando il tracciamento del movimento, girate la scena in modo tale da ottimizzare il tracciamento del movimento, ad esempio, utilizzando i marcatori di traccia. Consultate Flusso di lavoro del tracciamento del movimento.

David Van Brink, nel suo blog omino pixel, mostra un ottimo esempio del perché girare con un formato ad alta definizione è utile anche per i video a definizione standard. I pixel aggiuntivi forniscono molto spazio in più per il lavoro sintetico (finto) della telecamera, come ad esempio zoom e

panning nella fase di post-produzione.

Nel sito Web ProVideo Coalition, Trish e Chris Meyer mettono a disposizione dei suggerimenti per la pianificazione e la realizzazione di opere ad alta definizione e widescreen:

- The High-Def Checklist
- Open Wide: Creating That Widescreen Look

Impostazioni progetto

Le impostazioni progetto possono essere suddivise in tre categorie principali: il modo in cui il tempo viene visualizzato nel progetto, il modo in cui i dati colore vengono trattati nel progetto e quale frequenza di campionamento viene utilizzata per l'audio. Di queste, le impostazioni colore sono quelle cui dovrete prestare maggiore attenzione prima di procedere molto con il vostro lavoro sul progetto, poiché determineranno il modo in cui i dati colore verranno interpretati mentre importate i file di metraggio, il modo in cui i calcoli colore verranno eseguiti durante il lavoro e il modo in cui i dati colore verranno convertiti per l'output finale. Consultate Gestione del colore e Codice di tempo e unità per la visualizzazione del tempo.

Se abilitate la gestione colore per il vostro progetto, i colori che vedete sono quelli che vedrà anche il pubblico quando assisterà alla proiezione del filmato da voi creato.

Nota: *fate clic sull'indicatore della profondità colore nella parte inferiore del pannello Progetto per aprire la finestra di dialogo Impostazioni progetto. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic per scorrere le opzioni di profondità di bit dei colori: 8 bpc, 16 bpc e 32 bpc. Consultate Profondità del colore e colore a intervallo dinamico elevato.*

Impostazioni composizione

Dopo aver preparato e importato gli elementi di metraggio, utilizzateli per creare i livelli di una composizione, dove potrete animare e applicare effetti. Quando create una composizione, specificate le impostazioni di composizione, quali risoluzione, dimensioni del fotogramma e proporzioni pixel per l'output finale sottoposto a rendering. Sebbene le impostazioni della composizione possano essere modificate in qualsiasi momento, è preferibile impostarle correttamente durante la creazione di ciascuna nuova composizione per evitare di ottenere risultati non desiderati nell'output finale sottoposto a rendering. Ad esempio, le dimensioni dei fotogrammi della composizione devono corrispondere alle dimensioni dell'immagine nel dispositivo di riproduzione. Consultate Impostazioni Composizione.

Se prevedete di eseguire il rendering di una composizione e di esportarla su più formati di supporto multimediale, fate sempre in modo che le dimensioni dei pixel relative alla composizione corrispondano alle dimensioni massime dei pixel usate per l'output. In seguito, potete utilizzare i moduli di output nel pannello Coda di rendering per eseguire il rendering ed esportare una versione distinta della composizione per ogni formato. Consultate Moduli di output e relative impostazioni.

Considerazioni su prestazioni, memoria e archiviazione

Se lavorate su composizioni di grandi dimensioni, accertatevi di configurare After Effects e il computer in modo da ottimizzare le prestazioni. Le composizioni complesse possono richiedere una grande quantità di memoria per il rendering, mentre i filmati già sottoposti a rendering possono richiedere una grande quantità di spazio su disco per l'archiviazione. Prima di eseguire il rendering di un filmato di tre ore, assicuratevi di avere spazio su disco sufficiente per archiviarlo. Consultate Requisiti di memorizzazione per i file di output.

Se i file di metraggio sorgente si trovano su un'unità disco lenta (o su una connessione di rete lenta), i risultati ottenuti saranno di bassa qualità. Se possibile, archiviate i file di metraggio sorgente del progetto su un'unità disco locale veloce. Idealmente, dovete avere a disposizione tre unità: una per i file di metraggio sorgente, una per eseguire l'applicazione e una per i dati sottoposti a rendering.

Per ulteriori informazioni, consultate Migliorare le prestazioni e Preferenze Memoria ed elaborazione multipla.

Torna all'inizio

Pianificazione per la riproduzione su monitor e dispositivi mobili

Quando create un filmato per la riproduzione su un PC, scaricato dal Web o riprodotto da un CD-ROM, specificate impostazioni di composizione, di rendering e del modulo di output che consentono di contenere le dimensioni del file. Tenete presente che un filmato con una velocità dati elevata potrebbe non venire riprodotto correttamente da un'unità CD-ROM non recente che non è in grado di leggere in modo sufficientemente veloce i dati dal disco. Analogamente, lo scaricamento di un filmato di grandi dimensioni tramite connessioni di rete remote potrebbe richiedere molto tempo.

Quando eseguite il rendering del filmato finale, scegliete un tipo di file e un encoder appropriati per il supporto finale. Nel sistema usato dal pubblico deve essere disponibile il decoder corrispondente; in caso contrario non sarà possibile riprodurre il filmato. I codec (codificatori/decodificatori) più comuni comprendono quelli installati con i lettori multimediali come Flash Player, Windows Media Player e QuickTime Player.

Aharon Rabinowitz, nel sito Web Creative COW, mette a disposizione un articolo sulla pianificazione del progetto tenendo conto le specifiche di consegna finali.

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione un articolo nel sito Web Artbeats che descrive alcune delle considerazioni per la creazione di video per il Web.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di codifica e compressione per After Effects, consultate FAQ: What is the best format for rendering and exporting from After Effects? (Qual è il formato migliore per il rendering e l'esportazione da After Effects).

Dispositivi portatili

Molte delle considerazioni per la creazione di filmati da riprodurre su dispositivi portatili, quali telefoni cellulari e Apple iPod, sono simili alle considerazioni per la creazione di filmati da riprodurre su PC, ma le limitazioni sono ancora più accentuate. Dato che un telefono cellulare dispone di minore quantità di memorizzazione (spazio su disco) e di un processore meno potente rispetto a un PC, è necessario controllare ancora più attentamente le dimensioni dei file e la velocità dei dati per i filmati.

Le dimensioni dello schermo, le frequenze fotogrammi video e il gamut dei colori variano notevolmente da un dispositivo mobile all'altro. Adobe Device Central contiene i profili dei dispositivi che forniscono informazioni su queste caratteristiche. Potete creare un insieme di composizioni di After Effects studiate per un insieme selezionato di dispositivi utilizzando il comando File > Nuovo documento in > After Effects di Adobe Device Central. Consultate Creare composizioni per la riproduzione su dispositivi mobili.

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante la registrazione di video per dispositivi portatili:

- Le riprese ravvicinate sono migliori. È difficile vedere un volto su uno schermo piccolo a meno che non sia ripreso a distanza relativamente ravvicinata.
- Illuminate bene i soggetti e teneteli separati dallo sfondo; i colori e i valori di luminosità tra lo sfondo e il soggetto non devono essere troppo simili.
- Evitate zoom e scorrimenti eccessivi che ostacolano gli schemi di compressione temporale.
- Poiché il video stabile (non mosso) è più facile da comprimere, è consigliabile girare video servendosi di un treppiedi, per ridurre al minimo i movimenti della videocamera.
- Evitate di usare le funzioni di messa a fuoco ed esposizione automatica. Quando queste caratteristiche si attivano, modificano l'aspetto di tutti i pixel di un'immagine, da un fotogramma al successivo, rendendo meno efficiente la compressione mediante gli schemi di codifica tra fotogrammi.

Quando lavorate in After Effects, tenete conto di questi suggerimenti:

- Usate una frequenza fotogrammi più bassa (12-24 fps) per i dispositivi portatili.
- Usate strumenti di stabilizzazione del movimento ed effetti di riduzione del disturbo o effetti di sfocatura prima di eseguire il rendering nell'output finale per agevolare la riduzione delle dimensioni dei file da parte del compressore.
- Trovate la corrispondenza tra la tavolozza dei colori e i dispositivi portatili di destinazione. I dispositivi portatili in genere hanno una gamma di colori limitata. La visualizzazione in anteprima in Adobe Device Central può aiutare a determinare se i colori usati sono ottimali per uno specifico dispositivo o per una gamma di dispositivi.
- Privilegiate l'utilizzo di tagli e altre transizioni veloci, invece di eseguire lo zoom avanti e indietro o di usare dissolvenze e sfumature. Inoltre, i tagli veloci semplificano la compressione.

Dopo aver eseguito il rendering del filmato, con Adobe Device Central potete vedere esattamente quale sarà il suo aspetto su numerosi dispositivi portatili.

Torna all'inizio

Considerazioni sui progetti tra piattaforme diverse

I file di progetto di After Effects sono compatibili con i sistemi operativi Mac OS e Windows, ma alcuni fattori, principalmente legati alle posizioni o all'assegnazione del nome dei file di metraggio e supporto, possono influire sulla facilità di lavorare con lo stesso progetto su piattaforme diverse.

Percorsi dei file di progetto

Se trasferite un file di progetto su un computer diverso e lo aprite, After Effects tenterà di individuare i file del metraggio del progetto cercandoli innanzitutto nella cartella in cui è situato il file del progetto, quindi nel percorso o nella posizione originale del file e infine nella directory principale del progetto.

Se create progetti tra piattaforme diverse, è preferibile che i nomi dei percorsi completi siano gli stessi sia in Mac OS che in Windows. Se il metraggio e il progetto si trovano su volumi diversi, prima di aprire il progetto accertatevi che sia configurato il volume appropriato e che i nomi dei volumi di rete siano uguali in entrambi i sistemi.

È consigliabile collocare il metraggio nella stessa cartella del file del progetto o in un'altra cartella all'interno di questa. Segue un esempio di gerarchia:

/nuovoprogetto/file_progetto.aep

/nuovoprogetto/sorgente/metraggio1.psd

/nuovoprogetto/sorgente/metraggio2.avi

Potete quindi copiare l'intera cartella nuovoprogetto tra piattaforme diverse; After Effects sarà in grado di individuare l'intero metraggio.

usate la funzione Raccogli file per raccogliere copie di tutti i file di un progetto in un'unica cartella. Potete quindi spostare su un'altra piattaforma la cartella contenente il progetto copiato. Consultate Raccogliere i file in una posizione.

Convenzioni di denominazione dei file

Assegnate ai file del metraggio e del progetto le estensioni dei file appropriate, ad esempio, .mov per i filmati di QuickTime e .aep per i progetti di After Effects. Non utilizzate caratteri high-ASCII o altri caratteri estesi nei nomi di file destinati all'uso tra piattaforme diverse. Se i file devono essere utilizzati su Internet, accertatevi che i nomi file siano conformi alle convenzioni correnti relative alle estensioni e ai percorsi.

Tipi di file supportati

Alcuni tipi di file sono supportati esclusivamente da una piattaforma e non da un'altra. Consultate Formati di importazione supportati e Formati di output supportati.

Risorse

Assicuratevi che tutti i font, gli effetti, i codec e le altre risorse siano disponibili in entrambi i sistemi. Tali risorse spesso sono plug-in.

Se utilizzate un effetto After Effects nativo in un progetto su un sistema operativo, lo stesso effetto funzionerà anche sull'altro sistema operativo sul quale avete trasferito il progetto. Tuttavia, alcuni effetti di terze parti e altri plug-in di terze parti potrebbero non funzionare, nemmeno se disponete di versioni di tali plug-in sul sistema target. In tal caso, potreste dover applicare nuovamente alcuni effetti di terze parti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Utilizzo di After Effects con altre applicazioni

Utilizzo di Adobe Bridge e After Effects
Utilizzo di Photoshop e After Effects
Utilizzo di Flash e After Effects
Utilizzo di Adobe Premiere Pro e After Effects
Utilizzo di Adobe Encore e After Effects
Modificare l'audio in Adobe Soundbooth
Modifica in Adobe Audition (CS5.5 e versioni successive)

Torna all'inizio

Utilizzo di Adobe Bridge e After Effects

Adobe Bridge è il centro di controllo per il software Adobe Creative Suite. Utilizzate Adobe Bridge per cercare modelli di progetto e predefiniti di animazione, eseguire script di animazione del flusso di lavoro con prodotti collaterali, visualizzare e gestire file e cartelle, organizzare i file assegnando loro parole chiave, etichette e classificazioni, cercare file e cartelle e visualizzare, modificare e aggiungere metadati.

- Per aprire Adobe Bridge da After Effects, scegliete File > Sfoglia in Bridge.
- Per mostrare un file in Adobe Bridge, selezionatelo nel pannello Progetto e scegliete File > Mostra in Bridge.
- Per utilizzare Adobe Bridge per aprire progetti modello, scegliete File > Sfoglia progetti modello.
- Per utilizzare Adobe Bridge per sfogliare i predefiniti di animazione, scegliete Animazione > Sfoglia predefiniti.

Le esercitazioni video sull'uso di Adobe Bridge sono disponibili nel sito Web di Adobe:

- Cos'è Adobe Bridge?
- Nuove funzioni di Adobe Bridge CS5
- Metadati e parole chiave in Adobe Bridge

Torna all'inizio

Utilizzo di Photoshop e After Effects

Se usate Photoshop per creare immagini, grazie ad After Effects potete abbinarle tra loro, muoverle e modificarle. In After Effects, è possibile animare un'intera immagine Photoshop o qualsiasi suo livello. Potete perfino animare singole proprietà delle immagini Photoshop, ad esempio quelle dello stile di un livello. Se usate After Effects per creare filmati, grazie a Photoshop potete perfezionarne i singoli fotogrammi.

Confronto dei vantaggi per azioni specifiche

Le funzioni di animazione e automazione di After Effects sono il punto forte di questo programma. Ciò significa che After Effects è ideale per operazioni che possono essere automatizzate da un fotogramma all'altro. Ad esempio, potete usare le funzioni di controllo del movimento di After Effects per registrare il movimento dell'asta di un microfono e quindi applicare automaticamente lo stesso movimento a una traccia creata con lo strumento Timbro clone. In questo modo potete rimuovere il microfono da ogni fotogramma di una scena, senza doverlo eliminare manualmente in ogni fotogramma.

Photoshop offre invece potenti strumenti per la pittura e il disegno.

L'applicazione da usare per colorare dipende dal tipo di operazione. I tratti di colore di Photoshop influiscono direttamente sui pixel del livello. Quelli di After Effects sono elementi di un effetto che possono essere attivati, disattivati o modificati in qualsiasi momento. Se intendete avere il controllo completo di ogni tratto di colore applicato o se desiderate animarli autonomamente, utilizzate i relativi strumenti di After Effects. Se desiderate applicare tratti di colore per modificare definitivamente un'immagine, usate i relativi strumenti di Photoshop. Se applicate a mano vari tratti colorati per eliminare i disturbi, conviene usare gli appositi strumenti di Photoshop.

Le funzioni video e di animazione di Photoshop Extended permettono di eseguire animazioni semplici, basate su fotogrammi. After Effects usa un'interfaccia simile, ma la portata e la flessibilità delle sue funzioni di animazione sono molto più ampie.

Oggetti, modelli e immagini 3D

In generale, la funzione 3D di After Effects è limitata alla modifica di livelli bidimensionali in tre dimensioni. Photoshop, invece, permette di modificare modelli 3D e di creare composizioni bidimensionali e sezioni di questi modelli 3D da ogni angolo. In After Effects è possibile importare e sottoporre a rendering i livelli di oggetti 3D presenti nei file PSD. Potete impostare un livello basato su un livello di oggetto 3D PSD in modo che venga rispettata la videocamera attiva in una composizione After Effects. Quando la videocamera si sposta su un livello di questo tipo, l'oggetto 3D viene visualizzato da diverse angolazioni.

Per un'esercitazione video sull'uso dei livelli degli oggetti 3D da Photoshop ad After Effects, visitate il sito Web di Adobe.

After Effects è in grado, inoltre, di creare automaticamente livelli 3D che emulano i piani creati dalla funzione Fuoco prospettico di Photoshop.

Al seguente indirizzo è disponibile un video sull'utilizzo di dati Fuoco prospettico di Photoshop in After Effects:

- Funzione Fuoco prospettico in Photoshop e After Effects
- Utilizzo della funzione Fuoco prospettico per mappare un ambiente 3D

Scambio delle immagini

Con After Effects potete importare ed esportare le immagini in molti formati, ma in genere conviene usare il formato PSD nativo di Photoshop per trasferire singoli fotogrammi o sequenze di immagini tra After Effects e Photoshop.

Quando importate o esportate un file PSD, After Effects può conservare singoli livelli, maschere, stili di livello e molti altri attributi. Quando importate un file PSD in After Effects, potete scegliere se importarlo come immagine ridotta a livello singolo o come composizione con tutti i suoi livelli, separati e intatti.

Spesso conviene preparare un'immagine in Photoshop prima di importarla in After Effects. Ad esempio, potrebbe essere utile correggere i colori, ridimensionare l'immagine o ritagliarla. Spesso è meglio apportare le modifiche una sola volta al file originale in Photoshop anziché dover elaborare la stessa operazione più volte al secondo in After Effects, durante il rendering di ogni fotogramma in un'anteprima o nel prodotto finale.

Create un nuovo documento PSD dalla finestra di dialogo Nuovo file di Photoshop, usando come predefinito Film e video. In questo modo potete iniziare con un documento impostato correttamente per un tipo di output video specifico. Se state già lavorando in After Effects, potete creare un nuovo documento PSD che abbia le stesse impostazioni di composizione e progetto scegliendo File > Nuovo > File Adobe Photoshop.

Scambio di filmati

Tra Photoshop e After Effects potete anche scambiare file video, come i filmati QuickTime. Se aprite un filmato in Photoshop, viene creato un livello video che fa riferimento al file del filmato originale. I livelli video consentono di ritoccare i fotogrammi di un filmato in modo non distruttivo, un po' come After Effects agisce sui livelli che hanno dei filmati come origine. Quando salvate un file PSD con un livello video, verranno salvate le modifiche apportate al livello video e non quelle apportate al filmato originale.

Potete anche eseguire il rendering del filmato direttamente da Photoshop. Ad esempio, potete creare da Photoshop un filmato QuickTime da importare successivamente in After Effects.

Colore

In After Effects i colori sono elaborati in uno spazio colore RGB. Sebbene After Effects sia in grado di convertire le immagini CMYK in RGB, in Photoshop conviene lavorare sui filmati e le animazioni in modalità RGB.

Se è il caso, è meglio assicurarsi che, in Photoshop, i colori dell'immagine siano adatti alla trasmissione prima di importare l'immagine in After Effects. Un modo ideale per eseguire questa operazione è assegnare lo spazio di colori di destinazione adeguato, ad esempio SDTV (Rec. 601) al documento in Photoshop. After Effects esegue la gestione dei colori in base ai profili colore incorporati nei documenti, compresi i file PSD importati.

Torna all'inizio

Utilizzo di Flash e After Effects

Se utilizzate Adobe® Flash® per creare filmati o animazioni, potete utilizzare After Effects per modificare e rifinire il filmato. Ad esempio, da Flash potete esportare le animazioni e le applicazioni come filmati QuickTime o file Flash Video (FLV). Potete utilizzare After Effects per modificare e rifinire il video.

Se utilizzate After Effects per operazioni di modifica e montaggio di filmati, potete poi utilizzare Flash per pubblicare il filmato finale. Potete inoltre esportare una composizione After Effects come contenuto XFL da modificare ulteriormente in Flash.

Flash e After Effects utilizzano termini separati per alcuni concetti condivisi, compresi i seguenti:

- Una composizione in After Effects è analoga a una clip video in Flash Professional.
- Il fotogramma della composizione nel pannello Composizione è analogo allo Stage in Flash Professional.
- Il pannello Progetto in After Effects è analogo al pannello Libreria in Flash Professional.
- I file di progetto in After Effects sono analoghi ai file FLA in Flash Professional.
- Potete eseguire il rendering ed esportare un filmato da After Effects; potete pubblicare un file SWF da Flash Professional.

Altro materiale di riferimento

Le esercitazioni video seguenti forniscono ulteriori informazioni sull'utilizzo di Flash con After Effects:

- "Importazione ed esportazione di file XFL tra Flash e After Effects" all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_it.
- "Esportazione di una composizione After Effects per Flash Professional usando SWF, F4V/FLV e XFL" all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_it.
- "Conversione di metadati e marcatori per cue point da usare in Flash" all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_it.
- Michael Coleman, responsabile dei prodotti di After Effects, mette a disposizione un video di una presentazione da Adobe MAX su Adobe TV in cui dimostra l'utilizzo di mocha per After Effects e Flash per sostituire dinamicamente un video in fase di

esecuzione in Flash Player: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_it

- Tom Green mette a disposizione una breve esercitazione video sul sito Web di Layers Magazine che mostra come utilizzare il formato XFL per esportare una composizione di After Effects per l'utilizzo in Flash Professional: http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html

Gli articoli seguenti forniscono ulteriori informazioni sull'utilizzo di Flash con After Effects:

- Richard Harrington e Marcus Geduld mettono a disposizione un estratto, "Flash Essentials for After Effects Users", del loro libro *After Effects for Flash | Flash for After Effects* sul sito Web di Peachpit. In questo capitolo, Richard e Marcus spiegano Flash in termini comprensibili agli utenti di After Effects. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895
- Richard Harrington e Marcus Geduld mettono inoltre a disposizione "After Effects Essentials for Flash Users", un altro estratto del loro libro *After Effects for Flash | Flash for After Effects*. In questo capitolo, Richard e Marcus spiegano After Effects in termini comprensibili agli utenti di Flash. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894
- Tom Green mette a disposizione un articolo dettagliato intitolato Integrating Flash Professional CS4 with After Effects CS4 in Centro per sviluppatori Flash: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_it
- Robert Powers offre un´esercitazione video sul sito Web Slippery Rock NYC che illustra informazioni di base sull´uso di After Effects dal punto di vista di un utente che ha famigliarità con Flash Professional.

Esportare video QuickTime da Flash

Se create animazioni o applicazioni con Flash, potete esportarle come filmati QuickTime mediante il comando File > Esporta filmato in Flash. Potete ottimizzare l'output video per le animazioni Flash. Per le applicazioni Flash, in Flash viene eseguito il rendering del video dell'applicazione in esecuzione, consentendo all'utente di modificarlo. Ciò consente di acquisire le sezioni o gli stati dell'applicazione da includere nel file video.

Rendering ed esportazione di file FLV e F4V da After Effects

Quando eseguite il rendering di un video terminato da After Effects, selezionate FLV o F4V come formato di output in modo da effettuare il rendering ed esportare un video che possa essere riprodotto con Flash Player. Potete quindi importare il file FLV o F4V in Flash e pubblicarlo in un file SWF, riproducibile tramite Flash Player.

Importare e pubblicare video in Flash

Quando importate un file FLV o F4V in Flash, potete utilizzare diverse tecniche, quali lo scripting o i componenti Flash, per controllare l'interfaccia visiva intorno al video. Ad esempio, potete includere controlli di riproduzione o altre immagini. Potete inoltre creare effetti compositi aggiungendo livelli grafici sul file FLV o F4V.

Creare composizioni con grafica, animazione e video

Sia Flash che After Effects includono funzionalità che consentono di eseguire composizioni complesse di video e grafica. L'applicazione scelta varia in base alle preferenze personali e al tipo di output finale che desiderate ottenere.

Tra le due applicazioni, Flash è più orientato al Web, grazie alle ridotte dimensioni del file finale. Flash consente inoltre di controllare l'animazione in fase di runtime. After Effects è uno strumento specifico per la produzione di video e filmati, fornisce una vasta gamma di effetti visivi e, in genere, viene utilizzato per creare file video come output finale.

Entrambe le applicazioni possono essere utilizzate per creare grafica e animazioni originali. Entrambe utilizzano una timeline e offrono funzionalità di scripting per controllare l'animazione a livello di programmazione. After Effects include un set di effetti più vasto, mentre il linguaggio ActionScript® di Flash è il più efficace tra i due ambienti di scripting.

Entrambe le applicazioni consentono di inserire grafica ed effetti su livelli separati per la composizione. Tali livelli possono essere attivati e disattivati in base alle proprie esigenze. Entrambi consentono inoltre di applicare effetti ai contenuti di singoli livelli.

In Flash, le composizioni non influiscono direttamente sul contenuto video, ma solo sull'aspetto del video durante la riproduzione in Flash Player. Quando invece si esegue la composizione con video importato in After Effects, nel file video esportato vengono effettivamente incorporati la grafica e gli effetti compositi.

Poiché tutte le operazioni di disegno e pittura in After Effects sono eseguite su livelli separati dal video importato, sono sempre operazioni non distruttive. Flash dispone sia della modalità di disegno distruttiva che di quella non distruttiva.

Esportazione di contenuto After Effects per l'utilizzo in Flash

Potete esportare contenuto After Effects da utilizzare in Flash. Potete esportare un file SWF riproducibile immediatamente in Flash Player o utilizzabile come parte di un altro progetto di tipo "rich media". Quando esportate contenuto da After Effects in formato SWF, il contenuto viene convertito e rasterizzato nel file SWF.

Per modificare ulteriormente in Flash i contenuti creati in After Effects, esportateli come file in formato XFL. Un file XFL è un tipo di file Flash in cui sono memorizzate le stesse informazioni di un file FLA, ma in formato XML. Quando esportate una composizione da After Effects come XFL per l'uso in Flash, alcuni dei livelli e dei fotogrammi chiave creati in After Effects vengono conservati nella versione Flash. Quando importate un file XFL in Flash, le risorse contenute nel file XFL vengono aggiunte al file FLA in base alle istruzioni memorizzate nel file XFL.

Le esercitazioni video seguenti forniscono informazioni dettagliate sull'esportazione di file XFL da After Effects:

- Importazione ed esportazione di file XFL tra Flash e After Effects (Adobe.com)
- Esportazione in formato XFL da After Effects a Flash (Tom Green, Layers Magazine)

Importazione di file Flash SWF in After Effects

Flash offre un set unico di strumenti di grafica vettoriale che lo rende utile per innumerevoli operazioni di disegno, impossibili da eseguire in After Effects o Adobe® Illustrator®. Potete importare i file SWF in After Effects per eseguire composizioni con altro materiale video o sottoporli a rendering come video con effetti creativi aggiuntivi. I contenuti interattivi e le animazioni con script non vengono mantenuti. Le animazioni definite da fotogrammi chiave vengono mantenute.

Ogni file SWF importato in After Effects è ridotto a un singolo livello a rasterizzazione continua e il relativo canale alfa viene mantenuto. La rasterizzazione continua significa che la grafica resta nitida anche se viene ridimensionata. Tale metodo di importazione consente di utilizzare il livello o l'oggetto principale dei file SWF come elemento sottoposto a rendering accurato in After Effects, in modo da garantire la perfetta integrazione delle migliori funzionalità di ciascuno strumento.

Torna all'inizio

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e After Effects

Adobe Premiere Pro è studiato per acquisire, importare e modificare filmati. After Effects è studiato per creare grafica mobile, applicare effetti visivi, elementi visivi composti, eseguire la correzione del colore ed altre attività di post-produzione per i filmati.

Potete facilmente scambiare progetti, composizioni, sequenze, tracce e livelli fra After Effects e Adobe Premiere Pro:

- Potete importare un progetto di Adobe Premiere Pro in After Effects. Consultate Importare un progetto Adobe Premiere Pro.
- Potete esportare un progetto di After Effects come progetto di Adobe Premiere Pro. Consultate Esportare un progetto di After Effects come progetto di Adobe Premiere Pro.
- Potete copiare e incollare tracce e livelli fra After Effects e Adobe Premiere Pro. Consultate Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro.
- È presente un supporto copia e incolla dei livelli di regolazione tra Premiere Pro CS6 e After Effects CS6.

Se disponete di Adobe Creative Suite Production Premium o Master Collection, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Avviate Adobe Premiere Pro dall'interno di After Effects e acquisite il metraggio da usare in After Effects. Consultate Usare Adobe Premiere Pro per l'acquisizione (solo Production Premium e Master Collection).

  Nota: *In After Effects CS6 e Premiere Pro CS6, la limitazione di Dynamic Link per il funzionamento solo in una suite è stata rimossa (ad esempio, Dynamic Link ora funziona tra le applicazioni CS6 acquistate come singoli prodotti). In After Effects CS6, l'avvio di Premiere Pro all'interno di After Effects per l'acquisizione del metraggio non è supportato. Il comando File > Importa > Acquisisci in Premiere Pro è stato rimosso.*
- Usate Adobe Dynamic Link per lavorare con le composizioni di After Effects in Adobe Premiere Pro senza sottoporle preventivamente al rendering. In Adobe Premiere Pro, una composizione collegata dinamicamente appare come una clip.
- Usate Adobe Dynamic Link per lavorare con le sequenze di Adobe Premiere Pro in After Effects senza sottoporle preventivamente al rendering. In After Effects, una sequenza collegata dinamicamente appare come un elemento di metraggio.
- Avviate After Effects dall'interno di Premiere Pro e create una nuova composizione con impostazioni corrispondenti a quelle del progetto Premiere Pro.
- Selezionate un set di clip in Adobe Premiere Pro e convertitele in una composizione in After Effects.

Per informazioni sull'utilizzo di Dynamic Link con After Effects e Premiere Pro, consultate Dynamic Link e After Effects e le relative sezioni della guida di Adobe Premiere Pro.

Per un'esercitazione video sull'uso di After Effects e Adobe Premiere Pro con Dynamic Link, visitate il sito Web di Adobe.

Torna all'inizio

Utilizzo di Adobe Encore e After Effects

After Effects consente di creare rapidamente i pulsanti e i livelli dei pulsanti da usare in Adobe Encore. Adobe Encore usa uno standard di denominazione per definire un pulsante e il ruolo dei singoli livelli come evidenziazioni di immagini secondarie e miniature video. Se selezionate un gruppo di livelli in After Effects da usare come pulsante di Adobe Encore, After Effects compone in anticipo i livelli e assegna un nome alla precomposizione ottenuta, in base agli standard di denominazione dei pulsanti.

Ai nomi dei livelli evidenziati viene assegnato il prefisso (=1), (=2) o (=3) e ai nomi delle miniature video viene assegnato il prefisso (%).

Nota: *In After Effects CS6, i comandi di menu e sottomenu Livello > Adobe Encore sono state rimossi.*

After Effects include modelli di progetto che comprendono interi menu DVD da usare come base per menu DVD personalizzati. Per usare Adobe Bridge per sfogliare e importare questi modelli di progetto, scegliete File > Sfoglia progetti modello. Consultate Modelli ed esempi di progetti.

Per informazioni sull'utilizzo di Dynamic Link con After Effects e Encore, consultate Dynamic Link e After Effects.

Le esercitazioni video sull'uso di After Effects con Encore sono disponibili nel sito Web di Adobe:

- Creazione di menu Encore con After Effects
- Utilizzo di Dynamic Link

Nel sito Web After Effects script, Paul Tuersley offre uno script che consente di importare sottotitoli in After Effects e controllarne la formattazione.

Creare un pulsante per Adobe Encore

1. Nel pannello Timeline selezionate i livelli da usare nel pulsante.
2. Scegliete Livello > Adobe Encore > Crea pulsante.
3. Immettete un nome da assegnare al pulsante.
4. Usate i menu per assegnare fino a tre livelli di evidenziazione e un livello per le miniature video, quindi fate clic su OK.

   Viene creata una nuova composizione con il nome del pulsante. In conformità agli standard di denominazione di Adobe Encore, al nome della composizione viene aggiunto il prefisso (+) per indicare che si tratta di un pulsante.

   Importante: *se rinominate il pulsante, accertatevi di mantenere il prefisso (+). Questo prefisso consente ad Adobe Encore di riconoscere il file come pulsante.*

Assegnare un'evidenziazione di immagini secondarie e una miniatura video a un livello

1. Selezionate il livello.
2. Scegliete Livello > Adobe Encore > Assegna a immagine secondaria [numero] o Assegna a miniatura video.

Esportare un pulsante da usare in Adobe Encore

1. Aprite la composizione che rappresenta il pulsante e spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma desiderato.
2. Scegliete Composizione > Salva fotogramma con nome > Livelli di Photoshop.

Modificare l'audio in Adobe Soundbooth

Torna all'inizio

Mentre usate After Effects potrebbe essere opportuno usare le capacità di modifica audio più complete di Adobe Soundbooth per perfezionare l'audio. Con il comando Modifica in Adobe Soundbooth potete avviare Soundbooth direttamente dall'interno di After Effects.

Nota: *In After Effects CS6, il comando e il menu Modifica > Modifica in Adobe Soundbooth sono stati rimossi. Al loro posto, utilizzate il comando Modifica > Modifica in Adobe Audition.*

Se modificate un file di solo audio (ad esempio, un file WAV) in Soundbooth, apportate modifiche al file originale. Quando modificate un livello che contiene sia audio che video (ad esempio, un file AVI), l'operazione interessa una copia del file audio sorgente.

1. Selezionate il livello che contiene l'audio che desiderate modificare. L'elemento deve essere di un tipo modificabile in Soundbooth.
2. Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Soundbooth per aprire la clip in Soundbooth, in modalità Modifica.
3. Modificate il file, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Se state modificando un livello di solo audio, scegliete File > Salva per applicare le modifiche al file audio originale, oppure scegliete File > Salva con nome per applicare le modifiche a una copia del file audio. Se scegliete File > Salva con nome, dovete reimportare la copia del file in After Effects.
   - Se state modificando un livello che contiene sia audio che video, scegliete File > Salva con nome. Dopo aver salvato il file, importatelo in After Effects, aggiungetelo alla composizione e disattivate l'audio originale nella clip audio-video deselezionando lo switch Audio nel pannello Timeline.

     Nota: *nessun effetto applicato all'audio in After Effects viene incluso nella copia inviata a Soundbooth.*

Modifica in Adobe Audition (CS5.5 e versioni successive)

Torna all'inizio

Mentre usate After Effects potete usare le capacità di modifica audio più complete di Adobe Audition per perfezionare l'audio. Con il comando Modifica in Adobe Audition potete avviare Adobe Audition direttamente dall'interno di After Effects.

Se modificate un file di solo audio (ad esempio, un file WAV) in Adobe Audition, apportate modifiche al file originale. Quando modificate un livello che contiene sia audio che video (ad esempio, un file AVI), l'operazione interessa una copia del file audio sorgente.

1. Selezionate il livello che contiene l'audio che desiderate modificare. L'elemento deve essere di un tipo modificabile in Adobe Audition.
2. Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Audition per aprire la clip in Adobe Audition, in modalità Modifica.
3. Modificate il file, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Se state modificando un livello di solo audio, scegliete File > Salva per applicare le modifiche al file audio originale. In alternativa, potete scegliere File > Salva con nome per applicare le modifiche a una copia del file audio. Se scegliete File > Salva con nome, importate la copia del file in After Effects.
   - Se state modificando un livello che contiene sia audio che video, scegliete File > Salva con nome. Dopo aver salvato il

file, importatelo in After Effects. Quindi aggiungetelo alla composizione e disattivate l'audio originale nella clip audio-video deselezionando lo switch Audio nel pannello Timeline.

Nota: *nessun effetto applicato all'audio in After Effects viene incluso nella copia inviata ad Adobe Audition.*

Potete trovare esercitazioni e risorse sull'utilizzo di Adobe Audition per modificare l'audio da After Effects in questo articolo nel blog After Effects Region of Interest.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Apertura di file XFL

Importare composizioni After Effects

(cc) BY-NC-SA

Dynamic Link e After Effects

Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)
Creare ed eseguire il collegamento a composizioni di After Effects con Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)
Modificare una composizione collegata dinamicamente in After Effects (solo Production Premium o Master Collection)
Eliminare una composizione o una clip collegata dinamicamente (solo Production Premium o Master Collection)
Creare una sequenza collegata in Adobe Premiere Pro con Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)
Prestazioni Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Le funzioni Dynamic Link sono disponibili solo nelle edizioni Adobe Creative Suite Production Premium e Adobe Creative Suite Master Collection.

Torna all'inizio

Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

In precedenza, la condivisione di risorse multimediali tra applicazioni di post-produzione richiedeva in genere l'esecuzione del rendering e l'esportazione del materiale da un'applicazione prima di consentirne l'importazione in un'altra. Tale flusso di lavoro era poco efficiente e particolarmente lungo. Per apportare modificare alla risorsa originale, era necessario eseguire nuovamente il rendering e l'esportazione della risorsa. Inoltre, più versioni di una risorsa sottoposta a rendering ed esportata occupano molto spazio su disco e possono essere di difficile gestione.

Adobe Dynamic Link, una funzione di Adobe Creative Suite Production Premium e Master Collection, offre un'alternativa a questo flusso di lavoro: la possibilità di creare collegamenti dinamici tra After Effects, Adobe Premiere Pro ed Encore. La semplicità della creazione di un collegamento dinamico è paragonabile all'importazione di qualsiasi tipo di risorsa. Le risorse collegate dinamicamente sono contrassegnate da icone e colori di etichetta specifici che ne facilitano l'identificazione. I collegamenti dinamici vengono salvati in progetti generati da tali applicazioni.

Se acquistate Premiere Pro come prodotto autonomo (che include Adobe Media Encoder e Adobe Encore), Dynamic Link funziona tra Premiere Pro, Adobe Media Encoder ed Encore.

Le modifiche apportate in After Effects a una composizione collegata dinamicamente sono immediatamente visibili nelle clip collegate in Adobe Premiere Pro o Encore. Le modifiche apportate a sequenze collegate dinamicamente in Adobe Premiere Pro sono immediatamente visibili in After Effects ed Encore. Non dovete eseguire prima il rendering o salvare le modifiche.

Risorse online relative a Dynamic Link

Per un'esercitazione video introduttiva su Dynamic Link, vedete il sito Web Adobe.

John Dickinson offre un´esercitazione video sul sito Web Motionworks che mostra come usare Dynamic Link tra After Effects e Premiere Pro e tra After Effects ed Encore.

Tim Kolb fornisce un´esercitazione video sul sito Web Adobe che dimostra la creazione di un menu per DVD interattivo usando Dynamic Link con Premiere Pro ed Encore.

Andrew Devis illustra come usare Dynamic Link dal punto di vista di un utente di Premiere Proin questo video nel sito Web di Creative Cow.

Ulteriori informazioni sul flusso di lavoro Premiere Pro per Dynamic Link in questo video di Jason Levine.

Collegamenti per e da Adobe Premiere Pro

Potete inviare le clip selezionate da Adobe Premiere Pro ad After Effects come una composizione o composizione nidificata, sostituendo le clip in Adobe Premiere Pro con una composizione collegata dinamicamente.

Con Dynamic Link, potete inoltre inviare le sequenze da Adobe Premiere Pro a Encore per la realizzazione di DVD, Blu-ray Disc o file SWF.

Come alternativa all'utilizzo di Dynamic Link, potete condividere contenuto tra applicazioni mediante uno dei seguenti metodi:

- operazioni Copia e Incolla tra After Effects e Adobe Premiere Pro
- esportazione di progetti After Effects in Adobe Premiere Pro
- utilizzo del comando Acquisisci in Adobe Premiere Pro in After Effects
- importazione di progetti Adobe Premiere Pro in After Effects

Collegamenti per e da After Effects

Quando eseguite un collegamento dinamico a una composizione After Effects da Adobe Premiere Pro o Encore, il collegamento è visibile nel pannello Progetto dell'applicazione in uso. Potete utilizzare una composizione collegata dinamicamente nel modo in cui usereste ogni altra risorsa. Quando inserite una composizione collegata nella timeline dell'applicazione host, una clip collegata appare nel pannello Timeline. Una clip collegata è semplicemente un riferimento alla composizione collegata nel pannello Progetto. After Effects consente di eseguire il rendering della composizione collegata fotogramma per fotogramma durante la riproduzione nell'applicazione in uso.

Esistono due limitazioni all'utilizzo di clip con collegamento dinamico tra After Effects e Adobe Premiere Pro. Entrambe queste limitazioni si applicano anche al contrario: rimangono tali se si scambia composizione e sequenza:

- Se una sequenza contiene una composizione, non includete tale sequenza, o qualsiasi sequenza in cui la sequenza è nidificata, in alcun collegamento dinamico dal progetto della composizione inclusa.
- Se una sequenza contiene una composizione, non includete collegamenti di ritorno da tale composizione, o qualsiasi composizione in cui la composizione è nidificata, a qualsiasi sequenza.

In Adobe Premiere Pro, potete eseguire una delle operazioni seguenti con una composizione di After Effects collegata dinamicamente:

- visualizzare l'anteprima nel monitor sorgente
- impostare i punti di attacco e stacco
- aggiungere una sequenza
- apportare modifiche con gli strumenti di Adobe Premiere Pro

Se aggiungete a una sequenza una composizione collegata contenente sia video che audio, Adobe Premiere Pro inserisce nella timeline le clip video e audio collegate. Per modificare le clip separatamente, potete scollegare il video dall'audio.

In Encore, potete eseguire una delle operazioni seguenti con una composizione di After Effects collegata dinamicamente:

- creare un menu in movimento
- inserire la composizione nella timeline
- apportare modifiche con gli strumenti di Encore

Potete aggiungere a una timeline di Encore una composizione After Effects collegata contenente sia video che audio. In Encore vengono inserite clip video e audio separate nella timeline.

Potete creare composizioni di After Effects dai menu Encore, anche senza collegamento dinamico.

Collegamenti per e da Encore

Da Encore, potete eseguire una delle operazioni seguenti con clip collegate dinamicamente:

- modificare una sequenza in Adobe Premiere Pro utilizzando il comando Modifica originale
- modificare una composizione di After Effects utilizzando il comando Modifica originale
- aggiornare i marcatori in Encore per far corrispondente i marcatori capitolo di Encore in una sequenza in Adobe Premiere Pro

Colore e Dynamic Link

After Effects utilizza il metodo colore RGB (rosso, verde e blu). Adobe Premiere Pro, invece, utilizza il metodo colore YUV. Quando usate una composizione collegata dinamicamente, Adobe Premiere Pro la converte in YUV o mantiene i colori RGB, a seconda del formato dell'output.

Le composizioni collegate dinamicamente vengono visualizzate nella profondità colore del progetto di After Effects (8, 16 o 32 bpc, a seconda delle impostazioni del progetto). Se utilizzate risorse HDR (High Dynamic Range, gamma dinamica elevata), impostate la profondità colore del progetto di After Effects su 32 bpc.

In Adobe Premiere Pro, selezionate una sequenza. Scegliete quindi Sequenza > Impostazioni sequenza. Nel riquadro Anteprime video, selezionate Profondità di bit massima e Qualità rendering massima per fare in modo che Adobe Premiere Pro esegua un'elaborazione con la massima qualità possibile. Queste opzioni potrebbero tuttavia rallentare l'elaborazione.

Salvataggio e Dynamic Link

Prima di creare un collegamento dinamico da Adobe Premiere Pro o Encore a una composizione di questa applicazione, salvate il progetto di After Effects almeno una volta. Al termine, non è necessario salvare le modifiche di un progetto di After Effects per visualizzarle in una composizione collegata in Adobe Premiere Pro o Encore.

L'utilizzo del comando Salva con nome per creare una copia di un progetto di After Effects non modifica i collegamenti dinamici apportati al progetto originale. I progetti di Adobe Premiere Pro o Encore continuano a utilizzare il progetto originale e non la copia come sorgenti per le composizioni collegate. In qualsiasi momento potete, tuttavia, ricollegare una clip collegata dinamicamente a una composizione nella copia.
Nota: *in After Effects, potete scegliere File > Incrementa e salva. Il progetto aperto appena salvato continua a inviare fotogrammi ai progetti client contenenti composizioni collegate dinamicamente dal progetto After Effects aperto.*

Creare ed eseguire il collegamento a composizioni di After Effects con Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Torna all'inizio

Potete creare composizioni di After Effects e creare collegamenti dinamici alle stesse da Adobe Premiere Pro o da Encore. Potete anche creare collegamenti dinamici a composizioni di After Effects esistenti da Adobe Premiere Pro o da Encore.

Creare una composizione da clip in Adobe Premiere Pro

Potete sostituire le clip selezionate in Adobe Premiere Pro con composizioni di After Effects collegate dinamicamente basate su tali clip. La nuova

composizione eredita le impostazioni di sequenza da Adobe Premiere Pro.

1. In una sequenza, selezionate le clip da includere nella composizione.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse su una delle clip selezionate.
3. Selezionate Sostituisci con composizione After Effects.

Creare una composizione collegata dinamicamente da Adobe Premiere Pro o Encore

La creazione di una nuova composizione collegata dinamicamente da Adobe Premiere Pro o Encore avvia After Effects. In After Effects viene quindi creato un progetto e una composizione con le dimensioni, le proporzioni pixel, la frequenza fotogrammi e la frequenza di campionamento audio del progetto di origine. (Se After Effects è già in esecuzione, viene creata una composizione nel progetto corrente). Il nome della nuova composizione è basato sul nome del progetto di Adobe Premiere Pro o Encore seguito da Composizione collegata [x].

1. In Adobe Premiere Pro o Adobe Encore scegliete File > Adobe Dynamic Link > Nuova composizione After Effects.
2. Se viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome di After Effects, immettete un nome e un percorso per il progetto di After Effects e fate clic su Salva.
   Quando create una composizione di After Effects collegata dinamicamente, la durata della composizione è impostata su 30 secondi. Per modificare la durata, selezionate la composizione in After Effects e scegliete Composizione > Impostazioni composizione. Fate clic sulla scheda Base e specificate un nuovo valore per Durata.

Eseguire il collegamento a una composizione esistente

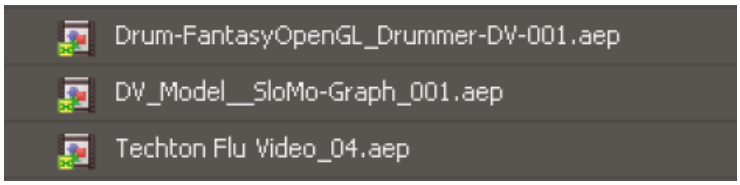
Per ottenere risultati migliori, fate corrispondere le impostazioni di composizione (come le dimensioni, le proporzioni pixel, la frequenza fotogrammi) a quelle usate nel progetto Adobe Premiere Pro o Adobe Encore.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Adobe Premiere Pro o Encore, scegliete File > Adobe Dynamic Link > Importa composizione After Effects. Scegliete un file di progetto di After Effects (.aep), quindi scegliete una o più composizioni.
- In Adobe Premiere Pro o Encore, scegliete un file di progetto After Effects e fate clic su Apri. Scegliete quindi una composizione nella finestra di dialogo visualizzata e fate clic su OK.
- Trascinate una o più composizioni dal pannello Progetto di After Effects al pannello Progetto di Adobe Premiere Pro o Encore.
- Trascinate un file di progetto di After Effects nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro. Se il file di progetto di After Effects contiene più composizioni, si apre la finestra di dialogo Importa composizione.

Nota: *potete collegarvi più volte a una singola composizione di After Effects in uno specifico progetto di Adobe Premiere Pro. Tuttavia, in un progetto di Adobe Encore, potete collegarvi a una composizione di After Effects una sola volta.*

Se create una composizione collegata dinamicamente da Encore, disattivate i livelli di evidenziazione immagine secondaria in After Effects in modo da poterne controllare la visualizzazione in Encore.



Composizioni di After Effects collegate dinamicamente

Modificare una composizione collegata dinamicamente in After Effects (solo Production Premium o Master Collection)

Torna all'inizio

Usate il comando Modifica originale di Adobe Premiere Pro o Encore per modificare una composizione di After Effects collegata. Dopo l'apertura della composizione in After Effects, potete apportare modifiche alla composizione senza dovere usare nuovamente il comando Modifica originale.

1. Selezionate la composizione di After Effects nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro o Encore o scegliete una clip collegata nella timeline e selezionate Modifica > Modifica originale.
2. Modificate la composizione in After Effects, quindi passate ad Adobe Premiere Pro o Encore per visualizzare le modifiche.

Le modifiche apportate in After Effects appaiono in Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro smette di utilizzare eventuali file di anteprima di cui è stato eseguito il rendering per la clip prima delle modifiche.

Nota: *potete modificare il nome della composizione in After Effects dopo aver creato un collegamento dinamico alla stessa da Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro non aggiorna il nome della composizione collegata nel pannello Progetto ma conserva il collegamento dinamico.*

Eliminare una composizione o una clip collegata dinamicamente (solo Production Premium o Master Collection)

Torna all'inizio

Potete eliminare una composizione collegata da un progetto di Encore se la composizione non è in uso nel progetto. Potete eliminare una composizione collegata da un progetto di Adobe Premiere Pro in qualsiasi momento, anche se la composizione è in uso nel progetto.

Potete eliminare le clip collegate dalla timeline di una sequenza di Adobe Premiere Pro o dal menu o una timeline di Encore in qualsiasi momento.

❖ In Adobe Premiere Pro o Encore, selezionate la composizione o la clip collegata e premete il tasto Canc.

Creare una sequenza collegata in Adobe Premiere Pro con Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Torna all'inizio

Creare il collegamento a una nuova sequenza

La creazione di una sequenza di Adobe Premiere Pro da After Effects avvia Adobe Premiere Pro. In Adobe Premiere Pro vengono quindi creati un progetto e una sequenza con le dimensioni, le proporzioni pixel, la frequenza fotogrammi e la frequenza di campionamento audio del progetto di origine (se Adobe Premiere Pro è già in esecuzione, viene creata una sequenza nel progetto corrente).

❖ In After Effects, scegliete File > Adobe Dynamic Link > Nuova sequenza Premiere Pro.

Creare un collegamento a una sequenza esistente

Per ottenere risultati migliori, fate corrispondere le impostazioni di sequenza e le impostazioni di progetto in Adobe Premiere Pro (ad esempio, dimensioni, proporzioni pixel, frequenza fotogrammi) a quelle nel progetto After Effects.

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In After Effects, scegliete File > Adobe Dynamic Link > Importa sequenza Premiere Pro. Scegliete un progetto di Adobe Premiere Pro, quindi selezionate una o più sequenze.
- Trascinate una o più sequenze dal pannello Progetto di Adobe Premiere Pro al pannello Progetto di After Effects.

Prestazioni Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Torna all'inizio

Una clip collegata può fare riferimento a una composizione sorgente complessa. Le azioni eseguite sulla composizione sorgente complessa richiedono tempi di elaborazione maggiori. After Effects richiede del tempo per applicare le azioni e rendere i dati finali disponibili per Adobe Premiere Pro o Encore. In alcuni casi, l'aumento del tempo di elaborazione rallenta la visualizzazione in anteprima o la riproduzione.

Per ridurre i ritardi di riproduzione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- portate offline la composizione collegata
- disattivate una clip collegata per interrompere temporaneamente il riferimento a una composizione
- eseguite il rendering della composizione e sostituite la composizione collegata dinamicamente con il file sottoposto a rendering

Se lavorate solitamente con composizioni sorgente complesse, provate ad aggiungere RAM o un processore più potente.

Nota: *Una composizione di After Effects collegata non supporta 'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi. Vedere Miglioramento delle prestazioni ottimizzando le impostazioni di memoria, cache ed elaborazione multipla.*
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Spazi di lavoro, pannelli e visualizzatori

Spazi di lavoro e pannelli
Visualizzatori

Torna all'inizio

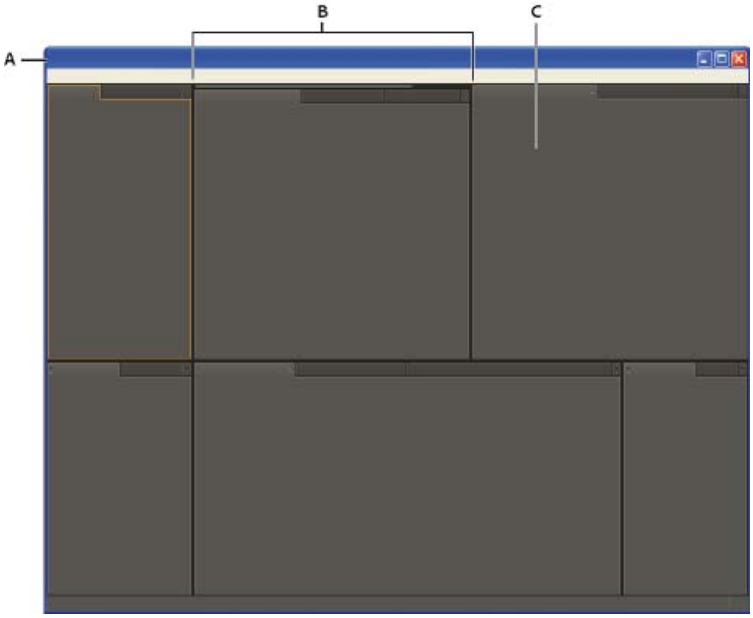
Spazi di lavoro e pannelli

Le varie applicazioni video e audio Adobe presentano un'interfaccia utente omogenea e personalizzabile. Anche se ciascuna applicazione dispone dei propri pannelli, potete spostarli e raggrupparli allo stesso modo in ciascuna applicazione.

La finestra principale di un programma è la finestra dell'applicazione. I pannelli sono suddivisi in questa finestra in base a una disposizione che costituisce lo spazio di lavoro.

Ogni applicazione include diversi spazi di lavoro predefiniti che permettono di ottimizzare il layout dei pannelli per attività specifiche. Potete anche creare e personalizzare i vostri spazi di lavoro disponendo i pannelli nel layout più adatto al vostro stile di lavoro per attività specifiche.

I pannelli possono essere trascinati in posizioni diverse, spostati all'interno o all'esterno di un gruppo, affiancati e disancorati in modo che appaiano in nuove finestre mobili sopra la finestra dell'applicazione. Durante la ridisposizione dei pannelli, gli altri pannelli vengono ridimensionati automaticamente in modo da rientrare interamente nella finestra.



Esempio di spazio di lavoro
A. *Finestra dell'applicazione* ***B.*** *Pannelli raggruppati* ***C.*** *Singolo pannello*

Per aumentare lo spazio disponibile sullo schermo, potete utilizzare più monitor. In tal caso, la finestra dell'applicazione appare nel monitor principale e potete posizionare le finestre mobili nel secondo monitor. Le configurazioni dei monitor vengono memorizzate nello spazio di lavoro.

Gli spazi di lavoro vengono memorizzati in file XML nella cartella delle preferenze. Tenendo conto di differenze nelle dimensioni del monitor e nel layout, gli spazi di lavoro possono essere passati e usati da un computer a un altro.

- (Windows) [unità]:\Utenti\[nome utente]\AppData\Roaming\Adobe\After Effects\10.5\ModifiedWorkspaces
- (Mac OS) [unità]/Utenti/[nome_utente]/Libreria/Preferenze/Adobe/After Effects/10.5/ModifiedWorkspaces

Nel sito Web Focal Press Chris e Trish Meyer offrono un video introduttivo sull'interfaccia utente di After Effects.

Per ulteriori dettagli, guardate questa esercitazione video sugli spazi di lavoro, realizzata da Andrew Devis e disponibile sul sito Web Creative Cow.

Risorse online sui pannelli e gli spazi di lavoro

Per un video sui pannelli e gli spazi di lavoro, visitate il sito Web di Adobe: www.adobe.com/go/vid0249_it.

Nel sito Web Focal Press Chris e Trish Meyer offrono un video introduttivo sull'interfaccia utente di After Effects.

Scegliere uno spazio di lavoro

- Scegliete Finestra > Spazio di lavoro, quindi scegliete lo spazio di lavoro desiderato.
- Scegliete uno spazio di lavoro dal menu Spazio di lavoro nel pannello Strumenti.
- Se allo spazio di lavoro è associata una scelta rapida da tastiera, premete Maiusct+F10, Maiusc+F11 o Maiusc+F12.

Per assegnare una scelta rapida da tastiera allo spazio di lavoro corrente, scegliete Finestra > Assegna tasto di scelta rapida a Spazio di lavoro [nome dello spazio di lavoro].

Salvare, ripristinare o eliminare gli spazi di lavoro

Salvare uno spazio di lavoro personalizzato

Mentre personalizzate uno spazio di lavoro, l'applicazione tiene traccia delle modifiche apportate e memorizza il layout più recente. Per memorizzare definitivamente un layout specifico, salvate uno spazio di lavoro personalizzato. Una volta salvati, gli spazi di lavoro personalizzati compaiono nel menu Spazio di lavoro, a cui potete accedere per ripristinarli.

❖ Disponete i riquadri e i pannelli come desiderato, quindi scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro. Digitate un nome per lo spazio di lavoro e fate clic su OK.

Nota: *(After Effects, Premiere Pro, Encore) se un progetto salvato con uno spazio di lavoro personalizzato viene aperto su un altro computer, l'applicazione cerca uno spazio di lavoro con un nome corrispondente. Se non trova alcuna corrispondenza o se la configurazione dei monitor non corrisponde, viene utilizzato lo spazio di lavoro locale corrente.*

Ripristinare uno spazio di lavoro

Per tornare al layout dei pannelli salvato originariamente, è possibile ripristinare lo spazio di lavoro corrente.

❖ Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Ripristina nome spazio di lavoro.

Eliminare uno spazio di lavoro

1. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Elimina spazio di lavoro.
2. Scegliete lo spazio di lavoro da eliminare e fate clic su OK.

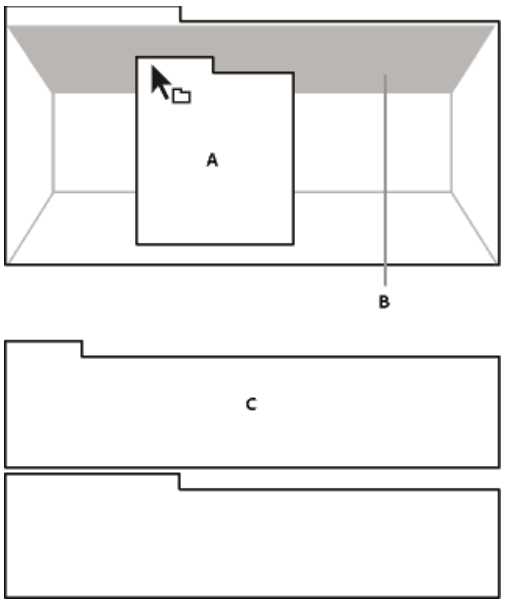
   Nota: *non potete eliminare lo spazio di lavoro correntemente attivo.*

Pannelli ancorati, raggruppati o mobili

Potete ancorare insieme i pannelli, inserirli o estrarli da gruppi, e disancorarli in modo da renderli mobili sulla finestra dell'applicazione. Mano a mano che trascinate un pannello, vengono evidenziate le zone di rilascio, cioè quelle aree nelle quali è possibile portare il pannello. La zona di rilascio scelta determina il punto in cui viene inserito il pannello e se viene ancorato o raggruppato con altri pannelli.

Zone di ancoraggio

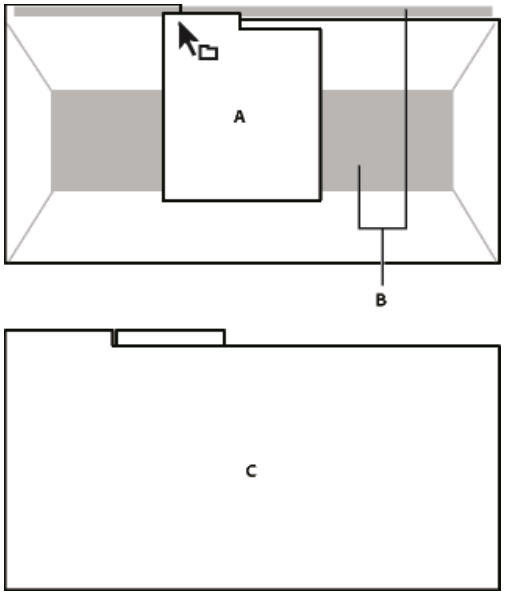
Le zone di ancoraggio si trovano lungo i margini di un pannello, di un gruppo o di una finestra. L'ancoraggio determina il posizionamento di un pannello accanto al gruppo esistente e il ridimensionamento di tutti i gruppi in modo da lasciare spazio al nuovo pannello.



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

Zone di raggruppamento

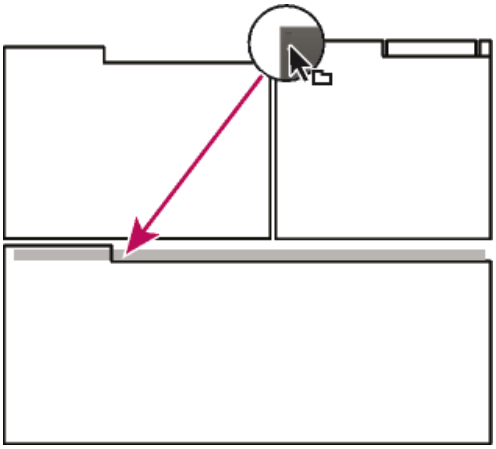
Le zone di raggruppamento si trovano al centro di un pannello o di un gruppo e lungo l'area delle schede dei pannelli. Se si trascina un pannello un una zona di raggruppamento, questo verrà unito ad altri pannelli.



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

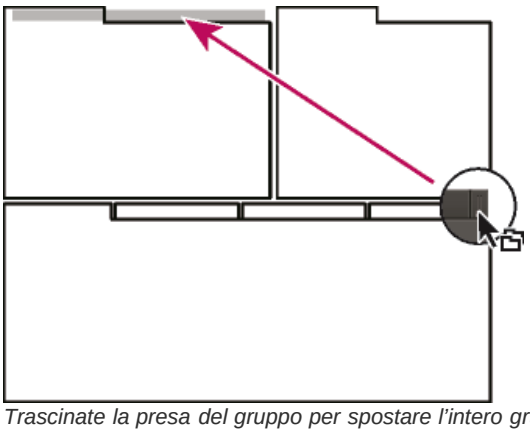
Ancorare o raggruppare i pannelli

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



Trascinate la presa del pannello per spostarlo.

   - Per spostare un intero gruppo, trascinate la presa del gruppo che si trova nell'angolo superiore destro fino all'area di rilascio desiderata.



Trascinate la presa del gruppo per spostare l'intero gruppo.

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

Disancorare un pannello in una finestra mobile

Se disancorate un pannello convertendolo così in una finestra mobile, potete aggiungervi altri pannelli o modificarla in modo analogo alla finestra dell'applicazione. Potete spostare le finestre mobili in un monitor secondario o disporle in modo da creare uno spazio di lavoro simile a quelli delle precedenti versioni delle applicazioni Adobe.

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

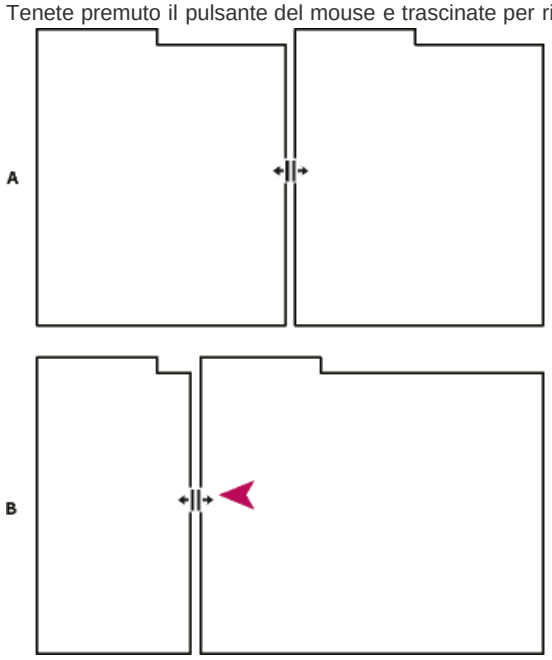
- Scegliete Disancora pannello o Disancora riquadro nel menu del pannello. Disancora riquadro consente di disancorare il gruppo di pannelli.
- Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows®) o Comando (Mac OS®) e trascinate il pannello o il gruppo allontanandolo dalla sua posizione corrente. Quando rilasciate il pulsante del mouse, il pannello o il gruppo di pannelli appaiono nella nuova finestra mobile.
- Trascinate il pannello o il gruppo di pannelli al di fuori della finestra dell'applicazione (se questa è ingrandita, trascinate il pannello sulla barra delle applicazioni di Windows).

Ridimensionare i gruppi di pannelli

Per ingrandire rapidamente un pannello posto sotto il puntatore del mouse, premete il tasto ` (apostrofo), (l'accento grave è il carattere che si trova sotto la tilde, ~, senza premere Maiusc, nelle tastiere USA standard). Premete nuovamente il tasto per ripristinare le dimensioni originali del pannello.

Quando trascinate il separatore fra gruppi di pannelli, tutti i gruppi che condividono il separatore vengono ridimensionati.

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



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

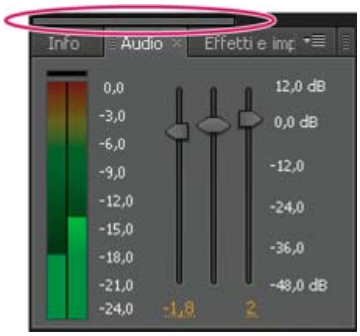
Aprire, chiudere e visualizzare pannelli e finestre

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

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

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

- Per aprire o chiudere un pannello, usate la relativa scelta rapida dalla tastiera.
- Se un riquadro contiene più pannelli, posizionate il puntatore su una scheda e fate scorrere in avanti o all'indietro la rotellina del mouse per cambiare il pannello attivo.
- Se un riquadro contiene più pannelli raggruppati di quelli che è possibile visualizzare contemporaneamente, trascinate la barra di scorrimento che compare sopra le schede.



Barra di scorrimento per visualizzare le schede di altri pannelli

---

Torna all'inizio

Visualizzatori

Un visualizzatore è un pannello che può contenere più composizioni, livelli o elementi del metraggio o più visualizzazioni di uno di detti elementi. I pannelli Composizione, Livello, Metraggio, Diagramma di flusso e Controlli effetti sono visualizzatori.

Bloccando un visualizzatore, potete evitare che l'elemento correntemente visualizzato venga sostituito quando aprite o selezionate un nuovo elemento. Invece, quando un visualizzatore è bloccato e viene aperto o selezionato un nuovo elemento, After Effects crea un nuovo pannello visualizzatore per l'elemento. Se selezionate l'elemento dal menu di un visualizzatore bloccato, non viene creato un nuovo visualizzatore ma viene usato quello esistente.

Anziché raccogliere più elementi in un singolo visualizzatore e utilizzare il relativo menu per passare da un elemento all'altro, potete scegliere di aprire un visualizzatore distinto per ogni composizione, livello o elemento di metraggio aperto. Quando avete più visualizzatori aperti, potete disporli ancorandoli o raggruppandoli, come qualsiasi altro pannello.

Ad esempio, potete creare un visualizzatore Composizione per ogni visualizzazione 3D (viste personalizzate Alto, Basso, Dietro, Davanti) per ingrandire ogni visualizzazione con il comando da tastiera ` (apostrofo), che ingrandisce o ripristina il pannello sotto il puntatore.

Per creare uno spazio di lavoro personalizzato con più visualizzatori, prima di salvarlo controllate che tutti i visualizzatori siano sbloccati. I visualizzatori bloccati sono associati al contesto di uno specifico progetto e non vengono pertanto salvati nel file delle preferenze.

- Per creare un nuovo visualizzatore, scegliete Nuovo dal menu dei visualizzatori. Consultate Apertura pannelli, visualizzatore e menu di scelta rapida.
- Per bloccare o sbloccare un visualizzatore, scegliete Bloccato dal menu dei visualizzatori o fate clic sul pulsante Attiva/disattiva blocco visualizzatore.
- Per bloccare il visualizzatore corrente, dividete il fotogramma corrente e create un nuovo visualizzatore dello stesso tipo nel nuovo fotogramma, premete Ctrl+Alt+Maiusc+N (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+N (Mac OS).
- Per passare in avanti o indietro tra gli elementi nell'elenco del menu dei visualizzatori per il visualizzatore attivo, premete Maiusc+punto (.) o Maiusc+virgola (,).

Edit this, look at that (ETLAT) e visualizzatori Composizione bloccati

Se un visualizzatore Composizione è bloccato, il pannello Timeline per un'altra composizione è attivo e il visualizzatore Composizione per la composizione attiva non è visualizzato, la maggior parte dei comandi che agiscono sulle visualizzazioni e le anteprime operano sulla composizione per la quale viene mostrato il visualizzatore. Ad esempio, premendo la barra spaziatrice potete avviare un'anteprima standard per la composizione visibile in un visualizzatore Composizione bloccato, invece che la composizione associata al pannello Timeline attivo.

Questo comportamento facilita la configurazione di lavoro, talvolta definita edit-this-look-at-that (ETLAT). Lo scenario tipico in cui questo comportamento risulta utile è quello in cui apportate una modifica nel pannello Timeline per una composizione nidificata (a monte) e desiderate visualizzare l'anteprima del risultato della modifica in una composizione superiore (a valle).

Nota: *Il comportamento ETLAT funziona per le scelte rapide da tastiera per effettuare lo zoom, l'adattamento, l'anteprima, per riprendere e visualizzare istantanee, mostrare i canali, mostrare e nascondere griglie e guide e mostrare il fotogramma corrente in un dispositivo di anteprima video.*

Per evitare questo comportamento, sbloccate il visualizzatore Composizione oppure visualizzatelo per la composizione che desiderate visualizzare o mostrare in anteprima.

Per scoprire i miglioramenti apportati al flusso di lavoro ETLAT in After Effects CS5.5 e versioni successive, guardate questo video nel sito Web video2brain.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

Note legali | Informativa sulla privacy online

Elementi generali dell’interfaccia utente

Attivare uno strumento
Apertura pannelli, visualizzatore e menu di scelta rapida
Colonne
Cercare e filtrare nei pannelli Timeline, Progetto ed Effetti e predefiniti
Scorrimento o zoom con la rotella del mouse
Annullare le modifiche
Suggerimenti sull’interfaccia utente di After Effects

Attivare uno strumento

Torna all'inizio

Il pannello Strumenti può essere visualizzato come barra degli strumenti lungo la parte superiore della finestra dell’applicazione oppure come un normale pannello ancorabile.
Nota: *i controlli relativi ad alcuni strumenti appaiono solo quando lo strumento è selezionato nel pannello Strumenti.*

- Fate clic sul pulsante per lo strumento. Se il pulsante ha un piccolo triangolo nell’angolo inferiore destro, tenete premuto il pulsante del mouse per visualizzare gli strumenti nascosti. Quindi, fate clic sullo strumento da attivare.
- Premete la scelta rapida da tastiera per lo strumento (posizionando il puntatore sul pulsante di uno strumento viene visualizzata una descrizione dei comandi con il nome e la scelta rapida da tastiera per lo strumento).
- Per passare da uno strumento nascosto all’altro all’interno di una categoria di strumenti, premete ripetutamente la scelta rapida dalla tastiera per la categoria dello strumento. (Ad esempio, premete ripetutamente G per passare in rassegna gli strumenti penna.)
- Per attivare temporaneamente uno strumento, tenete premuto il tasto relativo allo strumento desiderato e rilasciatelo per tornare allo strumento attivo in precedenza (questa tecnica non funziona con tutti gli strumenti).
- Per attivare temporaneamente lo strumento Mano, tenete premuta la barra spaziatrice, il tasto H o il pulsante centrale del mouse (il pulsante centrale del mouse in alcuni casi non attiva lo strumento Mano, ad esempio quando è attivo lo strumento Videocamera unificata).

Per eseguire il panning nel pannello Composizione, Livello o Metraggio, eseguite un trascinamento con lo strumento Mano. Per eseguire il panning più velocemente, tenete premuto Maiusc.

Per visualizzare o nascondere i pannelli più pertinenti per lo strumento attivo, fate clic sul pulsante del pannello , se disponibile. Ad esempio, facendo clic su questo pulsante quando è attivo uno strumento di disegno si aprono o chiudono i pannelli Disegno e Pennelli. Selezionate l’opzione Apertura automatica pannelli nel pannello Strumenti per aprire automaticamente i relativi pannelli quando determinati strumenti vengono attivati.

Apertura pannelli, visualizzatore e menu di scelta rapida

Torna all'inizio

I menu dei pannelli offrono comandi relativi al pannello o al riquadro attivo. I menu dei visualizzatori forniscono degli elenchi di composizioni, livelli o elementi del metraggio che possono essere visualizzati nel visualizzatore, oltre a comandi per chiudere gli elementi e bloccare il visualizzatore. I menu di scelta rapida forniscono i comandi relativi all’elemento sul quale fate clic con il pulsante destro del mouse. A molti elementi dell’interfaccia utente di After Effects sono associati dei menu di scelta rapida. Utilizzando i menu di scelta rapida potete lavorare più velocemente e facilmente.

- Per aprire un menu dei pannelli, fate clic sul pulsante nell’angolo superiore destro del pannello.
- Per aprire un menu dei visualizzatori, fate clic sul nome della composizione, del livello o dell’elemento del metraggio attivo nella scheda del visualizzatore.
- Per aprire un menu di scelta rapida, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) tenendo premuto il tasto Control (Mac OS). Talvolta questa operazione viene definita fare clic con il pulsante destro del mouse.

Colonne

Torna all'inizio

I pannelli Progetto, Timeline e Coda di rendering contengono delle colonne.

- Per mostrare o nascondere le colonne, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un’intestazione di colonna (o scegliete Colonne dal menu dei pannelli) e selezionate le colonne che desiderate mostrare o nascondere. Un segno di spunta indica che la colonna è visualizzata.

Nota: *in generale, le funzioni di ricerca e filtraggio dei pannelli Progetto e Timeline agiscono solo sul contenuto delle colonne visualizzate.*

- Per riordinare le colonne, selezionate un nome di colonna e trascinatelo in una nuova posizione.
- Per ridimensionare le colonne, trascinate la barra accanto a un nome di colonna. Alcune colonne non possono essere ridimensionate.
- In After Effects CS5.5 e versioni successive, è possibile ordinare gli elementi di metraggio nel pannello Progetto facendo clic sull'intestazione di una colonna. Fate di nuovo clic per invertirne l'ordine.

Torna all'inizio

Cercare e filtrare nei pannelli Timeline, Progetto ed Effetti e predefiniti

I pannelli Progetto, Timeline ed Effetti e predefiniti contengono dei campi di ricerca utilizzabili per filtrare gli elementi nel pannello.

- Per posizionare il punto di inserimento in un campo di ricerca, fate clic nel campo di ricerca.
- Per posizionare il punto di inserimento nel campo di ricerca relativo al pannello attivo, scegliete File > Trova oppure premete Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Mac OS).
- Per azzerare il campo di ricerca, fate clic sul pulsante ⊠ visualizzato a destra del testo del campo di ricerca.

Quando digitate nel campo di ricerca, l'elenco degli elementi presenti nel pannello viene filtrato, alcuni elementi vengono visualizzati e altri nascosti. Vengono visualizzati solo gli elementi con voci corrispondenti all'interrogazione della ricerca digitata. Vengono visualizzati anche le cartelle, i livelli, le categorie o i gruppi di proprietà che contengono gli elementi corrispondenti, per fornire contesto.

In generale, per questa operazione di filtraggio la ricerca viene effettuata solo nel testo delle colonne visualizzate. Ad esempio, potrebbe essere necessario mostrare la colonna Commenti per effettuare ricerche e filtrare in base al contenuto dei commenti. Consultate Colonne.

Se in una composizione è selezionato uno o più livelli, l'operazione di filtraggio nel pannello Timeline agisce solo sui livelli selezionati. In questo caso, i livelli non selezionati non vengono filtrati (nascosti), qualora non corrispondano all'interrogazione della ricerca. Tuttavia, se nella composizione non è selezionato nessun livello, l'operazione di filtraggio si applica a tutti i livelli presenti nella composizione. Questo comportamento corrisponde a quello che consiste nel visualizzare o nascondere le proprietà dei livelli premendo i relativi tasti di scelta rapida delle proprietà. Consultate Visualizzare o nascondere le proprietà nel pannello Timeline.

L'azzeramento del campo di ricerca e il completamento della ricerca fa sì che le cartelle espanse e i gruppi di proprietà vengano chiusi. Pertanto, è più facile lavorare con gli elementi che vengono rilevati dall'operazione di filtraggio se si agisce su di essi prima di azzerare il campo di ricerca e terminare la ricerca.

Se il testo che avete digitato nel campo di ricerca del pannello Progetto o Timeline contiene spazi, essi vengono trattati come operatori AND. Ad esempio, digitando tinta unita scuro la corrispondenza avverrà con gli elementi di metraggio o i livelli denominati Tinta unita rosso scuro e Tinta unita grigio scuro. Nel pannello Effetti e predefiniti, gli spazi vengono trattati come caratteri spazio nel campo di ricerca. Ad esempio, digitando modifica colore la corrispondenza avverrà con l'effetto Modifica colore, ma non con l'effetto Modifica in colore.

In After Effects CS5.5 e versioni successive, i pannelli Progetto, Timeline ed Effetti e predefiniti accettano la ricerca basata su OR. Nella ricerca basata su OR, un virgola indica l'operatore OR e gli operatori basati su AND hanno precedenza su quelli basati su OR. Ad esempio, il nome della proprietà che determina l'entità di un effetto sfocatura può essere Fattore, Sfocatura o Raggio sfocatura. Se cercate i termini "Fattore, Sfocatura, Raggio", verranno riportati i valori equivalenti per tutti gli effetti di sfocatura.

In After Effects CS5.5 e versioni successive, i pannelli Progetto, Timeline ed Effetti e predefiniti accettano la ricerca basato su mru (most recently used, utilizzato più di recente). Mentre digitate del testo in un campo di ricerca, compaiono le stringhe di ricerca utilizzate più recentemente che corrispondono ai caratteri digitati.

Questo metodo di ricerca consente anche di salvare le voci usate più frequentemente in un menu che si apre quando fate clic sull'icona di ricerca in un campo di ricerca. Il menu di ricerca è composto di due elenchi, separati da una linea di divisione. L'elenco superiore contiene le ultime sei ricerche, a partire da quella più recente. L'elenco inferiore contiene le voci di ricerca salvate. Mentre digitate, l'elenco superiore si aggiorna e riporta i termini che corrispondono ai caratteri digitati.

- Per salvare una voce di ricerca, tenete premuto Maiusc e fate clic nell'elenco superiore del menu di ricerca. È possibile salvare un massimo di 10 voci.
- Per eliminare una voce di ricerca salvata da uno degli elenchi, passate il mouse sulla voce per evidenziarla e premete Canc o Backspace.

Per informazioni sulle nuove funzioni di ricerca e filtro nei pannelli di After Effects CS5.5, guardate questo video sul sito Web video2brain.

Esempi di ricerche nel pannello Progetto

- Per visualizzare solo elementi di metraggio per i quali il nome o il commento contiene una stringa specifica, iniziate a digitare la stringa.
- Per visualizzare solo gli elementi di metraggio per i quali manca il file sorgente, digitate la parola manca. (Questa ricerca funziona a prescindere dalla visualizzazione o meno della colonna Percorso file, che è un'eccezione alla regola generale in base alla quale la ricerca avviene solo nelle colonne visualizzate.)
- Per visualizzare solo gli elementi di metraggio inutilizzati, digitate la parola inutilizzati.

- Per visualizzare solo gli elementi di metraggio utilizzati, digitate la parola utilizzati.
- Per visualizzare solo gli elementi di metraggio Cineon, digitate Cineon con la colonna Tipo visualizzata.

Esempi di ricerche nel pannello Timeline

- Per visualizzare solo livelli e proprietà per i quali il nome o il commento contiene una stringa specifica, digitate la stringa. Ad esempio, digitate rigidità per visualizzare i perni creati dallo strumento Rigidità Marionetta.
- Per visualizzare solo le proprietà che hanno un'espressione che utilizza un metodo specifico, digitate il nome del metodo.
- Per visualizzare solo i livelli con un'etichetta specifica, digitate il nome dell'etichetta. Consultate Etichette colori per livelli, composizioni ed elementi di metraggio.

  Fate clic sul campione relativo a un'etichetta per visualizzare il menu di scelta rapida che elenca i nomi delle etichette. In alternativa, trascinate il bordo destro dell'intestazione della colonna Etichetta per espandere la colonna in modo che vengano letti i nomi delle etichette.

Scorrimento o zoom con la rotella del mouse

Torna all'inizio

Potete usare la rotella del mouse per eseguire lo zoom avanti nei pannelli Timeline, Composizione, Livello e Metraggio. Essa consente inoltre di scorrere nei pannelli Timeline, Progetto, Coda di rendering, Diagramma di flusso, Controlli effetto, Metadati ed Effetti e predefiniti.

- Per eseguire lo zoom al centro del pannello o nell'area delle caratteristiche fate scorrere la rotella del mouse in avanti.
- Per eseguire lo zoom indietro dal centro del pannello o dall'area delle caratteristiche, fate scorrere la rotella del mouse all'indietro.
- Per ingrandire l'area sotto il puntatore, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate scorrere la rotellina del mouse in avanti. Nei pannelli Timeline, Metraggio e Livello, con questa azione si effettua uno zoom nel tempo quando il puntatore si trova sopra il navigatore temporale o il righello temporale.
- Per ridurre l'area sotto il puntatore, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate scorrere la rotellina del mouse all'indietro. Nei pannelli Timeline, Metraggio e Livello, con questa azione si effettua uno zoom nel tempo quando il puntatore si trova sopra il navigatore temporale o il righello temporale.
- Per eseguire lo scorrimento verticale, fate scorrere la rotella del mouse avanti e indietro.
- Per eseguire lo scorrimento orizzontale, tenete premuto Maiusc mentre fate scorrere la rotella del mouse indietro e avanti. Nei pannelli Timeline, Metraggio e Livello, quando il puntatore si trova sopra il navigatore temporale o il righello temporale, se si tiene premuto il tasto Maiusc mentre si fa scorrere all'indietro la rotellina del mouse si effettua uno spostamento temporale all'indietro, e viceversa.

  In un pannello, potete eseguire uno scorrimento o uno zoom con la rotellina del mouse anche se esso non è correntemente attivo, purché il puntatore si trovi al di sopra di esso.

Annullare le modifiche

Torna all'inizio

Potete annullare solo le azioni che alterano i dati del progetto. Ad esempio, potete annullare una modifica a un valore di proprietà, ma non potete annullare lo scorrimento di un pannello o l'attivazione di uno strumento.

Potete annullare in sequenza fino a 99 delle più recenti modifiche apportate al progetto, in base all'impostazione dei Livelli di annullamento, disponibile in Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS). Il valore predefinito è 32.

Per evitare perdite di tempo legate a modifiche apportate in maniera accidentale, bloccate i livelli che desiderate verificare senza apportare modifiche.

- Per annullare la modifica più recente, scegliete Modifica > Annulla [azione].
- Per annullare una modifica e cambiare tutte quelle dopo di essa, scegliete Modifica > Cronologia e selezionate la prima modifica che desiderate annullare.
- Per ripristinare l'ultima versione salvata del progetto, scegliete File > Ripristina. Tutte le modifiche e gli elementi di metraggio importati dall'ultimo salvataggio vanno perduti. Questa operazione non può essere annullata.

Suggerimenti sull'interfaccia utente di After Effects

Torna all'inizio

- Usate l'anti-alias per il testo ClearType in Windows. ClearType facilita la lettura dei contorni del testo di sistema, ad esempio i menu e le finestre di dialogo. Consultate la Guida in linea di Windows per ulteriori informazioni su come attivare l'anti-alias per il testo ClearType.
- Per visualizzare la descrizione dei comandi, selezionate la preferenza Mostra descrizione comandi, disponibile in Modifica > > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS).
- Usate uno spazio di lavoro contenente il pannello Info e lasciate il pannello davanti agli altri pannelli nel relativo gruppo di pannelli, quando possibile. Il pannello Info mostra i messaggi relativi alle operazioni effettuate da After Effects, le informazioni

sugli elementi sotto il puntatore e molto altro ancora.

- In Windows, disattivate la modalità di composizione Aero. L'accelerazione hardware di pannelli e funzioni OpenGL funziona meglio in After Effects se Windows opera in modalità Base. Per informazioni, consultate anche il sito Web Microsoft.
- Uso dei menu di scelta rapida.
- Usate le scelte rapide da tastiera.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Sezione di riferimento sulle scelte rapide da tastiera

Generali (scelte rapide da tastiera)
Progetti (scelte rapide da tastiera)
Preferenze (scelte rapide da tastiera)
Pannelli, visualizzatori, spazi di lavoro e finestre (scelte rapide da tastiera)
Attivazione degli strumenti (scelte rapide da tastiera)
Composizioni e area di lavoro (scelta rapida da tastiera)
Navigazione temporale (scelte rapide da tastiera)
Anteprime (scelte rapide da tastiera)
Visualizzazioni (scelte rapide da tastiera)
Metraggio (scelte rapide da tastiera)
Effetti e predefiniti di animazione (scelte rapide da tastiera)
Livelli (scelte rapide da tastiera)
Visualizzare proprietà e gruppi nel pannello Timeline (scelte rapide da tastiera)
Visualizzare proprietà nel pannello Controlli effetti (scelte rapide da tastiera)
Modifica delle proprietà dei livelli (scelte rapide da tastiera)
Livelli 3D (scelte rapide da tastiera)
Fotogrammi chiave ed editor grafico (scelte rapide da tastiera)
Testo (scelte rapide da tastiera)
Maschere (scelte rapide da tastiera)
Strumenti di disegno (scelte rapide da tastiera)
Livelli forma (scelte rapide da tastiera)
Marcatori (scelte rapide da tastiera)
Tracciamento del movimento (scelte rapide da tastiera)
Salvataggio, esportazione e rendering (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Generali (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Seleziona tutto	Ctrl+A	Comando+A
Deseleziona tutto	F2 o Ctrl+Maiusc+A	F2 o Comando+Maiusc+A
Rinomina livello, composizione, cartella, effetto, gruppo o maschera selezionato	Invio sulla tastiera principale	Invio
Apre il livello, la composizione o l'elemento di metraggio selezionato	Invio (sul tastierino numerico)	Invio (sul tastierino numerico)
Sposta i livelli, le maschere, gli effetti o gli elementi di rendering selezionati verso il basso (indietro) o l'alto (avanti) nell'ordine di sovrapposizione	Ctrl+Alt+Freccia giù o Ctrl+Alt+Freccia su	Comando+Opzione+Freccia giù o Comando+Opzione+Freccia su
Sposta i livelli, le maschere, gli effetti o gli elementi di rendering selezionati alla fine (indietro) o all'inizio (avanti) nell'ordine di sovrapposizione	Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia giù o Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia su	Comando+Opzione+Maiusc+Freccia giù o Comando+Opzione+Maiusc+Freccia su
Estende la selezione all'elemento successivo nei pannelli Progetto, Coda di rendering o Controlli effetti	Maiusc+Freccia giù	Maiusc+Freccia giù
Estende la selezione all'elemento precedente nei pannelli Progetto, Coda di rendering o Controlli effetti	Maiusc+Freccia su	Maiusc+Freccia su
Duplica livelli, maschere, effetti, selettori	Ctrl+D	Comando+D

testo, animatori, animatori, trame Marionetta, forme, elementi di rendering, moduli di output o composizioni selezionati		
Esci	Ctrl+Q	Comando+Q
Annulla	Ctrl+Z	Comando+Z
Ripristina	Ctrl+Maiusc+Z	Comando+Maiusc+Z
Svuota tutto	Ctrl+Alt+/ (su tastierino numerico)	Comando+Opzione+/ (sul tastierino numerico)
Interrompe l'esecuzione di uno script	Esc	Esc

Torna all'inizio

Progetti (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Nuovo progetto	Ctrl+Alt+N	Comando+Opzione+N
Apri progetto	Ctrl+O	Comando+O
Apre il progetto più recente	Ctrl+Alt+Maiusc+P	Comando+Opzione+Maiusc+P
Nuova cartella nel pannello Progetto	Ctrl+Alt+Maiusc+N	Comando+Opzione+Maiusc+N
Apre la finestra di dialogo Impostazioni progetto	Ctrl+Alt+Maiusc+K	Comando+Opzione+Maiusc+K
Trova nel pannello Progetto	Ctrl+F	Comando+F
Alterna ciclicamente le profondità di bit per il progetto	Tenendo premuto il tasto Alt fate clic sul pulsante profondità di bit in fondo al pannello Progetto	Tenendo premuto il tasto Opzione fate clic sul pulsante profondità di bit in fondo al pannello Progetto
Apre la finestra di dialogo Impostazioni progetto	Fate clic sul pulsante profondità di bit in fondo al pannello Progetto	Fate clic sul pulsante profondità di bit in fondo al pannello Progetto

Torna all'inizio

Preferenze (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Apre la finestra di dialogo Preferenze	Ctrl+Alt+é	Comando+Opzione+é
Ripristina le impostazioni delle preferenze predefinite	Tenete premuto Ctrl+Alt+Maiusc durante l'avvio di After Effects	Tenete premuto Comando+Opzione+Maiusc durante l'avvio di After Effects

Torna all'inizio

Pannelli, visualizzatori, spazi di lavoro e finestre (scelte rapide da tastiera)

Nota: *(Mac OS) Le scelte rapide relative ai tasti funzione F9-F12 possono creare conflitti con le scelte rapide utilizzate dal sistema operativo. Per istruzioni sulla riassegnazione di scelte rapide Dashboard & Exposé, consultate l'Aiuto di Mac OS.*

Risultato	Windows	Mac OS
Apre o chiude il pannello Progetto	Ctrl+0	Comando+0
Apre o chiude il pannello Coda di rendering	Ctrl+Alt+0	Comando+Opzione+0

Apre o chiude il pannello Strumenti	Ctrl+1	Comando+1
Apre o chiude il pannello Info	Ctrl+2	Comando+2
Apre o chiude il pannello Anteprima	Ctrl+3	Comando+3
Apre o chiude il pannello Audio	Ctrl+4	Comando+4
Apre o chiude il pannello Effetti e predefiniti	Ctrl+5	Comando+5
Apre o chiude il pannello Carattere	Ctrl+6	Comando+6
Apre o chiude il pannello Paragrafo	Ctrl+7	Comando+7
Apre o chiude il pannello Disegno	Ctrl+8	Comando+8
Apre o chiude il pannello Pennelli	Ctrl+9	Comando+9
Apre o chiude il pannello Controlli effetti per il livello selezionato	F3 o Ctrl+Maiusc+T	F3 o Comando+Maiusc+T
Apre il pannello Diagramma di flusso per il diagramma di flusso del progetto	Ctrl+F11	Comando+F11
Alterna spazio di lavoro	Maiusc+F10, Maiusc+F11 o Maiusc+F12	Maiusc+F10, Maiusc+F11 o Maiusc+F12
Chiude il visualizzatore o il pannello attivo (chiude prima i contenuti)	Ctrl+W	Comando+W
Chiude il pannello attivo o tutti i visualizzatori di tipo del visualizzatore attivo (chiude prima i contenuti). Ad esempio, se un pannello Timeline è attivo, questo comando chiude tutti i pannelli Timeline.	Ctrl+Maiusc+W	Comando+Maiusc+W
Divide il riquadro contenente il visualizzatore attivo e crea un nuovo visualizzatore con stato opposto bloccato/sbloccato	Ctrl+Alt+Maiusc+N	Comando+Opzione+Maiusc+N
Ingrandisce o ripristina il pannello sotto il puntatore	’	’
Ridimensiona la finestra dell’applicazione o finestra mobile per adattarla allo schermo (premete nuovamente per ridimensionare la finestra in modo che i contenuti vengano adattati allo schermo).	Ctrl+á	Comando+á
Sposta la finestra dell’applicazione o finestra mobile nel monitor principale; ridimensiona per adattare allo schermo (premete nuovamente per ridimensionare la finestra in modo che i contenuti vengano adattati allo schermo).	Ctrl+Alt+á	Comando+Opzione+á
Alterna attivazione tra il pannello Composizione e il pannello Timeline per la composizione corrente	à	à
Alterna ciclicamente l’elemento precedente o successivo nel visualizzatore attivo (ad esempio, scorre le composizioni aperte)	Maiusc+, (virgola) o Maiusc+. (punto)	Maiusc+, (virgola) o Maiusc+. (punto)
Alterna ciclicamente il pannello precedente o successivo nel fotogramma attivo (ad esempio, scorre i pannelli Timeline aperti)	Alt+Maiusc+, (virgola) o Alt+Maiusc+. (punto)	Opzione+Maiusc+, (virgola) o Opzione+Maiusc+. (punto)

Attiva una vista in un layout a più viste nel pannello Composizione senza agire sulla selezione dei livelli	clic con il pulsante centrale del mouse	clic con il pulsante centrale del mouse

Torna all'inizio

Attivazione degli strumenti (scelte rapide da tastiera)

Nota: *potete attivare alcuni strumenti esclusivamente in talune circostanze. Ad esempio, potete attivare uno strumento videocamera solo quando la composizione attiva contiene un livello videocamera.*

Per attivare temporaneamente uno strumento con una scelta rapida da tastiera a lettera singola, tenete premuto il tasto, rilasciatelo per tornare allo strumento attivo precedentemente. Per attivare uno strumento e tenerlo attivo, premete il tasto e rilasciatelo immediatamente.

Risultato	Windows	Mac OS
Alterna ciclicamente gli strumenti	Tenendo premuto il tasto Alt fate clic sul pulsante dello strumento nel pannello Strumenti	Tenendo premuto il tasto Opzione fate clic sul pulsante dello strumento nel pannello Strumenti
Attiva lo strumento Selezione	V	V
Attiva lo strumento Mano	H	H
Attiva temporaneamente lo strumento Mano	Tenete premuta la barra spaziatrice o il pulsante centrale del mouse.	Tenete premuta la barra spaziatrice o il pulsante centrale del mouse.
Attiva lo strumento Zoom In	Z	Z
Attiva lo strumento Zoom Out	Alt (quando è attivo lo strumento Zoom In)	Opzione (quando è attivo lo strumento Zoom In)
Attiva lo strumento Rotazione	W	W
Attiva lo strumento Pennello a rotoscopio	Alt+W	Opzione+W
Attivate e passate da uno strumento Videocamera all'altro (Videocamera unificata, Rotazione videocamera, Traccia XY videocamera e Traccia Z videocamera)	C	C
Attiva lo strumento Sposta sotto	Y	Y
Attiva e alterna ciclicamente gli strumenti maschera e forma (Rettangolo, Rettangolo arrotondato, Ellisse, Poligono, Stella)	Q	Q
Attiva e alterna ciclicamente gli strumenti Testo (Orizzontale e Verticale)	Ctrl+T	Comando+T
Attiva e alterna ciclicamente gli strumenti Penna (Penna, Aggiungi vertice, Elimina vertice e Converti vertice) (CS5.5 e versioni precedenti)	G	G
Attiva e alterna tra strumenti Penna e Sfumatura maschera (CS6)	G	G
Attiva temporaneamente lo strumento Selezione quando è selezionato uno strumento Penna	Ctrl	Comando
Attiva temporaneamente uno strumento penna quando lo strumento Selezione è attivo e il puntatore si trova su un percorso (Aggiungi strumento vertice quando il puntatore si trova sopra un segmento; strumento Converti vertice quando il puntatore si trova su un vertice)	Ctrl+Alt	Comando+Opzione

Attiva e alterna ciclicamente gli strumenti Pennello, Timbro clone e Gomma	Ctrl+B	Comando+B
Attiva e scorre gli strumenti Marionetta	Ctrl+P	Comando+P
Converte temporaneamente lo strumento Selezione nello strumento Duplicazione forma	Alt (nel livello forma)	Opzione (nel livello forma)
Converte temporaneamente lo strumento Selezione nello strumento Selezione diretta	Ctrl (nel livello forma)	Comando (nel livello forma)

Torna all'inizio

Composizioni e area di lavoro (scelta rapida da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Nuova composizione	Ctrl+N	Comando+N
Apre la finestra di dialogo Impostazioni composizione per la composizione selezionata	Ctrl+K	Comando+K
Imposta l'inizio o la fine dell'area di lavoro sul tempo corrente	B o N	B o N
Imposta l'area di lavoro sulla durata dei livelli selezionati o, se non è selezionato alcun livello, imposta l'area di lavoro sulla durata della composizione	Ctrl+Alt+B	Comando+Opzione+B
Apre Mini diagramma di flusso composizione per la composizione attiva ***Nota:*** *se premete più volte su Maiusc senza premere altri tasti, potete richiamare una funzionalità particolare del software di accessibilità StickyKeys o Sticky Keys del sistema. Per informazioni su come disattivare questa funzionalità, consultate la documentazione del sistema operativo.*	Premete Maiusc	Premete Maiusc
Attivate la composizione attiva più di Attiva l'ultima composizione attiva che si trovi nella stessa gerarchia di composizione (rete di composizioni nidificate) della composizione correntemente attiva	Maiusc+Esc	Maiusc+Esc

Torna all'inizio

Navigazione temporale (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Va a un'ora specifica	Alt+Maiusc+J	Opzione+Maiusc+J
Va all'inizio o alla fine dell'area di lavoro	Maiusc+Inizio o Maiusc+Fine	Maiusc+Inizio o Maiusc+Fine
Va all'elemento visibile precedente o successivo nel righello temporale (fotogramma chiave, marcatore livello, inizio o fine dell'area di lavoro) ***Nota:*** *Passa anche al fotogramma base e al primo e ultimo fotogramma di un intervallo del Pennello a rotoscopio quando si visualizza Pennello a rotoscopio nel pannello Livello.*	J o K	J o K

Va all'inizio della composizione, livello o elemento di metraggio	Inizio o Ctrl+Alt+Freccia sinistra	Home o Comando+Opzione+Freccia sinistra
Va alla fine della composizione, livello o elemento di metraggio	Fine o Ctrl+Alt+Freccia destra	Fine o Comando+Opzione+Freccia destra
Va avanti di 1 fotogramma	Pagina giù o Ctrl+Freccia destra	Pagina giù o Comando+Freccia destra
Va avanti di 10 fotogrammi	Maiusc+Pagina giù o Ctrl+Maiusc+Freccia destra	Maiusc+Pagina giù o Comando+Maiusc+Freccia destra
Va indietro di 1 fotogramma	Canc oppure Ctrl+Freccia sinistra	PagSu oppure Comando+Freccia sinistra
Va indietro di 10 fotogrammi	Maiusc+Pagina su o Ctrl+Maiusc+Freccia sinistra	Maiusc+Pagina su o Comando+Maiusc+Freccia sinistra
Va all'attacco del livello	I	I
Va allo stacco del livello	O	O
Va all'attacco o stacco precedente	Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia sinistra	Comando+Opzione+Maiusc+Freccia sinistra
Va all'attacco o stacco successivo	Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia destra	Comando+Opzione+Maiusc+Freccia destra
Scorre fino al tempo corrente nel pannello Timeline	D	D

Torna all'inizio

Anteprime (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Avvia o interrompe l'anteprima standard	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Anteprima RAM	0 sul tastierino numerico*	0 sul tastierino numerico* o Control+0 (zero) sulla tastiera principale
Anteprima RAM con impostazioni alternative	Maiusc+0 sul tastierino numerico*	Maiusc+0 sul tastierino numerico* o Maiusc+Control+0 (zero) sulla tastiera principale
Salva anteprima RAM	Tenendo premuto il tasto Ctrl fate clic sul pulsante Anteprima RAM o premete Ctrl+0 sul tastierino numerico*	Tenendo premuto il tasto Comando fate clic sul pulsante Anteprima RAM o premete Comando+0 sul tastierino numerico*
Salva anteprima RAM con impostazioni alternative	Tenendo premuto i tasti Ctrl e Maiusc fate clic sul pulsante Anteprima RAM o premete Ctrl+Maiusc+0 sul tastierino numerico*	Tenendo premuto il tasto Comando+Maiusc fate clic sul pulsante Anteprima RAM o premete Comando+Maiusc+0 sul tastierino numerico*
Solo anteprima audio, dal tempo corrente	. (punto decimale) sul tastierino numerico*	. (punto decimale) sul tastierino numerico* o Control+. (punto) sulla tastiera principale
Solo anteprima audio, nell'area di lavoro	Alt+. (punto decimale) sul tastierino numerico*	Opzione+. (punto decimale) sul tastierino numerico* o Control+Opzioni+. (punto) sulla tastiera principale
Eseguire l'anteprima video manuale (scorrimento)	Trascinate o tenendo premuto Alt trascinate l'indicatore del tempo corrente, in base all'impostazione Aggiornamento diretto	Trascinate o tenendo premuto Opzione trascinate l'indicatore del tempo corrente, in base all'impostazione Aggiornamento diretto
Eseguire l'anteprima audio manuale (scorrimento)	Trascinate l'indicatore del tempo corrente premendo Ctrl.	Trascinate l'indicatore del tempo corrente premendo Comando.

Numero di anteprime RAM dei fotogrammi specificati dalla preferenza Alterna anteprima RAM (per impostazione predefinita, passa a 5)	Alt+0 sul tastierino numerico*	Opzione+0 sul tastierino numerico* o Control+Opzione+0 (zero) su tastiera principale
Mostra il fotogramma corrente sul dispositivo di anteprima video	/ (sul tastierino numerico)	/ (sul tastierino numerico)
Alterna la preferenza Dispositivo di output tra Solo desktop e il dispositivo di anteprima video	Ctrl+/ (sul tastierino numerico)	Comando+/ (sul tastierino numerico)
Acquisice l'istantanea	Maiusc+F5, Maiusc+F6, Maiusc+F7 o Maiusc+F8	Maiusc+F5, Maiusc+F6, Maiusc+F7 o Maiusc+F8
Visualizza l'istantanea nel visualizzatore attivo	F5, F6, F7 o F8	F5, F6, F7 o F8
Svuota l'istantanea	Ctrl+Maiusc+F5, Ctrl+Maiusc+F6, Ctrl+Maiusc+F7 o Ctrl+Maiusc+F8	Comando+Maiusc+F5, Comando+Maiusc+F6, Comando+Maiusc+F7 o Comando+Maiusc+F8

Nota: *alcune scelte rapide sono contrassegnate da un asterisco (*) per ricordarvi di attivare Bloc Num quando utilizzate il tastierino numerico.*

Torna all'inizio

Visualizzazioni (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Attiva o disattiva la gestione colore per la visualizzazione attiva	Maiusc+/ (sul tastierino numerico)	Maiusc+/ (sul tastierino numerico)
Mostra il canale rosso, verde, blu o alfa come scala di grigi	Alt+1, Alt+2, Alt+3, Alt+4	Opzione+1, Opzione+2, Opzione+3, Opzione+4
Mostra il canale rosso, verde o blu	Alt+Maiusc+1, Alt+Maiusc+2, Alt+Maiusc+3	Opzione+Maiusc+1, Opzione+Maiusc+2, Opzione+Maiusc+3
Alterna la visualizzazione del colore RGB semplice	Alt+Maiusc+4	Opzione+Maiusc+4
Mostra il bordo alfa (bordo fra aree trasparenti e aree opache) nel pannello Livello	Alt+5	Opzione+5
Mostra la sovrapposizione alfa (sovrapposizione colorata sulle aree trasparenti) nel pannello Livello	Alt+6	Opzione+6
Ripristina la visualizzazione del pannello Composizione a 100% e centra la composizione nel pannello	Doppio clic sullo strumento Mano	Doppio clic sullo strumento Mano
Ingrandisce nel pannello Composizione, Livello o Metraggio	. (punto) sulla tastiera principale	. (punto) sulla tastiera principale
Riduce nel pannello Composizione, Livello o Metraggio	, (virgola)	, (virgola)
Ingrandisce al 100% nel pannello Composizione, Livello o Metraggio	<	<
Ingrandisce per adattare nel pannello Composizione, Livello o Metraggio	Maiusc+<	Maiusc+<
Ingrandisce fino al 100% per adattare nel pannello Composizione, Livello o Metraggio	Alt+<	Opzione+<

Imposta la risoluzione su Piena, Dimezzata o Personalizzata nel pannello Composizione	Ctrl+J, Ctrl+Maiusc+J, Ctrl+Alt+J	Comando+J, Comando+Maiusc+J, Comando+Opzione+J
Apre la finestra di dialogo Opzioni di visualizzazione per il pannello Composizione attivo	Ctrl+Alt+U	Comando+Opzione+U
Zoom avanti del tempo	= (segno uguale) sulla tastiera principale	= (segno uguale) sulla tastiera principale
Zoom indietro del tempo	- (trattino) sulla tastiera principale	- (trattino) sulla tastiera principale
Ingrandisce il pannello Timeline fino a visualizzare unità di fotogrammi singoli (premere di nuovo per ridurre fino a mostrare l'intera durata della composizione.)	è	è
Riduce l'immagine nel pannello Timeline per mostrare l'intera durata della composizione (Premere di nuovo per ingrandire la durata specificata dal navigatore tempo.)	Maiusc+; (punto e virgola)	Maiusc+; (punto e virgola)
Sospende l'aggiornamento dell'immagine	Blocc Maiusc	Blocc Maiusc
Mostra o nasconde le aree di sicurezza	' (apostrofo)	' (apostrofo)
Mostra o nasconde la griglia	Ctrl +' (apostrofo)	Comando +' (apostrofo)
Mostra o nasconde la griglia proporzionale	Alt+' (apostrofo)	Opzione+' (apostrofo)
Mostra o nasconde i righelli	Ctrl+R	Comando+R
Mostra o nasconde le guide	Ctrl+é	Comando+é
Attiva o disattiva l'aggancio alla griglia	Ctrl+Maiusc +' (apostrofo)	Comando+Maiusc +' (apostrofo)
Attiva o disattiva l'aggancio alle guide	Ctrl+Maiusc+é	Comando+Maiusc+é
Blocca o sblocca le guide	Ctrl+Alt+Maiusc+é	Comando+Opzione+Maiusc+é
Visualizzare o nascondere i controlli dei livelli	Ctrl+Maiusc+H	Comando+Maiusc+H

Torna all'inizio

Metraggio (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Importa un file o sequenza di immagini	Ctrl+I	Comando+I
Importa file o sequenze di immagini multipli	Ctrl+Alt+I	Comando+Opzione+I
Apre il filmato in un pannello Metraggio After Effects	Tenendo premuto il tasto Alt fate doppio clic	Tenendo premuto il tasto Opzione fate doppio clic
Aggiunge l'elemento selezionato alla composizione attivata più di recente	Ctrl+< (sulla tastiera principale)	Comando+<
Sostituisce il metraggio sorgente selezionato per i livelli selezionati con l'elemento di metraggio selezionato nel pannello Progetto	Ctrl+Alt+/ (sulla tastiera principale)	Comando+Opzione<
Sostituisce la sorgente per un livello selezionato	Tenendo premuto il tasto Alt trascinate l'elemento dal pannello Progetto sul livello	Tenendo premuto il tasto Opzione trascinate l'elemento dal pannello Progetto

	selezionato	sul livello selezionato
Elimina un elemento di metraggio senza avvisare	Ctrl+Backspace	Comando+Canc
Apre la finestra di dialogo Interpreta metraggio per l'elemento di metraggio selezionato	Ctrl+Alt+G	Comando+Opzione+G
Ricorda l'interpretazione del metraggio	Ctrl+Alt+C	Comando+Opzione+C
Modifica l'elemento di metraggio selezionato nell'applicazione con cui è associato (Modifica originale)	Ctrl+E	Comando+E
Sostituisce l'elemento di metraggio selezionato	Ctrl+H	Comando+H
Ricarica gli elementi di metraggio selezionati	Ctrl+Alt+L	Comando+Opzione+L
Imposta il proxy per l'elemento di metraggio selezionato	Ctrl+Alt+P	Comando+Opzione+P

Torna all'inizio

Effetti e predefiniti di animazione (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Elimina tutti gli effetti dai livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+E	Comando+Maiusc+E
Applica l'effetto più recente ai livelli selezionati	Ctrl+Alt+Maiusc+E	Comando+Opzione+Maiusc+E
Applica il predefinito di animazione più recente ai livelli selezionati	Ctrl+Alt+Maiusc+F	Comando+Opzione+Maiusc+F

Torna all'inizio

Livelli (scelte rapide da tastiera)

Nota: *alcune operazioni non influiscono sui livelli inattivi.*

Risultato	Windows	Mac OS
Nuovo livello in tinta unita	Ctrl+Y	Comando+Y
Nuovo livello di tipo NULL	Ctrl+Alt+Maiusc+Y	Comando+Opzione+Maiusc+Y
Nuovo livello di regolazione	Ctrl+Alt+Y	Comando+Opzione+Y
Seleziona il livello (1-999) in base al numero (immettete le cifre rapidamente per i numeri a due e tre cifre)	0-9 sul tastierino numerico*	0-9 sul tastierino numerico*
Alterna la selezione del livello (1-999) in base al numero (immettete le cifre rapidamente per i numeri a due e tre cifre)	Maiusc+0-9 sul tastierino numerico*	Maiusc+0-9 sul tastierino numerico*
Seleziona il livello successivo nell'ordine di sovrapposizione	Ctrl+Freccia giù	Comando+Freccia giù
Seleziona il livello precedente nell'ordine di sovrapposizione	Ctrl+Freccia su	Comando+Freccia su
Estende la selezione al livello successivo nell'ordine di sovrapposizione	Ctrl+Maiusc+Freccia giù	Comando+Maiusc+Freccia giù

Estende la selezione al livello precedente nell'ordine di sovrapposizione	Ctrl+Maiusc+Freccia su	Comando+Maiusc+Freccia su
Deseleziona tutti i livelli	Ctrl+Maiusc+A	Comando+Maiusc+A
Scorre il livello selezionato verso la parte superiore del pannello Timeline	X	X
Mostra o nasconde la colonna Superiore	Maiusc+F4	Maiusc+F4
Mostra o nasconde le colonne Switch livello e Modalità	F4	F4
Disattiva tutti gli altri switch isolati	Alt-clic switch isolati	Opzione-clic switch isolati
Attiva o disattiva lo switch (bulbo oculare) video per i livelli selezionati	Ctrl+Alt+Maiusc+V	Comando+Opzione+Maiusc+V
Disattiva lo switch Video per tutti i livelli video diversi da quelli selezionati	Ctrl+Maiusc+V	Comando+Maiusc+V
Apre la finestra di dialogo Impostazioni per il livello in tinta unita, luce, videocamera, null o regolazione selezionato	Ctrl+Maiusc+Y	Comando+Maiusc+Y
Incolla i livelli al tempo corrente	Ctrl+Alt+V	Comando+Opzione+V
Suddivide i livelli selezionati (se non è selezionato alcun livello, suddivide tutti i livelli)	Ctrl+Maiusc+D	Comando+Maiusc+D
Esegue la precomposizione dei livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+C	Comando+Maiusc+C
Apre il pannello Controlli Effetti per i livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+T	Comando+Maiusc+T
Apre il livello nel pannello Livello (apre la composizione sorgente per il livello precomposizione nel pannello Composizione)	Fate doppio clic su un livello	Fate doppio clic su un livello
Apre la sorgente di un livello nel pannello Metraggio (apre il livello precomposizione nel pannello Livello)	Alt-doppio clic su un livello	Opzione-doppio clic su un livello
Inverte i livelli selezionati nel tempo	Ctrl+Alt+R	Comando+Opzione+R
Abilita la modifica del tempo per i livelli selezionati	Ctrl+Alt+T	Comando+Opzione+T
Sposta l'attacco o lo stacco dei livelli selezionati al tempo corrente	ì o ù	ì o ù
Tronca l'attacco o lo stacco dei livelli selezionati al tempo corrente	Alt+ì o Alt+ ù	Opzione+ì o Opzione+ù
Aggiunge o rimuove l'espressione per una proprietà	Tenendo premuto il tasto Alt fate clic sul cronometro	Tenendo premuto il tasto Opzione fate clic sul cronometro
Aggiunge un effetto (o più effetti selezionati) ai livelli selezionati	Fate doppio clic sulla selezione dell'effetto nel pannello Effetti e predefiniti	Fate doppio clic sulla selezione dell'effetto nel pannello Effetti e predefiniti
Imposta l'attacco o lo stacco tramite dilatazione tempo	Ctrl+Maiusc+, (virgola) o Ctrl+Alt+, (virgola)	Comando+Maiusc+, (virgola) o Comando+Opzione+, (virgola)
Sposta l'attacco dei livelli selezionati all'inizio della composizione	Alt+Inizio	Opzione+Inizio
Sposta lo stacco dei livelli selezionati alla	Alt+Fine	Opzione+Fine

fine della composizione		
Blocca i livelli selezionati	Ctrl+L	Comando+L
Sblocca tutti i livelli	Ctrl+Maiusc+L	Comando+Maiusc+L
Imposta la qualità su Alta, Bozza o Reticolo per i livelli selezionati	Ctrl+U, Ctrl+Maiusc+U o Ctrl+Alt+Maiusc+U	Comando+U, Comando+Maiusc+U, Comando+Opzione+Maiusc+U
Scorre in avanti o all'indietro tra i metodi fusione per i livelli selezionati	Maiusc+- (trattino) o Maiusc+= (segno uguale) sulla tastiera principale	Maiusc+- (trattino) o Maiusc+= (segno uguale) sulla tastiera principale
Trova nel pannello Timeline	Ctrl+F	Comando+F

Nota: *alcune scelte rapide sono contrassegnate da un asterisco (*) per ricordarvi di attivare Bloc Num quando utilizzate il tastierino numerico.*

Torna all'inizio

Visualizzare proprietà e gruppi nel pannello Timeline (scelte rapide da tastiera)

Nota: *questa tabella contiene le scelte rapide di due lettere (ad esempio "LL"). Per utilizzare queste scelte rapide, premete le lettere in rapida successione.*

Risultato	Windows	Mac OS
Trova nel pannello Timeline	Ctrl+F	Comando+F
Alterna l'espansione dei livelli selezionati per visualizzare tutte le proprietà	Ctrl+'	Comando+'
Alterna l'espansione del gruppo proprietà e di tutti i gruppi di proprietà inferiori per visualizzare tutte le proprietà	Fate clic, tenendo premuto il tasto Ctrl, alla sinistra del nome del gruppo proprietà	Fate clic, tenendo premuto il tasto Comando, alla sinistra del nome del gruppo proprietà
Mostra solo la proprietà Punto di ancoraggio (per luci e videocamera, Punto di interesse)	A	A
Mostra solo la proprietà Livelli audio	L	L
Mostra solo la proprietà Sfumatura maschera	F	F
Mostra solo la proprietà Tracciato maschera	M	M
Mostra solo la proprietà Opacità maschera	TT	TT
Mostra solo la proprietà Opacità (per luci, Intensità)	T	T
Mostra solo la proprietà Posizione	P	P
Mostra solo le proprietà Rotazione e Orientamento	R	R
Mostra solo la proprietà Scala	S	S
Mostra solo la proprietà Modifica tempo	RR	RR
Mostra solo le istanze degli effetti mancanti	FF	FF
Mostra solo il gruppo proprietà Effetti	E	E
Mostra solo il gruppo di proprietà maschera	MM	MM
Mostra solo il gruppo di proprietà Opzione materiale	AA	AA

Mostra solo le espressioni	EE	EE
Mostra solo le proprietà modificate	UU	UU
Visualizzare solo tratti pennello, tratti Pennello a rotoscopio e perni Marionetta	PP	PP
Mostra solo le forme d'onda audio	LL	LL
Mostra solo le proprietà con fotogrammi chiave o espressioni	U	U
Mostra solo le proprietà e i gruppi selezionati	SS	SS
Nasconde la proprietà o il gruppo	Tenendo premuti i tasti Alt e Maiusc fate clic sul nome della proprietà o gruppo	Tenendo premuti i tasti Opzione e Maiusc fate clic sul nome della proprietà o gruppo
Aggiunge o rimuove la proprietà o il gruppo dal set visualizzato	Maiusc+scelta rapida proprietà o gruppo	Maiusc+scelta rapida proprietà o gruppo
Aggiunge o rimuove un fotogramma chiave al tempo corrente	Alt+scelta rapida proprietà	Opzione+scelta rapida proprietà

Visualizzare proprietà nel pannello Controlli effetti (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Alterna l'espansione degli effetti selezionati per visualizzare tutte le proprietà	Ctrl+'	Comando+'
Alterna l'espansione del gruppo proprietà e di tutti i gruppi di proprietà inferiori per visualizzare tutte le proprietà	Fate clic, tenendo premuto il tasto Ctrl, alla sinistra del nome del gruppo proprietà	Fate clic, tenendo premuto il tasto Comando, alla sinistra del nome del gruppo proprietà

Modifica delle proprietà dei livelli (scelte rapide da tastiera)

Torna all'inizio

Risultato	Windows	Mac OS
Modifica il valore della proprietà a incrementi predefiniti	Trascinate il valore della proprietà	Trascinate il valore della proprietà
Modifica il valore della proprietà a incrementi predefiniti di 10x	Tendendo premuto il tasto Maiusc trascinate il valore della proprietà	Tendendo premuto il tasto Maiusc trascinate il valore della proprietà
Modifica il valore della proprietà a incrementi predefiniti di 1/10	Tendendo premuto il tasto Ctrl trascinate il valore della proprietà	Tendendo premuto il tasto Comando trascinate il valore della proprietà
Apre la finestra di dialogo Orientamento automatico per i livelli selezionati	Ctrl+Alt+O	Comando+Alt+O
Apre la finestra di dialogo Opacità per i livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+O	Comando+Maiusc+O
Apre la finestra di dialogo Rotazione per i livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+R	Comando+Maiusc+R
Apri la finestra di dialogo Posizione per i livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+P	Comando+Maiusc+P
Centra i livelli selezionati nella visualizzazione (modifica la proprietà Posizione per inserire i punti di ancoraggio	Ctrl+Inizio	Comando+Inizio

dei livelli selezionati al centro della visualizzazione corrente)		
Sposta i livelli selezionati di 1 pixel all'ingrandimento corrente (Posizione)	Tasto freccia	Tasto freccia
Sposta i livelli selezionati di 10 pixel all'ingrandimento corrente (Posizione)	Maiusc+Tasto freccia	Maiusc+Tasto freccia
Sposta i livelli selezionati di 1 fotogramma in avanti o indietro	Alt+Pagina su o Alt+Pagina giù	Opzione+Pagina su o Opzione+Pagina giù
Sposta i livelli selezionati di 10 fotogrammi in avanti o indietro	Alt+Maiusc+Pagina su o Alt+Maiusc+Pagina giù	Opzione+Maiusc+Pagina su o Opzione+Maiusc+Pagina giù
Aumenta o diminuisce la Rotazione (Rotazione Z) dei livelli selezionati di 1°	+ (più) o - (meno) sul tastierino numerico	+ (più) o - (meno) sul tastierino numerico
Aumenta o diminuisce la Rotazione (Rotazione Z) dei livelli selezionati di 10°	Maiusc++ (più) o Maiusc+- (meno) sul tastierino numerico	Maiusc++ (più) o Maiusc+- (meno) sul tastierino numerico
Aumenta o diminuisce l'opacità (o l'intensità per i livelli di luce) dei livelli selezionati dell'1%	Ctrl+Alt++ (più) o Ctrl+Alt+- (meno) sul tastierino numerico	Control+Opzione++ (più) o Control+Opzione+- (meno) sul tastierino numerico
Aumenta o diminuisce l'opacità (o l'intensità per i livelli di luce) dei livelli selezionati dell'10%	Ctrl+Alt+Maiusc++ (più) o Ctrl+Alt+Maiusc+- (meno) sul tastierino numerico	Control+Opzione+Maiusc++ (più) o Control+Opzione+Maiusc+- (meno) sul tastierino numerico
Aumenta dell'1% la scala dei livelli selezionati	Ctrl++ (più) o Alt++ (più) sul tastierino numerico	Comando++ (più) o Opzione++ (più) sul tastierino numerico
Diminuisce dell'1% la scala dei livelli selezionati	Ctrl+- (meno) o Alt+- (meno) sul tastierino numerico	Comando+- (meno) o Opzione+- (meno) sul tastierino numerico
Aumenta del 10% la scala dei livelli selezionati	Ctrl+Maiusc++ (più) o Alt+Maiusc++ (più) sul tastierino numerico	Comando+Maiusc++ (più) o Opzione+Maiusc++ (più) sul tastierino numerico
Diminuisce del 10% la scala dei livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+- (meno) o Alt+Maiusc+- (meno) sul tastierino numerico	Comando+Maiusc+- (meno) o Opzione+Maiusc+- (meno) sul tastierino numerico
Modifica la Rotazione o l'Orientamento in incrementi di 45°	Tenendo premuto il tasto Maiusc trascinare con lo strumento Rotazione	Tenendo premuto il tasto Maiusc trascinare con lo strumento Rotazione
Modifica la Scala, limitata alle proporzioni del fotogramma del metraggio	Maiusc-trascina la maniglia del livello con lo strumento Selezione	Maiusc-trascina la maniglia del livello con lo strumento Selezione
Ripristinare rotazione a 0°	Doppio clic sullo strumento Rotazione	Doppio clic sullo strumento Rotazione
Ripristina la Scala a 100%	Doppio clic sullo strumento Selezione	Doppio clic sullo strumento Selezione
Scala e riposiziona i livelli selezionati per adattare alla composizione	Ctrl+Alt+F	Comando+Opzione+F
Scala e riposiziona i livelli selezionati per adattarli alla larghezza della composizione, mantenendo le proporzioni dell'immagine per ciascun livello	Ctrl+Alt+Maiusc+H	Comando+Opzione+Maiusc+H
Scala e riposiziona i livelli selezionati per adattarli all'altezza della composizione, mantenendo le proporzioni dell'immagine per ciascun livello	Ctrl+Alt+Maiusc+G	Comando+Opzione+Maiusc+G

Torna all'inizio

Livelli 3D (scelte rapide da tastiera)

Nota: *(Mac OS) Le scelte rapide relative ai tasti funzione F9-F12 possono creare conflitti con le scelte rapide utilizzate dal sistema operativo. Per istruzioni sulla riassegnazione di scelte rapide Dashboard & Exposé, consultate l'Aiuto di Mac OS.*

Risultato	Windows	Mac OS
Passare alla visualizzazione 3D 1 (impostazioni predefinite per Fronte)	F10	F10
Passare alla visualizzazione 3D 2 (impostazioni predefinite per Visualizzazione personalizzata 2)	F11	F11
Passare alla visualizzazione 3D 3 (impostazioni predefinite per Videocamera attiva)	F12	F12
Tornare alla vista precedente	Esc	Esc
Nuova luce	Ctrl+Alt+Maiusc+L	Comando+Opzione+Maiusc+L
Nuova videocamera	Ctrl+Alt+Maiusc+C	Comando+Opzione+Maiusc+C
Sposta la videocamera e il suo punto di interesse per vedere i livelli 3D selezionati	Ctrl+Alt+Maiusc+á	Comando+Opzione+Maiusc+á
Con uno strumento videocamera selezionato, sposta la videocamera e il suo punto di interesse per vedere i livelli 3D selezionati	F	F
Con uno strumento videocamera selezionato, sposta la videocamera e il suo punto di interesse per vedere tutti i livelli 3D	Ctrl+Maiusc+F	Comando+Maiusc+F
Attiva o disattiva la proprietà Crea ombre per i livelli 3D selezionati	Alt+Maiusc+C	Opzione+Maiusc+C

Torna all'inizio

Fotogrammi chiave ed editor grafico (scelte rapide da tastiera)

Nota: *(Mac OS) Le scelte rapide relative ai tasti funzione F9-F12 possono creare conflitti con le scelte rapide utilizzate dal sistema operativo. Per istruzioni sulla riassegnazione di scelte rapide Dashboard & Exposé, consultate l'Aiuto di Mac OS.*

Risultato	Windows	Mac OS
Alterna tra la modalità Editor grafico e barra del livello	Maiusc+F3	Maiusc+F3
Selezionare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà	Clic nome proprietà	Clic nome proprietà
Seleziona tutti i fotogrammi chiave e le proprietà visibili	Ctrl+Alt+A	Comando+Opzione+A
Deseleziona tutti i fotogrammi chiave, le proprietà e i gruppi di proprietà	Maiusc+F2 o Ctrl+Alt+Maiusc+A	Maiusc+F2 o Comando+Opzione+Maiusc+A
Sposta il fotogramma chiave di 1 fotogramma in avanti o indietro	Alt+Freccia destra o Alt+Freccia sinistra	Opzione+Freccia destra o Opzione+Freccia sinistra
Sposta il fotogramma chiave di 10 fotogrammi in avanti o indietro	Alt+Maiusc+Freccia destra o Alt+Maiusc+Freccia sinistra	Opzione+Maiusc+Freccia destra o Opzione+Maiusc+Freccia sinistra
Imposta l'interpolazione per i fotogrammi chiave selezionati (modalità barra del livello)	Ctrl+Alt+K	Comando+Opzione+K

Imposta il metodo di interpolazione del fotogramma chiave su mantieni o curva di Bezier automatica	Ctrl+Alt+H	Comando+Opzione+H
Imposta il metodo di interpolazione del fotogramma chiave su lineare o curva di Bezier automatica	Tenendo premuto il tasto Ctrl fate clic nella modalità barra del livello	Tenendo premuto il tasto Comando fate clic nella modalità barra del livello
Imposta il metodo di interpolazione del fotogramma chiave su lineare o mantieni	Tenendo premuti i tasti Ctrl e Alt fate clic nella modalità barra del livello	Tenendo premuti i tasti Comando e Opzione fate clic nella modalità barra del livello
Regola automaticamente i fotogrammi chiave selezionati	F9	F9
Regola automaticamente l'attacco dei fotogrammi chiave selezionati	Maiusc+F9	Maiusc+F9
Regola automaticamente lo stacco dei fotogrammi chiave selezionati	Ctrl+Maiusc+F9	Comando+Maiusc+F9
Imposta la velocità dei fotogrammi chiave selezionati	Ctrl+Maiusc+K	Comando+Maiusc+K
Aggiunge o rimuove un fotogramma in corrispondenza del tempo corrente (per le scelte rapide relative alle proprietà, consultate Visualizzare proprietà e gruppi nel pannello Timeline (scelte rapide da tastiera)).	Alt+scelta rapida proprietà	Opzione+scelta rapida proprietà

Torna all'inizio

Testo (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Nuovo livello testo	Ctrl+Alt+Maiusc+T	Comando+Opzione+Maiusc+T
Allinea il testo orizzontale selezionato a sinistra, al centro o a destra	Ctrl+Maiusc+L, Ctrl+Maiusc+C o Ctrl+Maiusc+R	Comando+Maiusc+L, Comando+Maiusc+C, Comando+Maiusc+R
Allinea il testo verticale selezionato in alto, al centro o in basso	Ctrl+Maiusc+L, Ctrl+Maiusc+C o Ctrl+Maiusc+R	Comando+Maiusc+L, Comando+Maiusc+C, Comando+Maiusc+R
Estende o riduce la selezione di un carattere a destra o a sinistra nel testo orizzontale	Maiusc+Freccia destra o Maiusc+Freccia sinistra	Maiusc+Freccia destra o Maiusc+Freccia sinistra
Estende o riduce la selezione di una parola a destra o a sinistra nel testo orizzontale	Ctrl+Maiusc+Freccia destra o Ctrl+Maiusc+Freccia sinistra	Comando+Maiusc+Freccia destra o Comando+Maiusc+Freccia sinistra
Estende o riduce la selezione di una riga in alto o in basso nel testo orizzontale	Maiusc+Freccia su o Maiusc+Freccia giù	Maiusc+Freccia su o Maiusc+Freccia giù
Estende o riduce la selezione di una riga a destra o a sinistra nel testo verticale	Maiusc+Freccia destra o Maiusc+Freccia sinistra	Maiusc+Freccia destra o Maiusc+Freccia sinistra
Estende o riduce la selezione di una parola in alto o in basso nel testo verticale	Ctrl+Maiusc+Freccia su o Ctrl+Maiusc+Freccia giù	Comando+Maiusc+Freccia su o Comando+Maiusc+Freccia giù
Estende o riduce la selezione di un carattere in alto o in basso nel testo verticale	Maiusc+Freccia su o Maiusc+Freccia giù	Maiusc+Freccia su o Maiusc+Freccia giù
Seleziona il testo dal punto di inserimento all'inizio o alla fine della riga	Maiusc+Inizio o Maiusc+Fine	Maiusc+Inizio o Maiusc+Fine

Sposta il punto di inserimento all’inizio o alla fine della riga	Inizio o Fine	Inizio o Fine
Seleziona tutto il testo su un livello	Doppio clic sul livello testo	Doppio clic sul livello testo
Seleziona il testo dal punto di inserimento all’inizio o alla fine della cornice di testo	Ctrl+Maiusc+Inizio o Ctrl+Maiusc+Fine	Comando+Maiusc+Inizio o Comando+Maiusc+Fine
Seleziona il testo dal punto di inserimento al punto di clic del mouse	Fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc	Fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc
Nel testo orizzontale, sposta il punto di inserimento di un carattere a sinistra o a destra, di una riga in alto o in basso, di una parola a sinistra o a destra o di un paragrafo in alto o in basso	Freccia sinistra o Freccia destra, Freccia su o Freccia giù, Ctrl+Freccia sinistra o Ctrl+Freccia destra o Ctrl+Freccia su o Ctrl+Freccia giù	Freccia sinistra o Freccia destra, Freccia su o Freccia giù, Comando+Freccia sinistra o Comando+Freccia destra o Comando+Freccia su o Comando+Freccia giù
Nel testo verticale, sposta il punto di inserimento di un carattere in alto o in basso, di uno a sinistra o a destra, di una parola in alto o in basso o di un paragrafo a sinistra o a destra	Freccia su o Freccia giù, Freccia sinistra o Freccia destra, Ctrl+Freccia su o Ctrl+Freccia giù o Ctrl+Freccia sinistra o Ctrl+Freccia destra	Freccia su o Freccia giù, Freccia sinistra o Freccia destra, Comando+Freccia su o Comando+Freccia giù o Comando+Freccia sinistra o Comando+Freccia destra
Seleziona parola, riga, paragrafo o l’intero fotogramma testo	Doppio clic, triplo clic, quadruplo clic o quintuplo clic con lo strumento Testo	Doppio clic, triplo clic, quadruplo clic o quintuplo clic con lo strumento Testo
Attiva o disattiva Tutte maiuscole per il testo selezionato	Ctrl+Maiusc+K	Comando+Maiusc+K
Attiva o disattiva Maiuscoletto per il testo selezionato	Ctrl+Alt+Maiusc+K	Comando+Opzione+Maiusc+K
Attiva o disattiva i caratteri di apice per il testo selezionato	Ctrl+Maiusc++	Comando+Maiusc++
Attiva o disattiva i caratteri di pedice per il testo selezionato	Ctrl+Alt+Maiusc++	Comando+Opzione+Maiusc++
Imposta la scala orizzontale a 100% per il testo selezionato	Ctrl+Maiusc+X	Comando+Maiusc+X
Imposta la scala verticale a 100% per il testo selezionato	Ctrl+Alt+Maiusc+X	Comando+Opzione+Maiusc+X
Attiva l’interlinea automatica per il testo selezionato	Ctrl+Alt+Maiusc+A	Comando+Opzione+Maiusc+A
Ripristina il tracciamento a 0 per il testo selezionato	Ctrl+Maiusc+Q	Comando+Maiusc+Control+Q
Giustifica il paragrafo; allinea l’ultima riga a sinistra	Ctrl+Maiusc+J	Comando+Maiusc+J
Giustifica il paragrafo; allinea l’ultima riga a destra	Ctrl+Alt+Maiusc+J	Comando+Opzione+Maiusc+J
Giustifica il paragrafo; forza l’ultima riga	Ctrl+Maiusc+F	Comando+Maiusc+F
Riduce o aumenta la dimensione dei font del testo selezionato di 2 unità	Ctrl+Maiusc+, (virgola) o Ctrl+Maiusc+. (punto)	Comando+Maiusc+, (virgola) o Comando+Maiusc+. (punto)
Riduce o aumenta la dimensione dei font del testo selezionato di 10 unità	Ctrl+Alt+Maiusc+, (virgola) o Ctrl+Alt+Maiusc+. (punto)	Comando+Opzione+Maiusc+, (virgola) o Comando+Opzione+Maiusc+. (punto)
Aumenta o riduce l’interlinea di 2 unità	Alt+Freccia giù o Alt+Freccia su	Opzione+Freccia giù o Opzione+Freccia su
Aumenta o riduce l’interlinea di 10 unità	Ctrl+Alt+Freccia giù o Ctrl+Alt+Freccia su	Comando+Opzione+Freccia giù o Comando+Opzione+Freccia su

Riduce o aumenta lo scorrimento della linea di base di 2 unità	Alt+Maiusc+Freccia giù o Alt+Maiusc+Freccia su	Opzione+Maiusc+Freccia giù o Opzione+Maiusc+Freccia su
Riduce o aumenta lo scorrimento della linea di base di 10 unità	Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia giù o Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia su	Comando+Opzione+Maiusc+Freccia giù o Comando+Opzione+Maiusc+Freccia su
Riduce o aumenta la crenatura o la spaziatura di 20 unità (20/1000 ems)	Alt+Freccia sinistra o Alt+Freccia destra	Opzione+Freccia sinistra o Opzione+Freccia destra
Riduci/aumenta la crenatura o la spaziatura di 100 unità (100/1000 ems)	Ctrl+Alt+Freccia sinistra o Ctrl+Alt+Freccia destra	Comando+Opzione+Freccia sinistra o Comando+Opzione+Freccia destra
Attiva o disattiva la composizione paragrafo	Ctrl+Alt+Maiusc+T	Comando+Opzione+Maiusc+T

Torna all'inizio

Maschere (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Nuova maschera	Ctrl+Maiusc+N	Comando+Maiusc+N
Seleziona tutti i punti di una maschera	Alt-clic maschera	Opzione-clic maschera
Seleziona la maschera precedente o successiva	Alt+` (apostrofo) o Alt+Maiusc+` (apostrofo)	Opzione+` (apostrofo) o Opzione+Maiusc+` (apostrofo)
Accede alla modalità di editing maschera a trasformazione libera	Fate doppio clic sulla maschera con lo strumento Selezione o selezionate la maschera nel pannello Timeline e premete Ctrl+T	Fate doppio clic sulla maschera con lo strumento Selezione o selezionate la maschera nel pannello Timeline e premete Comando+T
Esce dalla modalità di editing maschera a trasformazione libera	Esc	Esc
Ridimensiona intorno al punto centrale nella modalità Trasformazione libera	Ctrl-trascina	Comando-trascina
Sposta i punti tracciato selezionati di 1 pixel all'ingrandimento corrente	Tasto freccia	Tasto freccia
Sposta i punti tracciato selezionati di 10 pixel all'ingrandimento corrente	Maiusc+Tasto freccia	Maiusc+Tasto freccia
Alterna tra punti angolo e punti arrotondati	Ctrl+Alt-clic sul vertice	Comando+Opzione-clic sul vertice
Ridisegna le maniglie di Bezier	Ctrl+Alt-trascinamento del vertice	Comando+Opzione-trascinamento del vertice
Inverte la maschera selezionata	Ctrl+Maiusc+I	Comando+Maiusc+I
Apre la finestra di dialogo Sfumatura maschera per la maschera selezionata	Ctrl+Maiusc+F	Comando+Maiusc+F
Apre la finestra di dialogo Forma maschera per la maschera selezionata	Ctrl+Maiusc+M	Comando+Maiusc+M

Torna all'inizio

Strumenti di disegno (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Scambia il colore di sfondo e i colori in primo piano del disegno	X	X
Imposta il colore in primo piano del	D	D

disegno su nero e il colore di sfondo su bianco		
Imposta il colore in primo piano sul colore evidenziato dal puntatore di un qualsiasi strumento di disegno	Alt-clic	Opzione-clic
Imposta il colore in primo piano sul valore del colore medio di un'area 4 x 4 pixel evidenziata dal puntatore di un qualsiasi strumento di disegno	Ctrl+Alt-clic	Comando+Opzione-clic
Imposta le dimensioni del pennello per uno strumento di disegno	Ctrl-trascina	Comando-trascina
Imposta la durezza del pennello per uno strumento di disegno	Ctrl-trascina, quindi rilascia Ctrl mentre trascina	Comando-trascina, quindi rilascia Comando mentre trascina
Unisce il tratto pennello corrente al tratto precedente	Tenete premuto il tasto Maiusc mentre iniziate il tratto	Tenete premuto il tasto Maiusc mentre iniziate il tratto
Imposta il punto di campionamento iniziale sul punto evidenziato dal puntatore dello strumento Timbro clone	Alt-clic	Opzione-clic
Attiva temporaneamente lo strumento Gomma con l'opzione Solo ultimo tratto	Ctrl+Maiusc	Comando+Maiusc
Visualizza e sposta la sovrapposizione (cambia il valore Scostamento di Strumento Timbro clone di allineato o cambia il valore Posizione sorgente di Strumento Timbro clone non allineato)	Tenendo premuti i tasti Alt e Maiusc trascinate con lo strumento Timbro clone	Tenendo premuti i tasti Opzione e Maiusc trascinate con lo strumento Timbro clone
Attiva un predefinito specifico di Strumento Timbro clone	3, 4, 5, 6 o 7 sulla tastiera principale	3, 4, 5, 6 o 7 sulla tastiera principale
Duplica un predefinito dello strumento Timbro clone nel pannello Disegno	Tenete premuto Alt e fate clic sul pulsante per il predefinito	Tenete premuto Opzione e fate clic sul pulsante per il predefinito
Imposta l'opacità per uno strumento di disegno	Cifra sul tastierino numerico (ad esempio, 9=90%, 1=10%)*	Cifra sul tastierino numerico (ad esempio, 9=90%, 1=10%)*
Imposta l'opacità per uno strumento di disegno sul 100%	. (decimale) sul tastierino numerico*	. (decimale) sul tastierino numerico*
Imposta il flusso per uno strumento di disegno	Maiusc+Cifra sul tastierino numerico (ad esempio, 9=90%, 1=10%)*	Maiusc+Cifra sul tastierino numerico (ad esempio, 9=90%, 1=10%)*
Imposta il flusso per uno strumento di disegno sul 100%	Maiusc+. (decimale) sul tastierino numerico*	Maiusc+. (decimale) sul tastierino numerico*
Sposta in avanti o indietro del numero di fotogrammi specificati per la Durata del tratto	Ctrl+Pagina su o Ctrl+Pagina giù (o 1 o 2 sulla tastiera principale)	Comando+Pagina su o Comando+Pagina giù (o 1 o 2 sulla tastiera principale)

Nota: *alcune scelte rapide sono contrassegnate da un asterisco (*) per ricordarvi di attivare Bloc Num quando utilizzate il tastierino numerico.*

Torna all'inizio

Livelli forma (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Raggruppa le forme selezionate	Ctrl+G	Comando+G
Separa le forme selezionate	Ctrl+Maiusc+G	Comando+Maiusc+G
Accede alla modalità di editing tracciato a trasformazione libera	Selezionare la proprietà Tracciato nel pannello Timeline e premere Ctrl+T	Selezionare la proprietà Tracciato nel pannello Timeline e premere Comando+T

Aumenta la rotondità interna della stella	Pagina su quando si trascina per creare la forma	Pagina su quando si trascina per creare la forma
Riduce la rotondità interna della stella	Pagina giù quando si trascina per creare la forma	Pagina giù quando si trascina per creare la forma
Aumenta il numero di punti per una stella o un poligono; aumenta la rotondità per il rettangolo arrotondato	Freccia su quando si trascina per creare la forma	Freccia su quando si trascina per creare la forma
Riduce il numero di punti per una stella o un poligono; diminuisce la rotondità per il rettangolo arrotondato	Freccia giù quando si trascina per creare la forma	Freccia giù quando si trascina per creare la forma
Riposiziona la forma durante la creazione	Tenete premuta la barra spaziatrice quando trascinate per creare la forma	Tenete premuta la barra spaziatrice quando trascinate per creare la forma
Imposta la rotondità del rettangolo arrotondato a 0 (angoli stretti); riduce la rotondità esterna del poligono e della stella	Freccia sinistra quando si trascina per creare la forma	Freccia sinistra quando si trascina per creare la forma
Imposta la rotondità del rettangolo arrotondato sul valore massimo; aumenta la rotondità esterna del poligono e della stella	Freccia destra quando si trascina per creare la forma	Freccia destra quando si trascina per creare la forma
Vincola i rettangoli a quadrati; vincola le ellissi a cerchi; vincola i poligoni e le stelle a rotazione zero	Maiusc quando si trascina per creare la forma	Maiusc quando si trascina per creare la forma
Cambia il raggio esterno della stella	Ctrl quando si trascina per creare la forma	Comando quando si trascina per creare la forma

Torna all'inizio

Marcatori (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Imposta il marcatore sul tempo corrente (funziona durante l'anteprima RAM e l'anteprima di solo audio)	* (moltiplicazione) sul tastierino numerico	* (moltiplicazione) sul tastierino numerico o Control+8 sulla tastiera principale
Imposta il marcatore sul tempo corrente e apre la finestra di dialogo del marcatore	Alt+* (moltiplicazione) sul tastierino numerico	Opzione+* (moltiplicazione) sul tastierino numerico o Control+Opzione+8 su tastiera principale
Imposta e numera un marcatore composizione (0-9) sul tempo corrente	Maiusc+0-9 sulla tastiera principale	Maiusc+0-9 sulla tastiera principale
Passa a un marcatore composizione (0-9)	0-9 sulla tastiera principale	0-9 sulla tastiera principale
Visualizza la durata tra due marcatori livello o fotogrammi chiave nel pannello Info	Alt-clic i marcatori o i fotogrammi chiave	Opzione-clic i marcatori o i fotogrammi chiave
Rimuove il marcatore	Ctrl-clic marcatore	Comando-clic marcatore

Torna all'inizio

Tracciamento del movimento (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Sposta l'area delle caratteristiche, l'area di ricerca e il punto di attacco di 1 pixel all'attuale ingrandimento	Tasto freccia	Tasto freccia

Sposta l'area delle caratteristiche, l'area di ricerca e il punto di attacco di 10 pixel all'attuale ingrandimento	Maiusc+Tasto freccia	Maiusc+Tasto freccia
Sposta l'area delle caratteristiche e l'area di ricerca di 1 pixel all'attuale ingrandimento	Alt+Tasto freccia	Opzione+Tasto freccia
Sposta l'area delle caratteristiche e l'area di ricerca di 10 pixel all'attuale ingrandimento	Alt+Maisc+Tasto freccia	Opzione+Maiusc+Tasto freccia

Torna all'inizio

Salvataggio, esportazione e rendering (scelte rapide da tastiera)

Risultato	Windows	Mac OS
Salva il progetto	Ctrl+S	Comando+S
Incrementa e salva il progetto	Ctrl+Alt+Maiusc+S	Comando+Opzione+Maiusc+S
Salva con nome	Ctrl+Maiusc+S	Comando+Maiusc+S
Aggiunge la composizione attiva o gli elementi selezionati alla coda di rendering Aggiungi composizione attiva o elementi selezionati alla coda di rendering (After Effects CS6 e versioni precedenti).	Ctrl+Maiusc+< Ctrl+M	Comando+Maiusc+< Ctrl+Comando+M
Aggiunge il fotogramma corrente alla coda di rendering	Ctrl+Alt+S	Comando+Opzione+S
Duplica l'elemento di rendering con lo stesso nome del file di output dell'originale	Ctrl+Maiusc+D	Comando+Maiusc+D

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Modificare le scelte rapide da tastiera

Per modificare le scelte rapide da tastiera, utilizzate lo script KeyEd Up di Jeff Almasol, disponibile nel sito Web di Adobe After Effects Exchange.

Sebastien Perier fornisce istruzioni nel suo sito Web per assegnare scelte rapide da tastiera agli script in modo tale che sia possibile eseguire uno script premendo un solo tasto. Questa tecnica è basata sullo script KeyEd Up.

Per informazioni su come rimappare le scelte rapide da tastiera per i layout della tastiera diversi da quello U.S.A. standard, visitate il sito Web di Jonas Hummelstrand.

Per un riferimento delle scelte rapide da tastiera, consultate Sezione di riferimento sulle scelte rapide da tastiera.

Nota: *su Mac OS, alcuni comandi della tastiera che consentono di interagire con il sistema operativo sono in conflitto con i comandi che interagiscono con After Effects. Selezionate Usa tasti di scelta rapida di sistema nelle preferenze Generali per ignorare i comandi della tastiera di After Effects nei casi in cui vi sia un conflitto con i comandi della tastiera di Mac OS.*

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Preferenze

Preferenze Generali
Anteprima delle preferenze (CS5.5 e versioni precedenti)
Anteprima delle preferenze (CS6)
Preferenze Visualizzazione
Preferenze di importazione
Preferenze Output
Preferenze Griglie e guide
Preferenze Etichette
Preferenze di Cache oggetto multimediale e disco
Preferenze Anteprima video
Preferenze Aspetto
Preferenze Salvataggio automatico
Preferenze di memoria ed elaborazione multipla
Preferenze Hardware audio e Mapping output audio

- Per aprire la finestra di dialogo Preferenze, scegliete Modifica > Preferenze > [nome categoria] (Windows) o After Effects > Preferenze > [nome categoria] (Mac OS).
- Per aprire la finestra di dialogo Preferenze nella categoria Generali, premete Ctrl+Alt+; (punto e virgola) (Windows) o Comando+Opzione+; (Mac OS).
- Per ripristinare le impostazioni delle preferenze predefinite, tenete premuto Ctrl+Alt+Maius (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc (Mac OS) all'avvio dell'applicazione. Per ripristinare anche le scelte rapide da tastiera predefinite, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante OK.

Le preferenze, compresi le scelte rapide da tastiera e gli spazi di lavoro, sono memorizzate in file nei seguenti percorsi:

- (Mac OS) <unità>/Utenti/<nome utente>/Libreria/Preferenze/Adobe/After Effects/10.5
- (Windows) <unità>\Users\<nome_utente>\AppData\Roaming\Adobe\After Effects\10.5

In After Effects CS6, le preferenze possono essere visibili senza ricercarle nel disco rigido. Per visualizzare le preferenze, scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS) ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Mostra preferenze in Esplora risorse (Windows).
- Fate clic sul pulsante Mostra preferenze nel Finder (Mac OS).

Facendo clic sul pulsante si apre la cartella contenente i file delle preferenze di After Effects.

Nota: *non dovrebbe essere necessario modificare manualmente i file di questa directory. In genere, per modificare le preferenze è sufficiente utilizzare la finestra di dialogo Preferenze. Per informazioni su come modificare le scelte rapide da tastiera, consultate Modificare le scelte rapide da tastiera. Per informazioni sulla gestione degli spazi di lavoro, consultate Spazi di lavoro e pannelli.*

In questa sezione vengono forniti i collegamenti alle pagine in cui vengono spiegate nel contesto le varie preferenze il cui significato non è evidente.

Preferenze Generali

Torna all'inizio

- Livelli di Annulla: Annullare le modifiche
- Dimensione in punti tracciato: specifica le dimensioni delle maniglia direzionale di una curva di Bezier e i vertici per maschere e forme, maniglie direzionali per tracciati animati e altri controlli simili.
- Mostra descrizione comandi: Suggerimenti sull'interfaccia utente di After Effects
- Crea livelli all'ora di inizio composizione: Panoramica sui livelli
- Applica switch alle composizioni nidificate: La precomposizione e la nidificazione
- Imposta interpolazione spazio lineare come predefinita: Interpolazione fotogrammi chiave spaziale e temporale
- Mantieni conteggio vertici costante durante la modifica delle maschere: Designare il primo vertice per un tracciato Bezier
  Nota: *In After Effects CS6, l'opzione Mantieni conteggio vertici costante durante la modifica delle maschere è stato rinominato in "Mantieni conteggio vertici e bordi sfumati costante durante la modifica delle maschere".*
- La scelta rapida per lo strumento Penna permette di alternare tra gli strumenti Penna e Bordo sfumato maschera (After Effects

CS6): Sfumatura maschera di larghezza variabile (CS6)

- Sincronizza tempo di tutti gli elementi correlati: Impostazioni di preferenze e composizioni che agiscono sulle composizioni nidificate
- Il selettore espressioni usa inglese compatto: Modificare un'espressione con il selettore
- Crea livelli suddivisi sopra livello originale: Dividere un livello
- Consenti agli script di scrivere i file e accedere alla rete: Caricamento ed esecuzione degli script
- Attiva debugger JavaScript: guida agli script di After Effects in Adobe After Effects Developer Center nel sito Web di Adobe
- Usa selettore colore di sistema: Scegliere un selettore colore
- Crea nuovi livelli con impostazioni di qualità alta: Qualità immagine del livello e posizionamento subpixel
- Usa tasti di scelta rapida di sistema (solo Mac OS): Scelte rapide da tastiera
- Dynamic Link con After Effects usa nome file di progetto con numero maggiore (After Effects CS6): Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Anteprima delle preferenze (CS5.5 e versioni precedenti)

Torna all'inizio

- Limite risoluzione adattata: Modalità di anteprima e preferenze Anteprime rapide
- Attiva OpenGL e Accelera gli effetti utilizzando OpenGL (quando possibile): Rendering con OpenGL
- Attiva risoluzione adattata con OpenGL: Modalità di anteprima e preferenze Anteprime rapide
- Qualità visualizzatore (Qualità zoom e Qualità gestione colore): Preferenze Qualità visualizzatore
- Durata anteprima audio: Visualizzazione in anteprima di video e audio

Anteprima delle preferenze (CS6)

Torna all'inizio

- Limite risoluzione adattata: Modalità di anteprima e preferenze Anteprime rapide

  Consultate anche Anteprime rapide (CS6).

  In After Effects CS6, il pulsante e la finestra di dialogo Informazioni su OpenGL sono stati sostituiti da una finestra di dialogo Informazioni su GPU. La finestra di dialogo è disponibile per verificare la memoria texture per la GPU e impostare la preferenza ray tracing nella GPU, se disponibile. È disponibile il numero di versione OptiX e anche il pulsante Copia per copiare le informazioni generali della parte superiore della finestra di dialogo negli Appunti di sistema.
- Qualità visualizzatore (Qualità zoom e Qualità gestione colore): Preferenze Qualità visualizzatore
- Durata anteprima audio: Visualizzazione in anteprima di video e audio

Preferenze Visualizzazione

Torna all'inizio

- Tracciati animati: Tracciati animati
- Disattiva miniature nel pannello del progetto: Miniature delle composizioni
- Mostra avanzamento rendering nel pannello Info e nel diagramma di flusso: Visualizzazione in anteprima di video e audio
- Accelerazione hardware per pannelli Composizione, Livello e Metraggio: Migliorare le prestazioni

Preferenze di importazione

Torna all'inizio

- Metraggio fisso: Creare livelli da elementi del metraggio o cambiare sorgente del livello
- Metraggio sequenza: Importare una singola immagine fissa o una sequenza di immagini fisse
- Interpreta alfa senza etichetta come: Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice.
- Importa più elementi tramite trascinamento come: Importare elementi di metraggio tramite trascinamento
- Adobe After Effects CS5.5 (e versioni successive) presenta l'opzione File multimediale NTSC indeterminato, con un menu a comparsa per codice di tempo drop-frame e senza drop-frame. Questa opzione è applicabile alle importazioni quali sequenze di immagini fisse nelle quali i valori del codice di tempo non sono inclusi o non sono noti.

Preferenze Output

Torna all'inizio

- Segmenta sequenze a, Segmenta file filmato a e Durata blocco audio: Impostazioni dei segmenti
- Usa cartella e nome file predefiniti: Assegnare automaticamente un nome ai file di output

Preferenze Griglie e guide

Torna all'inizio

- Aree di sicurezza, griglie, guide e righelli

Preferenze Etichette

Torna all'inizio

- Etichette colori per livelli, composizioni ed elementi di metraggio

Preferenze di Cache oggetto multimediale e disco

Torna all'inizio

- Abilitare cache disco e dimensione massima cache disco: Cache: cache RAM, cache disco e cache multimediale
- Cache multimediale resa conforme e Pulisci database e cache: Cache multimediale
- Crea marcatori livello da metadati XMP metraggio e Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione: Metadati XMP in After Effects

Preferenze Anteprima video

Torna all'inizio

- Anteprima su un monitor video esterno

Preferenze Aspetto

Torna all'inizio

- Usa colore etichetta per tracciati e maniglie livello e Usa colore etichetta per schede correlate: Etichette colori per livelli, composizioni ed elementi di metraggio
- Alterna ciclicamente colori maschera: Scorrere i colori dei tracciati delle maschere
- Usa sfumature: Usare sfumature nell'interfaccia utente.
- Luminosità: schiarisce o scurisce i colori dell'interfaccia utente (UI).

Preferenze Salvataggio automatico

Torna all'inizio

- Salvare ed eseguire il backup dei progetti in After Effects CS5

Preferenze di memoria ed elaborazione multipla

Torna all'inizio

- Preferenze di memoria ed elaborazione multipla

Preferenze Hardware audio e Mapping output audio

Torna all'inizio

- Visualizzare in anteprima video e audio

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Progetti e composizioni

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Progetti

I progetti
Creare e aprire progetti
Salvare ed eseguire il backup dei progetti
Modelli ed esempi di progetti
Diagramma di flusso, pannello

Torna all'inizio

I progetti

Un progetto di After Effects è costituito da un singolo file contenente composizioni e riferimenti a tutti i file sorgente utilizzati dagli elementi di metraggio nel progetto. Le composizioni sono raccolte di livelli. Molti livelli utilizzano elementi di metraggio (come filmati o immagini fisse) come sorgente, benché taluni, come i livelli forma e testo, contengano grafica che può essere creata all'interno di After Effects.

Un file di progetto ha l'estensione .aep o .aepx. Un file di progetto con l'estensione .aep è un file di progetto binario. Un file di progetto con l'estensione .aepx è un file di progetto XML basato su testo.

Il nome del progetto corrente appare nella parte superiore della finestra dell'applicazione.

Un file di progetto modello ha l'estensione .aet. Consultate Modelli ed esempi di progetti.

File di progetto XML

I file di progetto XML basati su testo contengono alcune informazioni relative al progetto, come ad esempio i dati binari con codifica esadecimale, ma gran parte delle informazioni di un progetto è presentata sotto forma di testo leggibile esposto in elementi string. Potete aprire un file di progetto XML in un editor di testo e apportare modifiche ad alcuni dettagli senza aprire il progetto in After Effects. Potete anche scrivere degli script che modificano le informazioni sul progetto nei file di progetto XML nell'ambito di un flusso di lavoro automatizzato.

Per un'esercitazione video sul formato file di progetto XMP, visitate il sito Web di Adobe.

Gli elementi di un progetto che potete modificare in un file di progetto XML:

- Attributi dei marcatori, compresi i commenti, parametri dei marcatori capitoli e dei punti cue
- Percorsi degli elementi del metraggio sorgente, compresi i proxy
- Nomi di composizioni, elementi di metraggio, livelli, cartelle e commenti

  Nota: *i nomi degli elementi di metraggio sono esposti negli elementi string nei file di progetto XML solo se i nomi sono stati personalizzati. I nomi degli elementi di metraggio derivati automaticamente dai nomi dei file sorgente e i nomi dei colori pieni non sono esposti negli elementi string*

Alcune stringhe, come ad esempio i nomi degli spazi di lavoro e delle visualizzazioni, sono leggibili, ma le modifiche apportate a tali stringhe non vengono rispettate quando After Effects apre il file di progetto.

Importante: *non utilizzate il formato file di progetto XML come formato file principale. Il formato file di progetto principale per After Effects è il formato file di progetto binario (.aep). Usate il formato file di progetto XML per salvare una copia di un progetto e come formato intermedio per i flussi di lavoro di automazione.*

Per salvare un file di progetto XML (.aepx) come file di progetto binario (.aep), scegliete File > Salva con nome e immettete un nome di file che finisce con .aep, senza la x. Consultate Salvare ed eseguire il backup dei progetti in After Effects CS5.

Collegamenti incorporati al progetto su QuickTime, Video for Windows, intestazione FLV e file F4V

quando eseguite il rendering di un filmato e lo esportate in un formato contenitore, potete incorporare un collegamento al progetto After Effects nel file contenitore. I formati contenitore includono FLV, F4V, QuickTime (MOV) e Video per Windows (AVI).

Per importare il progetto, importate il file contenitore e scegliete Progetto dal menu Importa come nella finestra di dialogo Importa file. Se il file contenitore contiene un collegamento a un progetto che è stato spostato, potete cercare e individuare il progetto.
Nota: *In After Effects CS5 è possibile aprire progetti mediante collegamenti di progetti inclusi in filmati renderizzati ed esportati da After Effects CS4 e versioni successive.*

Torna all'inizio

Creare e aprire progetti

Potete aprire soltanto un progetto per volta. Se create o aprite un altro file di progetto mentre è già aperto un progetto, After Effects chiede di salvare le modifiche nel progetto aperto, dopodiché lo chiude. Dopo la creazione, potete importare il metraggio nel progetto.

Nota: *In After Effects CS5 è possibile aprire e importare progetti creati da After Effects 6.0 e versioni successive.*
Nota: *Adobe After Effects CS6 è in grado di aprire i progetti creati in Adobe After Effects 7.0 o versioni successive. In After Effects CS6 non è possibile aprire progetti di After Effects 6.5 e versioni precedenti.*

- Per creare un nuovo progetto, scegliete File > Nuovo > Nuovo progetto.
- Per aprire un progetto, scegliete File > Apri progetto, individuate il progetto e fate clic su Apri.

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione uno script che crea e salva un nuovo progetto per ciascuna composizione selezionata nel progetto corrente.

Nel sito Web After Effects Scripts di Lloyd Alvarez potete trovare uno script che permette di specificare un progetto o un progetto modello da aprire ad ogni avvio di After Effects.

Salvare ed eseguire il backup dei progetti

Torna all'inizio

Salvare ed eseguire il backup dei progetti in After Effects CS5

- Per salvare un progetto, scegliete File > Salva.
- Per salvare una copia del progetto con un nuovo nome generato automaticamente, scegliete File > Incrementa e salva o premete Ctrl+Alt+Maiusc+S (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+S (Mac OS).

  Una copia del progetto corrente viene salvata nella stessa cartella del progetto originale. Il nome della copia è il nome dell'originale seguito da un numero. Se il nome dell'originale termina con un numero, tale numero verrà aumentato di 1.
- Per salvare il progetto con un nome diverso o in una posizione diversa, scegliete File > Salva con nome.

  Il progetto aperto assume il nuovo nome e la nuova posizione, mentre il nome e la posizione del file originale rimangono invariati.
- Per salvare una copia del progetto nel formato file di progetto XML, scegliete File > Salva una copia come XML. Consultate I progetti.
- Per salvare una copia del progetto con un nome diverso o in una posizione diversa, scegliete File > Salva una copia.

  Il progetto aperto mantiene il nome e la posizione originali, viene creata una copia con le nuove impostazioni ma non viene aperta.
- Per salvare automaticamente delle copie dei progetti a intervalli regolari, scegliete Modifica > Preferenze > Salvataggio automatico (Windows) o After Effects > Preferenze > Salvataggio automatico (Mac OS) e selezionate Salva progetti automaticamente.

  I file salvati automaticamente vengono salvati nella cartella Salvataggio automatico di After Effects, che si trova nella stessa cartella del file di progetto originale. I nomi dei file salvati automaticamente si basano sul nome del progetto: After Effects aggiunge "salvataggio automatico n" (dove n è il numero del file nella serie di salvataggi automatici) alla fine del nome del file. Numero massimo versioni indica il numero di versioni per ogni progetto che si desidera salvare. Appena il numero di versioni salvate raggiunge il numero massimo specificato, la funzione Salvataggio automatico sovrascrive i file a partire da quello meno recente.
- Per salvare una copia del progetto e le copie delle risorse utilizzate nel progetto in una singola cartella su disco, utilizzate il comando Raccogli file. Consultate Raccogliere i file in una posizione.

Un progetto After Effects CS5 non può essere salvato per essere usato in After Effects CS4 o versioni precedenti.

Nota: *After Effects esegue il salvataggio automatico solo se vi sono modifiche non salvate nel progetto aperto. Questo è applicabile quando il programma è in esecuzione in background o ridotto a icona. Di conseguenza, si potrebbe lasciare aperto il progetto con le modifiche non salvate per un intervallo di tempo abbastanza prolungato per fare in modo che alla fine tutte le versioni del salvataggio automatico risultino identiche. Ad esempio, se il salvataggio automatico è impostato per salvare ogni 10 minuti e conservare 10 versioni, dopo 1 ora e 40 minuti tutti i salvataggi automatici saranno versioni identiche.*

Salvare ed eseguire il backup dei progetti in After Effects CS5.5 e After Effects CS6

Il procedimento di salvataggio ed esecuzione del backup dei progetti creati in After Effects CS5.5 o After Effects CS6 è simile a quello effettuato sui progetti creati con le versioni precedenti; tuttavia, ci sono delle novità. Ad esempio, è ora possibile salvare un progetto in formato XML, oppure nel formato di un progetto precedente.

- Per salvare il progetto con un nome diverso o in un percorso diverso, scegliete File > Salva con nome > Salva con nome.
- Per salvare una copia del progetto nel formato file di progetto XML, scegliete File > Salva con nome > Salva una copia come XML.
- Per salvare una copia del progetto con un nome diverso o in un percorso diverso, scegliete File > Salva con nome > Salva una copia.
- In After Effects CS5.5, per salvare un progetto in modo che possa essere aperto in After Effects CS5, scegliete File > Salva con nome > Salva una copia come CS5.

In After Effects CS6, per salvare un progetto in modo che possa essere aperto in After Effects CS5.5, scegliete File > Salva con nome > Salva una copia come CS5.5.

Per dettagli, esercitazioni e risorse su come salvare un progetto da After Effects CS5.5 come una copia che può essere aperta in After Effects CS5, consultate questo articolo sul blog After Effects Region of Interest.

Nota: *Eventuali nuove funzioni di After Effects CS5.5 e versioni successive utilizzate in un progetto verranno ignorate dopo il salvataggio come progetto After Effects CS5. Ad esempio, l'Effetto Vetri 3D dispone di nuovi parametri in After Effects CS5.5. Se avete applicato l'effetto Occhiali 3D a un progetto After Effects CS5.5, i parametri specifici del nuovo effetto non vengono trasferiti al progetto quando questo viene salvato su disco. Eventuali nuove funzioni di After Effects CS6 utilizzate in un progetto verranno ignorate dopo il salvataggio come progetto After Effects CS5.5.*

Torna all'inizio

Modelli ed esempi di progetti

Un modello di progetto è un file con estensione .aet. Potete utilizzare i numerosi modelli di progetto inclusi in After Effects, tra cui modelli per i menu dei DVD, come base per i vostri progetti e potete persino creare nuovi modelli partendo dai vostri progetti

Nota: *In After Effects CS6 non è possibile installare i modelli di progetto, tuttavia è possibile scaricare gli stessi modelli di progetto in dotazione con le versioni precedenti di After Effects in After Effects Exchange. Per ulteriori informazioni, vedete questo articolo nel blog del team di After Effects.*

Quando aprite un modello di progetto, After Effects crea un nuovo progetto senza titolo sulla base del modello. Il salvataggio delle modifiche in questo nuovo progetto non influenza il modello di progetto.

Per comprendere appieno il modo in cui gli utenti più esperti possono utilizzare After Effects, aprite uno dei modelli di progetto inclusi in After Effects, aprite una composizione per attivarlo e premete U o UU per mostrare unicamente le proprietà animate o del livello. Visualizzando le proprietà animate e modificate potete visualizzare le modifiche eseguite dall'autore del modello di progetto per creare il modello.

Spesso, chi crea un modello di progetto ne blocca i livelli che dovrebbero rimanere immutati, mentre lascia sbloccati i livelli che possono essere modificati. Si tratta di un modo pratico per impedire modifiche accidentali o inadeguate.

Potete scaricare progetti di esempio e progetti modello da molti siti Web, compreso After Effects Exchange nel sito Web Adobe. Per altri fonti di esempi di progetti e modelli di progetti After Effects, consultate le risorse della comunità di After Effects nel sito Web di Adobe.

Guardate questa esercitazione video di Andrew Devis disponibile nel sito Web Creative Cow per informazioni su dove trovare progetti modello ed espressioni di esempio forniti con After Effects.

Aprire un modello di progetto

- Per sfogliare e aprire un modello di progetto utilizzando Adobe Bridge, scegliete File > Sfoglia modelli di progetto. Fate doppio clic su un modello di progetto per aprirlo.
  Nota: *In After Effects CS6, il comando File > Sfoglia progetti modello è stato rimosso.*
- Per aprire un modello di progetto esistente, scegliete File > Apri progetto. In Windows, scegliete Modello di progetto di Adobe After Effects dal menu Tipo file.

Creare un modello di progetto

- Per convertire un progetto in un modello di progetto, cambiate l'estensione del nome file da .aep in .aet.
- Per salvare una copia di un progetto come modello di progetto, scegliete File > Salva una copia, quindi rinominate la copia con l'estensione .aet.

Torna all'inizio

Diagramma di flusso, pannello

Nel diagramma di flusso di ciascun progetto o composizione, le singole caselle (o porzioni) rappresentano ogni composizione, elemento di metraggio e livello. Le frecce direzionali rappresentano le relazioni tra i componenti.

Nota: *il pannello Diagramma di flusso mostra soltanto le relazioni esistenti. Non potete usarlo per modificare le relazioni tra gli elementi.*

Le composizioni nidificate e gli altri elementi che costituiscono la composizione appaiono quando espandete una porzione della composizione.

Le linee mediane grigie tra le porzioni del diagramma di flusso indicano che lo switch Video o Audio di tali elementi è disattivato nel pannello Timeline. Le linee nere o grigie indicano che lo switch è selezionato, a seconda dell'impostazione Luminosità nelle preferenze di Aspetto.

- Per aprire il diagramma di flusso del progetto, premete Ctrl+F11 (Windows) o Comando+F11 (Mac OS), oppure fate clic sul pulsante Diagramma di flusso progetto nella parte superiore della barra di scorrimento verticale sul bordo destro del pannello Progetto.
- Per aprire il diagramma di flusso di una composizione, selezionate la composizione e scegliete Composizione > Diagramma di flusso composizione, oppure fate clic sul pulsante Diagramma di flusso composizione in fondo al pannello Composizione.
- Per attivare (selezionare) un elemento, fate clic sulla relativa porzione nella pannello Diagramma di flusso.

  Quando fate clic su una composizione nel diagramma di flusso, essa diventa attiva nei pannelli Progetto e Timeline. Quando fate clic su un livello, esso diventa attivo nel pannello Timeline. Quando fate clic su un elemento di metraggio, esso diventa attivo nel pannello Progetto.

Per personalizzare l’aspetto del diagramma di flusso, usate il menu e i pulsanti del pannello Diagramma di flusso nella parte inferiore del pannello stesso.

Per visualizzare le descrizioni comandi che identificano i pulsanti nel pannello Diagramma di flusso, posizionate il puntatore sopra un pulsante in modo da visualizzarne la descrizione.

- Per eliminare gli elementi, selezionateli e premete Canc. Se l’elemento selezionato è un elemento di metraggio o una composizione, viene eliminato dal progetto e non appare più nei pannelli Timeline e Progetto. Se l’elemento selezionato è un livello, viene eliminato dalla composizione in cui appare.
- Per accedere al menu di scelta rapida di un elemento selezionato, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull’icona a sinistra del nome nella porzione dell’elemento. Le icone hanno aspetti diversi, a seconda del tipo di elemento, ad esempio livelli e composizioni. Ad esempio, potete accedere al menu di scelta rapida di un livello per utilizzare maschere ed effetti o per cambiare switch, applicare trasformazioni e regolare la qualità dell’immagine del livello.

  Nota: *se modificate le proprietà degli elementi nel pannello Diagramma di flusso, assicuratevi di fare clic sull’icona della porzione e non sul nome dell’elemento per far apparire il menu di scelta rapida. Il menu di scelta rapida associato all’icona dell’elemento è diverso da quello che viene aperto dal nome dell’elemento.*

Nel sito Web After Effects Portal Rich Young offre ulteriori informazioni sul pannello Diagramma di flusso e sul Mini diagramma di flusso composizione.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Codice di tempo e unità per la visualizzazione del tempo

Modificare le unità per la visualizzazione del tempo in After Effects CS5
Modificare le unità per la visualizzazione del tempo in After Effects CS5.5 e versioni successive
Opzioni per le unità di visualizzazione del tempo in After Effects CS5
Opzioni per le unità di visualizzazione del tempo in After Effects CS5.5 e versioni successive
Codice di tempo sorgente (CS5.5 e versioni successive)
Risorse online sul codice di tempo

Molte quantità in After Effects sono punti nel tempo o intervalli di tempo, compreso il tempo corrente, i punti di attacco e stacco per i livelli e la durata dei livelli, elementi del metraggio e composizioni.

Per impostazione predefinita, After Effects visualizza il tempo nel codice di tempo SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers): ore, minuti, secondi e fotogrammi. Potete passare a un altro sistema di visualizzazione del tempo, ad esempio i fotogrammi o piedi e fotogrammi delle pellicole da 16 mm o 35 mm.

Visualizzate i valori del tempo nel formato piedi più fotogrammi se, ad esempio, state realizzando un filmato per l'output finale su pellicola oppure visualizzateli sotto forma di semplici numeri di fotogramma se progettate di utilizzare il filmato in un programma di animazione quale Flash. Il formato scelto si applica solo al progetto corrente.

Importante: *se cambiate il formato di visualizzazione non viene modificata la frequenza fotogrammi delle vostre risorse o output, ma solo il modo in cui vengono numerati i fotogrammi per la visualizzazione in After Effects.*

Le workstation per il montaggio video spesso utilizzano il codice di tempo SMPTE registrato sulla videocassetta come riferimento. Se state creando un video che sarà sincronizzato con del video che utilizza il codice di tempo SMPTE, utilizzate lo stile di visualizzazione predefinito del codice di tempo.

In After Effects CS5.5 e versioni successive è possibile visualizzare il codice di tempo presente nei file sorgente di diversi formati. Il codice di tempo sorgente è riportato in diverse aree dell'interfaccia, quali il pannello Progetto e le finestre di dialogo Impostazioni progetto, Impostazioni composizione e Preferenze. Per ulteriori informazioni, consultate Codice di tempo sorgente (CS5.5 e versioni successive).

Per dettagli, esercitazioni e risorse sulle modifiche riguardo il codice di tempo sorgente e l'effetto Codice di tempo in After Effects CS5.5, consultate questo articolo nel blog After Effects Region of Interest.

Modificare le unità per la visualizzazione del tempo in After Effects CS5

Torna all'inizio

- Per passare in rassegna Base codice di tempo, Fotogrammi e Piedi + Fotogrammi, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic (Windows) oppure tenete premuto il tasto Comando e fate clic (Mac OS) sulla visualizzazione del tempo corrente. La visualizzazione del tempo corrente si trova nell'angolo superiore sinistro del pannello Timeline e nella parte inferiore dei pannelli Livello, Composizione e Metraggio. Consultate Pannello Timeline.
- Per cambiare le unità di visualizzazione del tempo, scegliete File > Impostazioni progetto e un'opzione nella sezione Stile di visualizzazione.

Modificare le unità per la visualizzazione del tempo in After Effects CS5.5 e versioni successive

Torna all'inizio

- Per alternare tra Base codice di tempo e Fotogrammi/Piedi + fotogrammi (a seconda se era stata attivata l'opzione Usa piedi + fotogrammi in Impostazioni progetto), tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla visualizzazione del tempo corrente. La visualizzazione del tempo corrente si trova nell'angolo superiore sinistro del pannello Timeline e nella parte inferiore dei pannelli Livello, Composizione e Metraggio. Consultate Pannello Timeline. L'opzione che non è selezionata in Impostazioni progetto viene visualizzata come testo più piccolo, sotto il codice di tempo nell'unità selezionata.
- Per cambiare le unità di visualizzazione del tempo, scegliete File > Impostazioni progetto e selezionate un'opzione nella sezione Stile di visualizzazione.

Opzioni per le unità di visualizzazione del tempo in After Effects CS5

Torna all'inizio

Base codice di tempo Visualizza il tempo come codice di tempo, utilizzando la frequenza fotogrammi specificata come base del codice di tempo. Auto utilizza la frequenza fotogrammi arrotondata dell'elemento del metraggio o della composizione. Se un elemento non ha un codice di tempo (come nel caso di un file audio), After Effects utilizza un valore predefinito (30 fps per le versioni inglese, giapponese e coreana di After Effects o 25 fps per le versioni italiana, francese, tedesca e spagnola) o l'ultimo valore non automatico specificato nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Potete anche specificare che After Effects utilizzi una determinata frequenza fotogrammi.

Nota: *potete specificare determinate frequenze fotogrammi per la visualizzazione nel menu Base codice di tempo. Tuttavia, nella maggior parte dei casi è consigliabile lasciare la base codice di tempo impostata su Auto.*

Codice di tempo con o senza drop-frame Due delle combinazioni più frequentemente utilizzate di impostazioni della visualizzazione del tempo sono il codice di tempo a 30 fps con drop-frame e il codice di tempo a 30 fps senza drop-frame. Quando la frequenza fotogrammi è un numero non intero, come nel caso della frequenza NTSC di 29,97 fotogrammi al secondo, è necessario arrivare a un certo compromesso per il tempo di visualizzazione. La visualizzazione del tempo può mostrare accuratamente il tempo dell'orologio (dopo un'ora viene visualizzato 1:00:00:00) oppure può essere numerata in modo continuo (il fotogramma n è sempre seguito dal fotogramma n +1, modulo del numero di fotogrammi al secondo). Nel primo caso è impostato il codice di tempo con drop-frame, nel secondo quello senza drop-frame. Nel caso di un codice di tempo NTSC a 30 fps con drop-frame, ogni minuto vengono saltati due numeri di fotogramma, ad eccezione di ogni decimo minuto. Il tempo di codice con drop-frame è convenzionalmente indicato separando le unità di tempo con un punto e virgola. Il caso più comune per cui il codice di tempo con drop-frame rispetto a quello senza drop-frame è rilevante è NTSC a 29,97 fps ma si applica anche a 23,976 fps (che viene trattato da After Effects come codice di tempo senza drop-frame) e a 59,94 fps.

Il codice di tempo per le composizioni e gli elementi di metraggio a 59,94 fps corrisponde a quello in Premiere Pro: quando la base del codice di tempo è 30 fps, ogni valore del codice di tempo viene ripetuto due volte. Quando la base del codice di tempo è 60 fps con drop-frame, i numeri di fotogramma 0, 1, 2 e 3 vengono rilasciati nella stessa posizione in cui i fotogrammi 0 e 1 vengono rilasciati per il codice di tempo a 30 fps con drop-frame.

Fotogrammi Visualizza il numero di fotogramma anziché il tempo. Utilizzate questa impostazione per comodità quando eseguite un lavoro da integrare con un'applicazione o un formato basato su fotogrammi, come Flash o SWF.

Piedi + Fotogrammi Visualizza il numero di piedi di pellicola, più i fotogrammi per i piedi frazionali, per pellicole da 16 mm o da 35 mm. La numerazione inizia a partire dal numero specificato con il valore Inizia numerazione fotogrammi a.

Opzioni per le unità di visualizzazione del tempo in After Effects CS5.5 e versioni successive

Torna all'inizio

Codice di tempo Visualizza il tempo come codice di tempo nei righelli temporali dei pannelli Timeline, Livello e Metraggio, mediante Usa sorgente multimediale (codice di tempo della sorgente) oppure iniziando da 00:00:00:00. Selezionate l'opzione Codice di tempo per usare il codice di tempo invece dei fotogrammi. Non è disponibile alcuna opzione per scegliere la frequenza fotogrammi o drop-frame/senza drop-frame, perché viene rilevato e usato il codice di tempo sorgente.

Nota: *in After Effects CS5.5 e versioni successive, il codice di tempo non è più un'impostazione globale per i progetti. In qualsiasi composizione di un progetto è possibile usare il codice di tempo drop-frame o senza drop-frame.*

Fotogrammi Visualizza il numero di fotogramma anziché il tempo. Utilizzate questa impostazione per comodità quando eseguite un lavoro da integrare con un'applicazione o un formato basato su fotogrammi, come Flash o SWF. Per usare Fotogrammi, selezionate Fotogrammi e deselezionate Piedi + fotogrammi.

Piedi + Fotogrammi Visualizza il numero di piedi di pellicola, più i fotogrammi per i piedi frazionali, per pellicole da 16 mm o da 35 mm. Per usare Piedi + fotogrammi, selezionate Piedi + fotogrammi e deselezionate Fotogrammi.

Numero fotogrammi Determina il numero iniziale per lo stile di visualizzazione del tempo per Fotogrammi.

> **Conversione codice di tempo** Come numero iniziale viene usato il valore del codice di tempo dell'elemento, se questo dispone di codice di tempo sorgente. In caso contrario, il conteggio inizia da zero. Con Conversione codice di tempo After Effects si comporta come nelle precedenti versioni, ossia il conteggio dei fotogrammi e quello del codice di tempo per tutte le risorse sono matematicamente equivalenti.
>
> **Inizia da 0** Il conteggio dei fotogrammi inizia da zero.
>
> **Inizia da 1** Il conteggio dei fotogrammi inizia da uno.
>
> ***Nota:*** *le nuove opzioni Inizia da 0 e Inizia da 1 consentono di specificare diversi schemi di conteggio dei fotogrammi tra Fotogrammi e Codice di tempo. Ad esempio, potete scegliere di mantenere il codice di tempo degli elementi di metraggio e contare invece i fotogrammi a partire da zero o uno.*

Codice di tempo sorgente (CS5.5 e versioni successive)

Torna all'inizio

Formati di file supportati per il codice di tempo sorgente After Effects è in grado di leggere e usare il codice di tempo per la maggior parte dei formati, tra cui: QuickTime, DV, AVI, P2, MPEG-2, MPEG-4, h.264, AVCHD, RED, XDCAM EX, XDCAM HD, WAV moduli di importazioni per sequenze di immagini DPX.

Pannello Progetto Il codice di tempo sorgente viene visualizzato nelle seguenti colonne nel pannello Progetto: Inizio oggetto multimediale, Fine oggetto multimediale, Durata oggetto multimediale e Nome cassetta. I valori riportati fanno riferimento all'inizio, alla fine e alla durata totale. Inoltre, sono state aggiunte delle colonne per Attacco, Stacco e Durata, che fanno riferimento ai punti di attacco e stacco impostati dall'utente nel pannello Metraggio per l'elemento in questione oppure, nel caso di composizioni, per l'area di lavoro.

Impostazioni progetto La finestra di dialogo Impostazioni progetto è stata notevolmente rivista e contiene ora il set di funzioni relative al codice di tempo sorgente. Per informazioni, consultate Opzioni per le unità di visualizzazione del tempo in After Effects CS5.5 e versioni successive.

Finestra di dialogo Impostazioni composizione La finestra di dialogo Impostazioni composizione è stata rivista e contiene ora il set di funzioni relative al codice di tempo sorgente. Per informazioni, consultate Frequenza fotogramma.

Finestra di dialogo Preferenze Il riquadro Importazione della finestra di dialogo Preferenze è stato modificato e supporta ora le funzioni per il codice di tempo sorgente. Consultate Preferenze di importazione.

Per dettagli, esercitazioni e risorse sulle modifiche riguardo il codice di tempo sorgente e l'effetto Codice di tempo in After Effects CS5.5, consultate questo articolo nel blog After Effects Region of Interest.

Torna all'inizio

Risorse online sul codice di tempo

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione un articolo nel sito Web ProVideo Coalition che descrive la differenza tra codice di tempo con drop-frame e senza drop-frame.

Chris Pirazzi mette a disposizione informazioni tecniche sul codice di tempo, nel suo sito Web Lurker's Guide to Video.

(cc) BY-NC-SA

Nozioni di base sulle composizioni

Le composizioni
Creare una composizione
Creare composizioni per la riproduzione su dispositivi mobili
Pannello Timeline
Impostazioni composizione
Miniature delle composizioni

Per ulteriori informazioni su come creare le composizioni, guardate questo video di Andrew Devis disponibile sul sito Web Creative Cow.

Torna all'inizio

Le composizioni

Una *composizione* è la struttura del filmato. Ogni composizione ha una propria timeline. Una composizione tipica include più livelli che rappresentano componenti quali elementi di metraggio audio e video, testo animato e grafica vettoriale, immagini fisse e luci. Per aggiungere un elemento di metraggio a una composizione, create un livello per il quale tale elemento è la sorgente. Quindi, organizzate i livelli all'interno della composizione nello spazio e nel tempo e *create la composizione* utilizzando funzioni di trasparenza per determinare quali parti dei livelli sottostanti debbano essere visualizzate attraversi i livelli a essi sovrapposti. Consultate Livelli e proprietà e Trasparenza e composizione.

Una composizione in After Effects è simile a una clip di filmato in Flash Professional o a una sequenza in Premiere Pro.

Il *rendering* di una composizione consente di creare i fotogrammi di un filmato di output finale, che viene codificato ed esportato in un qualsiasi numero di formati. Vedete Nozioni di base sul rendering e l'esportazione.

I progetti semplici possono includere una sola composizione, mentre i progetti complessi possono includerne centinaia per poter organizzare grandi quantità di metraggio o molti effetti.

In alcune posizioni dell'interfaccia utente di After Effects, il termine *composizione* viene abbreviato in *comp*.

Ogni composizione ha una voce nel pannello Progetto. Fate doppio clic sulla voce della composizione nel pannello Progetto per aprire la composizione nel relativo pannello Timeline. Per selezionare una composizione nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul pannello Composizione o Timeline e scegliete Rivela composizione nel progetto dal menu di scelta rapida.

Usate il pannello Composizione per visualizzare un'anteprima della composizione e modificarne manualmente il contenuto. Il pannello Composizione contiene il *fotogramma della composizione* e un'area di disegno esterna al fotogramma, che potete utilizzare per spostare i livelli dentro e fuori il fotogramma della composizione. Le parti esterne dei livelli, ovvero quelle non nel fotogramma della composizione, vengono mostrate come contorni rettangolari. Solo l'area all'interno del fotogramma della composizione viene sottoposta al rendering per le anteprime e l'output finale.

Il fotogramma di composizione nel pannello Composizione di After Effects è simile alla funzione Fase in Flash Professional.

Quando lavorate con un progetto complesso, potreste trovare più semplice organizzarlo per composizioni *nidificate*, mettendo una o più composizioni all'interno di un'altra. Potete creare una composizione da un numero qualsiasi di livelli utilizzando la *precomposizione*. Una volta finito di apportate le modifiche desiderate ad alcuni livelli della composizione, potete applicare la precomposizione a tali livelli, quindi eseguire il *pre-rendering* della precomposizione, sostituendola con un filmato già sottoposto a rendering. Vedete Effettuare la precomposizione, la nidificazione e il pre-rendering.

Potete spostarvi all'interno di una gerarchia di composizioni nidificate utilizzando Navigatore composizione e Mini diagramma di flusso composizione. Vedete Apertura e navigazione nelle composizioni nidificate.

Usate il pannello Diagramma di flusso per visualizzare la struttura di una complessa composizione o rete di composizioni.

Pulsante Timeline
Fate clic su questo pulsante nella parte inferiore del pannello Composizione per attivare il pannello Timeline per la composizione corrente.

Premete la barra rovesciata (\) per passare dall'attivazione del pannello Composizione all'attivazione del pannello Timeline per la composizione corrente.

Pulsante Composizione
Fate clic su questo pulsante nell'angolo superiore destro del pannello Timeline per attivare il pannello Composizione per la composizione corrente.

Pulsante Diagramma di flusso
Fate clic su questo pulsante nella parte inferiore del pannello Composizione per attivare il pannello Diagramma di

flusso per la composizione corrente.

Creare una composizione

Torna all'inizio

Potete modificare le impostazioni della composizione in qualsiasi momento. Tuttavia, è opportuno specificare impostazioni quali le proporzioni e le dimensioni di fotogramma al momento della creazione della composizione, tenendo già presente l'output finale. Poiché After Effects basa alcuni calcoli su queste impostazioni di composizione, modificarle in uno stadio avanzato del flusso di lavoro può intaccare l'output finale.

Per ulteriori informazioni su come creare le composizioni, guardate questo video di Andrew Devis disponibile sul sito Web Creative Cow.

Nota: *potete sovrascrivere alcune impostazioni di composizione al momento del rendering dell'output finale. Ad esempio, potete utilizzare diverse dimensioni di fotogramma per lo stesso filmato. Per ulteriori informazioni vedete Impostazioni rendering e Moduli di output e relative impostazioni.*

Se si crea una composizione senza modificare le impostazioni nella finestra di dialogo Impostazioni composizione, la nuova composizione utilizza le impostazioni della composizione precedente.

Nota: *le nuove composizioni non ereditano le precedenti impostazioni Mantieni frequenza fotogrammi in caso di nidificazione o nella coda di rendering e Mantieni risoluzione in caso di nidificazione.*

Potete creare un insieme di composizioni di After Effects studiate per un insieme selezionato di dispositivi utilizzando il comando File > Nuovo documento in > After Effects di Adobe Device Central. Consultate Creare composizioni per la riproduzione su dispositivi mobili.

In After Effects CS6, potete creare una composizione 3D ray tracing per lavorare con livelli di testo e forma con estrusione. Consultate Creazione di una composizione 3D ray tracing.

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol potete trovare uno script che consente di creare e salvare un nuovo progetto per ciascuna composizione selezionata nel progetto corrente. Se quando create una nuova composizione è selezionata una cartella nel pannello Progetto, la nuova composizione viene inserita nella cartella selezionata.

Creare una composizione e configurare manualmente le impostazioni di composizione

- Scegliete Composizione > Nuova composizione oppure premete Ctrl+N (Windows) o Comando+N (Mac OS).

Creare una composizione da un unico elemento di metraggio

- Trascinate l'elemento del metraggio sul pulsante Crea una nuova composizione nella parte inferiore del pannello Progetto o scegliete File > Nuova composizione da selezione.

  Le impostazioni della composizione, tra cui dimensioni del fotogramma (larghezza e altezza) e proporzioni pixel, vengono configurate automaticamente in base alle caratteristiche dell'elemento di metraggio.

Creare un'unica composizione da elementi di metraggio multipli

1. Selezionate gli elementi di metraggio nel pannello Progetto.
2. Trascinate gli elementi di metraggio selezionati sul pulsante Crea una nuova composizione nella parte inferiore del pannello Progetto oppure scegliete File > Nuova composizione da selezione.
3. Selezionate Composizione singola e altre impostazioni nella finestra di dialogo Nuova composizione da selezione:

   Usa dimensioni da Scegliete l'elemento di metraggio da cui la nuova composizione deve trarre le impostazioni di composizione, tra cui dimensioni del fotogramma (larghezza e altezza) e proporzioni pixel.

   Durata fissa La durata per le immagini fisse che si stanno aggiungendo.

   Aggiungi a coda di rendering Aggiunge la nuova composizione alla coda di rendering.

   Livelli sequenza, sovrapposizione, durata e transizione Sistemate i livelli in sequenza, sovrapponeteli nel tempo se lo desiderate, impostate la durate delle transizioni e scegliete il tipo di transizione.

Creare composizioni multiple da elementi di metraggio multipli

1. Selezionate gli elementi di metraggio nel pannello Progetto.
2. Trascinate gli elementi di metraggio selezionati sul pulsante Crea una nuova composizione nella parte inferiore del pannello Progetto oppure scegliete File > Nuova composizione da selezione.
3. Selezionate Composizioni multiple e altre impostazioni nella finestra di dialogo Nuova composizione da selezione:

   Durata fissa La durate delle composizioni create da immagini fisse.

   Aggiungi a coda di rendering Aggiunge le nuove composizioni alla coda di rendering.

Duplicare una composizione

1. Selezionate la composizione nel pannello Progetto.
2. Scegliete Modifica > Duplica o premete Ctrl+D (Windows) o Ctrl+D (Mac OS).

Torna all'inizio

Creare composizioni per la riproduzione su dispositivi mobili

Le dimensioni dello schermo e le frequenze fotogrammi video variano notevolmente da un dispositivo mobile all'altro. Adobe Device Central contiene un database di profili dei dispositivi che fornisce informazioni su queste caratteristiche. Usando queste informazioni potete creare filmati che vengono riprodotti correttamente e che hanno l'aspetto desiderato sui dispositivi mobili da voi scelti.

Per informazioni sull'acquisizione di metraggi per la riproduzione su dispositivi mobili, vedete PPianificazione per la riproduzione su monitor e dispositivi mobili.

Per un'esercitazione video sulla creazione di composizioni per dispositivi mobili, visitate il sito Web di Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/lrvid4110_xp_it.

1. In Adobe Device Central, scegliete File > Nuovo documento In > After Effects.
2. Selezionate uno o più dispositivi.
3. Nella scheda Nuova composizione, selezionate Crea composizione master.
4. Fate clic su Crea nell'angolo inferiore destro della scheda Nuova composizione.

   Se After Effects è già in esecuzione, le nuove composizioni vengono create nel progetto esistente. Se After Effects non è già in esecuzione, si avvia e le nuove composizioni vengono create in un nuovo progetto.

Nella composizione Master dispositivo potete effettuare le operazioni di creazione e animazione, o di altro tipo. Le composizioni specifiche del dispositivo vengono utilizzate per le anteprime e per l'esecuzione del rendering dell'output finale.

La composizione Master dispositivo è nidificata e centrata in ciascuna delle composizioni specifiche del dispositivo. Le impostazioni relative a frequenza fotogrammi, altezza e larghezza per la composizione Master dispositivo sono impostate sui valori massimi per le composizioni specifiche del dispositivo. Potete ridimensionare o spostare la composizione Master dispositivo nidificata all'interno di ciascuna composizione specifica del dispositivo, ad esempio per perfezionare il layout per le varie proporzioni di fotogrammi. Un livello guida per ciascun dispositivo nella composizione Master dispositivo facilita il lavoro di creazione.

Viene creata anche una composizione Anteprima. La composizione Anteprima consiste in una griglia di composizioni specifiche del dispositivo che consentono di visualizzare l'anteprima della composizione master nel contesto di più dispositivi mobili simultaneamente.

Dopo aver eseguito il rendering ed esportato le composizioni, potete visualizzare un'anteprima e provare i filmati ottenuti sui dispositivi simulati all'interno di Adobe Device Central.

Torna all'inizio

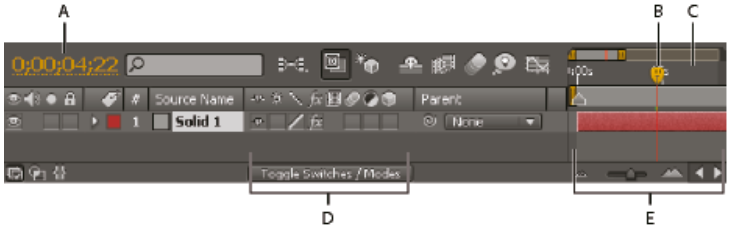
Pannello Timeline

Ogni composizione ha un proprio pannello Timeline. Potete utilizzare il pannello Timeline per eseguire molte operazioni, ad esempio per animare le proprietà del livello, organizzare i livelli nel tempo e impostare le modalità di fusione. I livelli nella parte inferiore dell'ordine di sovrapposizione dei livelli nel pannello Timeline vengono sottoposti al rendering per primi e, nel caso di livelli di immagini 2D, appaiono più lontani nel pannello Composizione e nel composto finale.

Per passare in avanti tra i pannelli Timeline, premete Alt+Maiusc+punto (.) (Windows) o Opzione+Maiusc+punto (.) (Mac OS). Per passere indietro tra i pannelli Timeline, premete Alt+Maiusc+virgola (,) (Windows) o Opzione+Maiusc+virgola (,) (Mac OS).

Il tempo corrente per una composizione è indicato dall'indicatore del tempo corrente (CTI), la linea rossa verticale nel grafico del tempo. Il tempo corrente di una composizione appare anche nella visualizzazione del tempo corrente nell'angolo superiore sinistro del pannello Timeline. Per ulteriori informazioni su come spostare l'indicatore del tempo corrente, consultate Spostare l'indicatore di tempo corrente.

Il lato sinistro del pannello Timeline è costituito da colonne di controlli per i livelli. Il lato destro del pannello Timeline, ovvero il grafico del tempo, contiene un righello temporale, marcatori, fotogrammi chiave, espressioni, barre di durata per i livelli (nella modalità barra livello) e l'Editor grafico (nella modalità Editor grafico).



***A.** Visualizzazione tempo corrente **B.** Indicatore del tempo corrente (CTI) **C.** Righello del tempo **D.** Switch livello **E.** Grafico del tempo*

Premete la barra rovesciata (\) per passare dall'attivazione del pannello Composizione all'attivazione del pannello Timeline per la composizione corrente.

Torna all'inizio

Impostazioni composizione

Potete immettere le impostazioni di composizione manualmente oppure utilizzare i predefiniti per impostare automaticamente le dimensioni del fotogramma (larghezza e altezza), le proporzioni pixel e la frequenza fotogrammi per molti formati di output comuni. Potete inoltre creare e salvare dei predefiniti delle impostazioni di composizione personalizzati da utilizzare in seguito. Le impostazioni di composizione Risoluzione, Codice di tempo iniziale (o Fotogramma iniziale), Durata e Avanzate non vengono salvate con i predefiniti delle impostazioni della composizione.

Nota: *il limite per la durata della composizione è di tre ore. Potete utilizzare elementi di metraggio più lunghi di tre ore, ma il tempo oltre le tre ore non verrà visualizzato correttamente. Le dimensioni massime della composizione sono di 30.000x30.000 pixel. Un'immagine da 30.000x30.000 8bpc richiede circa 3,5 GB; le dimensioni massime della composizione possono essere inferiori, a seconda del sistema operativo e della RAM disponibile.*

Operazioni con le impostazioni di composizione

- Per aprire la finestra di dialogo Impostazioni composizione per modificare le impostazioni della composizione, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate una composizione nel pannello Progetto o attivate il pannello Timeline o Composizione per la composizione desiderata, quindi scegliete Composizione > Impostazioni composizione oppure premete Ctrl+K (Windows) o Comando+K (Mac OS).
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una composizione nel pannello Progetto o Composizione (non su un livello) e scegliete Impostazioni composizione dal menu di scelta rapida.
- Per salvare un predefinito di composizione personalizzato, impostate i valori di larghezza, altezza, proporzioni pixel e frequenza fotogrammi nella finestra di dialogo Impostazioni composizione, quindi fate clic sul pulsante Salva .
- Per eliminare un predefinito di composizione personalizzato, sceglietelo dal menu Predefinito nella finestra di dialogo Impostazioni composizione e fate clic sul pulsante Elimina .
- Per ripristinare i predefiniti delle impostazioni della composizione predefinite, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Elimina o Salva nella finestra di dialogo Impostazioni composizione.

Nota: *non è possibile spostare i predefiniti personalizzati di impostazioni composizione da un sistema a un altro, poiché sono incorporati nel file delle preferenze.*

- Per ridimensionare un'intera composizione, scegliete File > Script > Scale Composition.jsx.

Nota: *accertatevi che tutti i livelli siano sbloccati nella composizione selezionata; in caso contrario lo script non funzionerà.*

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery mette a disposizione uno script per impostare la frequenza fotogrammi e la durata della composizione corrente e delle composizioni nidificate al suo interno.

Nel sito Web di Christopher Green è disponibile uno script (Selected_Comps_Changer.jsx) che consente di modificare le impostazioni di composizione per le composizioni selezionate nel pannello Progetto.

Impostazioni fondamentali per le composizioni

Codice di tempo iniziale o Fotogramma iniziale Codice di tempo o numero di fotogramma assegnato al primo fotogramma della composizione. Questo valore non influisce sul rendering; specifica semplicemente dove avrà inizio il conteggio.

Colore sfondo Usate il campione di colore o il contagocce per selezionare un colore di sfondo per la composizione. Vedete Selezionare un colore e modificare una sfumatura.

nota*: quando aggiungete una composizione a un'altra (nidificazione), il colore di sfondo della composizione superiore viene mantenuto e lo sfondo della composizione nidificata diventa trasparente. Per mantenere il colore di sfondo della composizione nidificata, create un livello con colore in tinta unita da utilizzare come livello di sfondo nella composizione nidificata.*

Per informazioni su impostazioni specifiche della composizione base non elencate qui, consultate le sezioni correlate:

- Proporzioni dei pixel e proporzioni dei fotogrammi
- Frequenza fotogramma
- Risoluzione

Impostazioni di composizione avanzate

Ancoraggio Fate clic su un pulsante freccia per ancorare i livelli all'angolo o al bordo della composizione durante il ridimensionamento.

Per informazioni su impostazioni specifiche della composizione avanzata non elencate qui, consultate le sezioni correlate:

- Specificare la risoluzione da usare per il rendering delle ombre
- Impostazioni di preferenze e composizioni che agiscono sulle composizioni nidificate
- Effetto movimento

Impostazioni composizione avanzate (CS6)

After Effects CS6 include una sezione aggiornata avanzata corrispondente alle opzioni del modulo di rendering 3D ray tracing. Il plug-in del modulo di rendering 3D è stato rinominato in “Modulo di rendering” per queste opzioni in quanto si sceglie un modulo per una composizione.

Per scegliere un tipo di composizione, selezionate una delle seguenti opzioni dal menu Rendering:

- **3D classico**
- **3D ray tracing**

Fate clic sul pulsante Opzioni per aprire la finestra di dialogo Opzioni rendering 3D ray tracing. Potete anche tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fare clic sul pulsante Indicatore modulo di rendering corrente in alto a destra nel pannello Composizione per aprire la finestra di dialogo.

Qui è possibile scegliere:

- **Qualità ray tracing**: fate clic sull’impostazione Qualità ray tracing per modificarla a seconda del flusso di lavoro.
  - I valori più alti per la qualità ray tracing riducono il disturbo ma aumentano notevolmente il tempo di rendering.
  - La qualità ray tracing controlla il numero di raggi generati per pixel (ad esempio, un valore pari a 4 genera 16 o 4x4 raggi, mentre un valore pari a 8 genera 64 raggi).
  - Un numero più elevato produce un pixel più preciso a scapito del tempo di calcolo.
  - Un valore pari a 1 produce prestazioni migliori, ma non ci saranno sfocature di riflessione (ad esempio, è sempre nitida), ombre morbide, profondità di campo o effetti movimento.

L’aumento del valore Qualità ray tracing non migliora la nitidezza, ma riduce il disturbo intrinseco al campionamento del punto. Utilizzate il valore più basso che produce una quantità accettabile di disturbo o nessun disturbo.

- **Filtro anti-alias**: controlla il metodo di calcolo della media dei raggi generati per un pixel. L’opzione Nessuno genera tutti i raggi nei limiti di un pixel, mentre le altre estendono parzialmente la griglia dei raggi generati ai pixel adiacenti per produrre una media migliore. Riquadro, Tenda e Cubico (non bicubico) sono elencate in ordine di qualità migliore.
  - Nessuno
  - Riquadro
  - Tenda
  - Cubico

Il filtro anti-alias regola la quantità di sfocatura. L’opzione Nessuno offre il risultato più nitido ma i bordi dell’acquisizione di proiezione possono presentare alias, con risultati più sfocati per le opzioni Riquadri, Triangolo e Cubico.

Nota: *i livelli 3D ray tracing utilizzano l’opzione Qualità ray tracing per controllare l’aspetto dell’effetto movimento.*

I calcoli della profondità di campo in 3D ray tracing sono più precisi di quelli in 3D classico (e precedentemente in 3D avanzato).

Ancoraggio Fate clic su un pulsante freccia per ancorare i livelli all’angolo o al bordo della composizione durante il ridimensionamento.

Per informazioni su impostazioni specifiche della composizione avanzata non elencate qui, consultate le sezioni correlate:

- Specificare la risoluzione da usare per il rendering delle ombre
- Impostazioni di preferenze e composizioni che agiscono sulle composizioni nidificate
- Effetto movimento

Torna all’inizio

Miniature delle composizioni

Potete scegliere quale fotogramma di una composizione mostrare come miniatura (fotogramma poster) per la composizione nel pannello Progetto. Per impostazione predefinita, l’immagine in miniatura della composizione è il primo fotogramma della composizione stessa, con le porzioni trasparenti mostrate in nero.

- Per impostare una miniatura per la composizione, spostate l’indicatore del tempo corrente sul fotogramma desiderato della composizione nel pannello Timeline, quindi scegliete Composizione > Imposta tempo posterizzazione.
- Per aggiungere una griglia in trasparenza alla vista della miniatura, scegliete Griglia trasparenza miniature dal menu del pannello Progetto.
- Per nascondere le miniature nel pannello Progetto, scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione (Windows) o After Effects > Preferenze > Visualizzazione (Mac OS) e selezionate Disattiva miniature nella finestra del progetto.

- Diagramma di flusso, pannello
- Nozioni di base sul rendering e l’esportazione

- La precomposizione e la nidificazione
- Test dei contenuti in Adobe Device Central
- Mostrare e nascondere i livelli nel pannello Timeline
- Colonne e switch Livello nel pannello Timeline
- L'Editor grafico
- Colonne
- Scelte rapide da tastiera

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effettuare la precomposizione, la nidificazione e il pre-rendering

La precomposizione e la nidificazione
Precomporre livelli
Apertura e navigazione nelle composizioni nidificate
Pre-rendering di una composizione nidificata
Ordine di rendering e compressione delle trasformazioni

Torna all'inizio

La precomposizione e la nidificazione

Se desiderate raggruppare alcuni livelli già presenti in una composizione, potete eseguire la precomposizione di tali livelli. I livelli sottoposti a precomposizione vengono collocati in una nuova composizione, che sostituisce i livelli della composizione originale. La nuova composizione nidificata diventa la sorgente di un unico livello nella composizione originale. La nuova composizione appare nel pannello Progetto ed è disponibile per il rendering o per l'utilizzo in qualsiasi altra composizione. Potete nidificare le composizioni aggiungendo una composizione esistente a un'altra, esattamente come fareste per aggiungere un qualsiasi elemento di metraggio a una composizione. La precomposizione di un unico livello è utile per aggiungere proprietà di trasformazione a un livello e influenzare l'ordine in cui gli elementi di una composizione vengono sottoposti a rendering.

La nidificazione è l'inserimento di una composizione in un'altra. La composizione nidificata appare come un livello all'interno della composizione contenitore.

Talvolta una composizione nidificata viene definita precomposizione, oppure, in forma abbreviata, precomp o pre-comp. Quando una precomposizione viene utilizzata come elemento di metraggio sorgente per un livello, il livello viene definito livello della precomposizione.

Durante il rendering, i dati sulle immagini e le altre informazioni possono scorrere da ciascuna composizione nidificata alla composizione che lo contiene. Per questo motivo, talvolta le composizioni nidificate vengono indicate come a monte delle composizioni che le contengono e le composizioni contenitore vengono definite a valle delle composizioni nidificate che esse contengono. Un insieme di composizioni collegate mediante nidificazione è definito rete della composizione. Potete spostarvi all'interno di una rete della composizione utilizzando il Navigatore composizione e il Mini diagramma di flusso. Consultate Apertura e navigazione nelle composizioni nidificate.

Le precomposizioni in After Effects sono simili agli oggetti intelligenti di Adobe Photoshop.

Modi d'uso per la precomposizione e la nidificazione

La precomposizione e la nidificazione sono utili per la gestione e l'organizzazione di composizioni complesse. Tramite la precomposizione e la nidificazione, è possibile:

Applicare modifiche complesse a un'intera composizione Potete creare una composizione contenente livelli multipli, nidificare la composizione inserendola all'interno della composizione generale e animare e applicare effetti alla composizione nidificata in modo che tutti i livelli cambino allo stesso modo nello stesso periodo di tempo.

Riutilizzare gli elementi elaborati Potete elaborare un'animazione all'interno della relativa composizione, quindi trascinarla in altre composizioni per il numero di volte desiderato.

Aggiornare in un'unica operazione Quando apportate modifiche a una composizione nidificata, tali modifiche influiscono su qualsiasi composizione nella quale essa viene utilizzata, esattamente come le modifiche apportate a un elemento di metraggio sorgente influiscono su tutte le composizioni nelle quali esso viene utilizzato.

Cambiare l'ordine di rendering predefinito di un livello In After Effects potete specificare l'esecuzione del rendering di una trasformazione, ad esempio, una rotazione, prima dell'esecuzione del rendering degli effetti, in modo che il rendering venga applicato al metraggio ruotato.

Aggiungere un altro set di proprietà di trasformazione a un livello Il livello che rappresenta la composizione ha delle proprietà specifiche, oltre a quelle dei livelli che contiene. Ciò consente di applicare un ulteriore set di trasformazioni a un livello o a un gruppo di livelli.

Ad esempio, potete usare la nidificazione per far eseguire a un pianeta sia il movimento di rotazione sia il movimento di rivoluzione (come la Terra, che ruota intorno al proprio asse e gira intorno al sole). Per creare tale sistema, animate la proprietà Rotazione del livello pianeta, eseguite la precomposizione di tale livello, modificate la proprietà del Punto di ancoraggio del livello della precomposizione, quindi animate la proprietà Rotazione del livello della precomposizione.

Impostazioni di preferenze e composizioni che agiscono sulle composizioni nidificate

Poiché la precomposizione è di per sé un livello, potete controllarne il comportamento utilizzando gli switch di livello e di composizione nel panello Timeline. Potete scegliere se propagare le modifiche apportate agli switch nella composizione contenitore anche alla composizione nidificata. Per impedire che gli switch di livello influiscano sulle composizioni nidificate, scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS), quindi deselezionate Applica switch alle composizioni nidificate.

Nella scheda Avanzate della finestra di dialogo Impostazioni composizione (Composizione > Impostazioni composizione), scegliete Mantieni risoluzione in caso di nidificazione o Mantieni frequenza fotogrammi in caso di nidificazione o nella coda di rendering affinché la composizione

mantenga la propria risoluzione o frequenza fotogrammi e non acquisisca tali impostazioni dalla composizione contenitore. Ad esempio, se avete deliberatamente utilizzato una frequenza fotogrammi bassa in una composizione per creare un risultato a scatti e animato manualmente, potete mantenere questa frequenza fotogrammi per la composizione anche quando la nidificate. Allo stesso modo, i risultati del rotoscope potrebbero apparire errati se convertiti in una frequenza fotogrammi o risoluzione differente. Utilizzate questa impostazione anziché l'effetto Tempo di posterizzazione, che è meno efficace.

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol potete trovare uno script che semplifica l'alternanza tra l'impostazione della preferenza Mantieni risoluzione in caso di nidificazione e Mantieni frequenza fotogrammi in caso di nidificazione o nella coda di rendering.

Se si modifica il tempo corrente in un pannello si aggiorna il tempo corrente anche negli altri pannelli correlati alla composizione. Per impostazione predefinita, il tempo corrente viene aggiornato anche per tutte le composizioni correlate alla composizione corrente tramite nidificazione. Per impedire che le composizioni correlate tramite nidificazione subiscano l'aggiornamento del tempo corrente quando modificate il tempo corrente in una composizione, deselezionate la preferenza Sincronizza tempo di tutti gli elementi correlati, disponibile in Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS).

Risorse online per la precomposizione e la nidificazione

Angie Taylor mette a disposizione un'approfondita trattazione e spiegazione delle animazioni, utilizzando la nidificazione, le relazioni superiore-inferiore, le espressioni e i livelli degli oggetti nulli in un estratto in formato PDF del suo libro Creative After Effects 7: Workflow Techniques for Animation, Visual Effects, and Motion Graphics.

Chris and Trish Meyer mettono a disposizione un'introduzione alle "relazioni superiore-inferiore" e alla nidificazione in un estratto in formato PDF del capitolo "Parenting and Nesting" (Relazioni superiore-inferiore e nidificazione) del loro libro After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist.

In questo articolo disponibile sul sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer condividono consigli sull'impostazione della gerarchia di una composizione per facilitare la modifica di un progetto.

In questa pagina sul sito Web aescripts potete trovare lo script Un-Precompose, che consente di estrarre i livelli da una precomposizione.

In questa pagina sul sito Web aescripts potete trovare lo script Zorro-The Layer Tagger, che consente di raggruppare i livelli della composizione mediante tag invece di ricorrere alla precomposizione.

Precomporre livelli

Torna all'inizio

I livelli sottoposti a precomposizione vengono collocati in una nuova composizione (a volte chiamata precomposizione), che sostituisce i livelli della composizione originale. La precomposizione di un unico livello è utile per aggiungere proprietà di trasformazione a un livello e influenzare l'ordine in cui gli elementi di una composizione vengono sottoposti a rendering.

1. Selezionate i livelli nel pannello Timeline, quindi scegliete Livello > Precomposizione oppure premete Ctrl+Maiusc+C (Windows) o Comando+Maiusc+C (Mac OS).
2. Selezionate una delle seguenti opzioni:
   Lascia tutti gli attributi in Lascia le proprietà e i fotogrammi chiave del livello sottoposto a precomposizione nella composizione originale, applicati al nuovo livello che rappresenta la precomposizione. Le dimensioni del fotogramma della nuova composizione sono uguali a quelle del livello selezionato. Questa opzione non è disponibile selezionando più di un livello, un livello testo o un livello forma.

   Sposta tutti gli attributi nella nuova composizione Sposta le proprietà e i fotogrammi chiave dei livelli sottoposti a precomposizione un livello oltre la composizione principale nella gerarchia delle composizioni. Quando utilizzate questa opzione, le modifiche applicate alle proprietà dei livelli vengono mantenute con i livelli individuali all'interno della composizione. Le dimensioni del fotogramma della nuova composizione sono uguali a quelle della composizione originale.

Jeff Almasol mette a disposizione uno script nel suo sito Web redefinery che precompone i livelli selezionati in base alla durata dei livelli selezionati, con le opzioni per la durata in testa e in coda, per una maggiore flessibilità durante il montaggio.

Apertura e navigazione nelle composizioni nidificate

Torna all'inizio

Talvolta le composizioni nidificate vengono indicate come a monte delle composizioni che le contengono e le composizioni contenitore vengono definite a valle delle composizioni nidificate che esse contengono. La composizione principale è quella più a valle; la composizione nidificata più profondamente è quella più a monte. Il percorso di flusso di una composizione è una catena di composizioni correlate le une alle altre in quanto alcune ne contengono altre oppure perché sono nidificate le une all'interno delle altre. La rete della composizione è l'intero insieme di composizioni correlate le une alle altre mediante nidificazione.

In After Effects è possibile aprire una composizione nidificata (precomposizione) in vari modi:

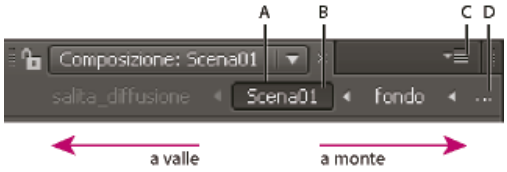
- Fate doppio clic sulla voce della composizione nel pannello Progetto.
- Fate doppio clic su un livello della precomposizione nel pannello Timeline. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate doppio clic per aprire il livello della precomposizione come livello nel pannello Livello.

  Nota: *Facendo doppio clic su un livello della precomposizione quando uno strumento di disegno o lo strumento Pennello a rotoscopio è attivo, si apre il livello nel pannello Livello.*

- Per aprire l'ultima composizione attiva nella stessa rete della composizione attualmente attiva, premete Maiusc+Esc.
- Usate il Navigatore composizione.
- Usate il Mini diagramma di flusso composizione.

Il Navigatore composizione

Il Navigatore composizione è una barra lungo il bordo superiore del pannello Composizione che mostra la composizione attiva nel visualizzatore in relazione alle altre composizioni nella stessa rete della composizione. Le composizioni visualizzate sono quelle attive più di recente nel percorso di flusso della composizione correntemente attiva.



A. *Composizione attiva (corrente)* ***B.*** *Freccia per l'apertura di Mini diagramma di flusso composizione* ***C.*** *Pulsante del menu del pannello* ***D.*** *Puntini di sospensione*

Le frecce tra i nomi delle composizioni indicano la direzione in cui scorrono le informazioni dei pixel per questo percorso di flusso. L'impostazione predefinita consiste nel mostrare le composizioni nella barra Navigatore composizione con le composizioni a valle a sinistra e le composizioni a monte a destra. Questa impostazione predefinita è indicata dall'opzione Flusso da destra a sinistra nel menu del pannello Composizione. Per visualizzare le composizioni nell'altro ordine, scegliete Flusso da sinistra a destra. Questa impostazione è una preferenza globale; si applica a tutte le composizioni e alla visualizzazione Mini diagramma di flusso composizione.

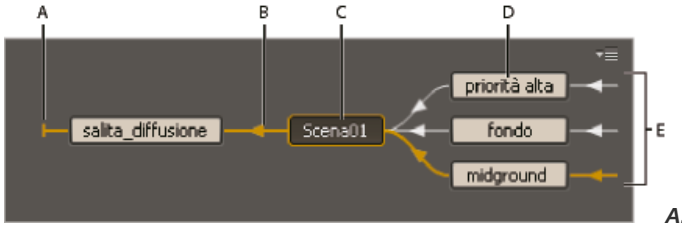
I nomi delle composizioni a valle sono attenuati per indicare che il loro contenuto non viene utilizzato oppure viene visualizzato nella composizione attiva.

- Per visualizzare o nascondere la barra Navigatore composizione, scegliete Mostra navigatore composizione dal menu del pannello Composizione.
- Per attivare qualsiasi composizione visualizzata nella barra Navigatore composizione, fate clic sul nome della composizione.
- Se il percorso di flusso è troppo lungo per essere visualizzato nel pannello Composizione, nel bordo sinistro o destro della barra Navigatore composizione viene visualizzato un pulsante con puntini di sospensione . Per visualizzare temporaneamente l'intero percorso di flusso, fate clic sul pulsante con i puntini di sospensione.

  Per scorrere un lungo percorso di flusso, posizionate il puntatore su un pulsante della composizione nel Navigatore composizione e usate la rotellina del mouse.

Il Mini diagramma di flusso composizione

Il Mini diagramma di flusso composizione è un controllo temporaneo utilizzabile per spostarsi rapidamente all'interno di una rete della composizione. Quando aprite il Mini diagramma di flusso composizione, vengono visualizzate le composizioni immediatamente a monte e a valle della composizione selezionata.



A. *Indicatore del fatto che il flusso della composizione non si estende ad altre composizioni* ***B.*** *Direzione del flusso* ***C.*** *Composizione attiva (corrente)* ***D.*** *Composizioni a monte* ***E.*** *Indicatore del fatto che altre composizioni scorrono in queste composizioni*

I colori presenti nel Mini diagramma di flusso composizione sono basati sui colori delle etichette assegnati alle composizioni nel pannello Progetto. Se una composizione viene utilizzata più volte all'interno di una composizione, le istanze multiple della composizione nidificata appaiono come un'unica voce con un numero tra parentesi, a indicare il numero di istanze.

Per aprire il Mini diagramma di flusso composizione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete il tasto Maiusc quando è attivo un pannello Composizione, Livello o Timeline.

  Nota: *non tenete premuto il tasto Maiusc, ma limitatevi a premerlo brevemente. Premere il tasto Maiusc per aprire il Mini diagramma di flusso composizione non sortisce nessun effetto se il punto di inserimento si trova in un campo di ricerca, un campo di testo o un campo dell'espressione.*
- Fate clic sulla freccia a destra di un nome di composizione nella barra Navigatore composizione.
- Scegliete Mini diagramma di flusso composizione dal menu Composizione, dal menu del pannello Composizione o dal menu del pannello Timeline.
- Fate clic sul pulsante Mini diagramma di flusso composizione nella parte superiore del pannello Timeline.

Come con il Navigatore composizione, potete scegliere se visualizzare o meno la direzione del flusso da sinistra verso destra o da destra verso sinistra. Le frecce indicano la direzione del flusso. Se accanto a una composizione c'è invece di una freccia, la composizione non ha nessuna composizione che scorre al suo interno oppure non scorre all'interno di nessuna composizione.

Le composizioni a monte nel Mini diagramma di flusso composizione vengono ordinate dall'alto verso il basso o in ordine alfabetico o in base all'ordine dei livelli. Per commutare tra questi ordinamenti, premete il tasto S quando il Mini diagramma di flusso composizione è aperto. Quando eseguite l'ordinamento in base all'ordine dei livelli, una composizione utilizzata più volte viene ordinata in base all'istanza nella posizione più elevata nell'ordine di sovrapposizione. Le composizioni a valle vengono sempre ordinate alfabeticamente.

Per spostarsi tra le composizioni e selezionarle nel Mini diagramma di flusso composizione, usate i tasti freccia o fate clic sui pulsanti freccia o a entrambi i lati di una composizione. Per attivare la composizione selezionata, premete la barra spaziatrice o Invio (Windows) o A capo (Mac OS). Per chiudere il Mini diagramma di flusso composizione senza effettuare nessuna operazione, premete Esc, premete Maiusc o fate clic esternamente al Mini diagramma di flusso composizione.

Nel sito Web After Effects Portal Rich Young offre ulteriori informazioni sul pannello Diagramma di flusso e sul Mini diagramma di flusso composizione.

Pre-rendering di una composizione nidificata

Torna all'inizio

il rendering di una composizione nidificata complessa può durare a lungo, sia per le anteprime che per l'output finale. Se avete una composizione nidificata sulla quale non intendete più lavorare, potete risparmiare tempo durante ogni operazione di rendering eseguendo il pre-rendering della composizione nidificata in un filmato e sostituendo la composizione con il filmato già sottoposto a rendering. Potrete comunque modificare la composizione nidificata originale poiché essa rimarrà nel pannello Progetto. Se apportate delle modifiche sostanziali alla composizione nidificata originale, eseguite di nuovo il rendering.

Il pre-rendering di una composizione nidificata è particolarmente utile quando desiderate utilizzarla più volte in un progetto.

Nota: *applicate le impostazioni dell'output finale durante il pre-rendering della composizione nidificata.*

1. Selezionate la composizione nel pannello Progetto o Composizione.
2. Scegliete Composizione > Pre-rendering.

   Il comando Pre-rendering aggiunge la composizione alla coda di rendering e imposta l'azione di post-rendering Importa e sostituisci uso per sostituire la composizione con il filmato già sottoposto a rendering.
3. Nel pannello Coda di rendering, regolate le impostazioni secondo necessità, quindi fate clic sul pulsante Rendering per eseguire il rendering della composizione.

Guardate questa esercitazione video nel sito Web video2brain su come risparmiare tempo con il prerendering e i proxy in After Effects.

Nota: *un'alternativa alla sostituzione della composizione con il filmato è l'utilizzo del filmato sottoposto a rendering come proxy per la composizione nidificata.*

Ordine di rendering e compressione delle trasformazioni

Torna all'inizio

Una composizione è costituita da livelli sovrapposti nel pannello Timeline. Quando la composizione viene sottoposta a rendering, sia per l'anteprima che per l'output finale, il livello inferiore viene sottoposto a rendering per primo. All'interno di ogni livello raster (non vettoriale), gli elementi vengono applicati nel seguente ordine: maschere, effetti, trasformazioni e stili di livello. Per livelli vettoriale con rasterizzazione continua, l'ordine di rendering predefinito è maschere, seguite da trasformazioni e quindi effetti.

Le trasformazioni sono le modifiche apportate a quelle proprietà raggruppate sotto la categoria Trasformazione nel pannello Timeline, tra cui Punto di ancoraggio, Posizione, Scala, Rotazione e Opacità. Ciò che consultate nel pannello Livello è il risultato del rendering prima dell'esecuzione delle trasformazioni.

Nota: *per un ulteriore controllo sull'esecuzione delle trasformazioni, potete applicare l'effetto Trasformazione e riordinarlo nei confronti degli altri effetti.*

All'interno di un gruppo di effetti o maschere, gli elementi vengono elaborati dall'alto al basso. Ad esempio, se applicate l'effetto Cerchio e poi applicate l'effetto Ingrandimento, il cerchio verrà ingrandito. Tuttavia, se trascinate l'effetto Ingrandimento sopra (prima) l'effetto Cerchio nel pannello Controlli effetti o Timeline, il cerchio verrà disegnato dopo l'ingrandimento e non verrà pertanto ingrandito.

Dopo che un livello è stato sottoposto a rendering, verrà sottoposto a rendering il livello successivo. Il livello sottostante già sottoposto a rendering può essere utilizzato come input per il rendering del livello successivo, ad esempio per determinare il risultato di un metodo fusione.

Se una composizione contiene altre composizioni nidificate al suo interno, la composizione nidificata viene sottoposta a rendering prima degli altri livelli nella composizione contenitore.

Nota: *Alcuni effetti ignorano le maschere sul livello al quale vengono applicati. Per far sì che tale effetto operi su un livello mascherato, precomponete il livello con la maschera applicata, quindi applicate l'effetto al livello precomposto. Consultate La precomposizione e la nidificazione.*

Compressione delle trasformazioni

Se lo switch Comprimi trasformazioni è selezionato per una composizione nidificata, le trasformazioni per la composizione nidificata non vengono eseguite fin dopo il rendering di maschere ed effetti della composizione contenitore. Questo ordine di rendering consente di combinare o

comprimere ed eseguire insieme le trasformazioni per la composizione nidificata e la composizione contenitore. Lo stesso vale per i livelli vettoriali non rasterizzati in modo continuo.

Nota: *anziché lo switch Comprimi trasformazioni, i livelli vettoriali presentano nello stesso punto lo switch Rasterizza in modo continuo. I livelli vettoriali includono i livelli forma, i livelli testo e i livelli con file di grafica vettoriale come metraggio sorgente. I livelli testo e i livelli forma sono sempre rasterizzati in modo continuo.*

La compressione delle trasformazioni può, ad esempio, mantenere la risoluzione quando un livello viene ridotto della metà in una composizione nidificata e quest'ultima viene aumentata di un fattore di due nella composizione contenitore. In questo caso, anziché eseguire entrambe le trasformazioni e perdere dati delle immagini nel processo, è possibile eseguire una trasformazione senza eseguire alcuna operazione, poiché le trasformazioni individuali si annullano a vicenda.

Se le trasformazioni non vengono compresse, una composizione nidificata che contiene livelli 3D viene sottoposta a rendering come un'immagine 2D della disposizione 3D, usando la videocamera della composizione predefinita. Questo rendering impedisce che la composizione nidificata si intersechi con i livelli 3D, crei ombre sui livelli 3D e riceva a sua volta ombre provocate dai livelli 3D nella composizione contenitore. La composizione nidificata, inoltre, non è controllata dalle videocamere e dalle luci della composizione superiore.

Se le trasformazioni vengono compresse, le proprietà 3D dei livelli all'interno della composizione nidificata vengono esposte alla composizione contenitore. Pertanto, la composizione nidificata può intersecarsi con i livelli 3D, creare ombre sui livelli 3D e ricevere a sua volta ombre provocate dai livelli 3D nella composizione contenitore. La composizione nidificata può inoltre essere controllata dalla videocamera e dalle luci della composizione contenitore.

Essenzialmente, la compressione delle trasformazioni per una composizione nidificata indica ad After Effects di non appiattire e ritagliare i livelli nella precomposizione. Poiché un livello di regolazione agisce sul composito di tutti i livelli al di sotto di esso all'interno della stessa composizione, un livello di regolazione all'interno di una composizione nidificata con trasformazioni compresse forzerà l'appiattimento e il ritaglio che la compressione delle trasformazioni normalmente impedirebbe.

Quando una maschera chiusa (con modalità maschera diversa da Nessuna), uno stile di livello o un effetto vengono applicati a una composizione nidificata con trasformazioni compresse, i livelli nella composizione nidificata vengono sottoposti a rendering per primi, quindi vengono applicati maschere ed effetti, infine il risultato viene composto nella composizione principale. Questo ordine di rendering significa che le modalità di fusione dei livelli nidificati non vengono applicate ad alcun livello sottostante nella composizione principale e che i livelli 3D soprastanti e sottostanti il livello compresso non possono intersecarsi né proiettare ombre tra loro.

Risorse online

Questo video tratto dalla serie After Effects CS5: Learn by Video offre una dimostrazione visiva dettagliata dell'ordine di rendering e come servirsene.

In questo articolo disponibile sul sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer spiegano il concetto di compressione delle trasformazioni e rasterizzazione continua.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Gli oggetti avanzati

(cc) BY-NC-SA

Importazione del metraggio

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Importazione e interpretazione di video e audio

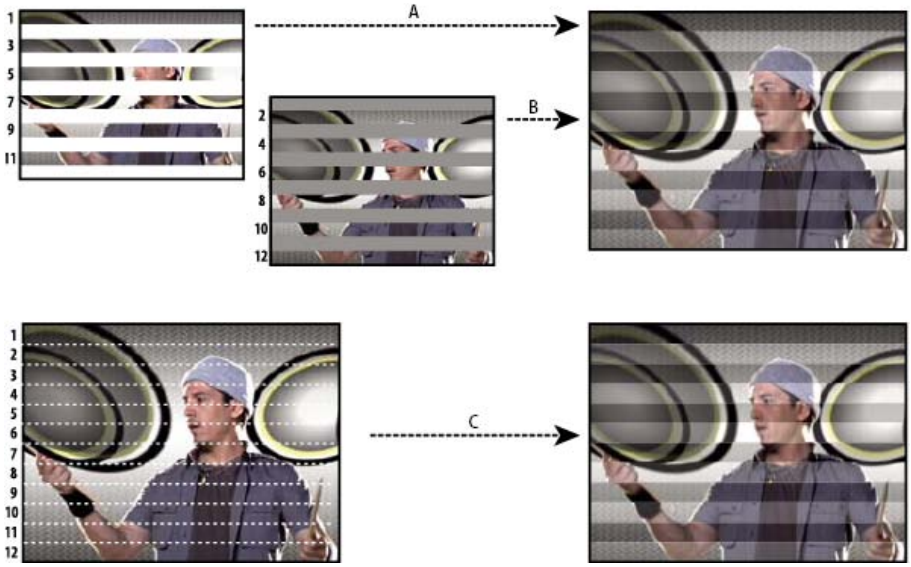
Video interlacciato e separazione dei campi
Rimuovere il pulldown 3:2 o 24Pa dal video
Importare risorse in formato Panasonic P2

Torna all'inizio

Video interlacciato e separazione dei campi

L'interlacciamento è una tecnica sviluppata per la trasmissione di segnali televisivi utilizzando una larghezza di banda limitata. In un sistema interlacciato, vengono trasmesse solo metà delle righe orizzontali alla volta per ogni fotogramma video. Tuttavia, a causa della velocità di trasmissione, della postluminescenza degli schermi e di altre persistenze di visione, lo spettatore percepisce tutti i fotogrammi a risoluzione intera. Tutti gli standard della televisione analogica impiegano l'interlacciamento. Gli standard della televisione digitale includono varianti interlacciate e non interlacciate. In genere, i segnali interlacciati sono generati dalla scansione interlacciata, mentre i segnali non interlacciati sono generati dalla scansione progressiva.

Ciascun fotogramma video interlacciato è composto da due campi. Ciascun campo contiene la metà del numero di linee orizzontali presenti nel fotogramma; il campo superiore (o Campo 1) contiene le linee di numero dispari e il campo inferiore (o Campo 2) contiene le linee di numero pari. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma nei monitor video interlacciati, prima vengono riprodotte tutte le linee di un campo e quindi quelle dell'altro campo. L'ordine dei campi specifica quale campo deve essere riprodotto per primo. Nel video NTSC, i campi vengono riprodotti sullo schermo alla frequenza di circa 60 volte al secondo, pari a una frequenza fotogrammi di circa 30 fotogrammi al secondo.



Scansione interlacciata di campi video interlacciati e scansione progressiva di un fotogramma video non interlacciato
A. *Per il video interlacciato, viene prima tracciato sullo schermo l'intero campo superiore (linee con numeri dispari), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione.* ***B.*** *Successivamente, viene tracciato sullo schermo l'intero campo inferiore (linee con numeri pari), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione.* ***C.*** *Per il video non interlacciato, viene tracciato sullo schermo l'intero fotogramma (tutte le linee in ordine numerico), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione.*

I fotogrammi video non interlacciati non sono separati in campi. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma video non interlacciato nei monitor a scansione progressiva, vengono riprodotte tutte le linee orizzontali, dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. I monitor dei computer sono quasi tutti a scansione progressiva e la maggior parte del video visualizzato sui monitor dei computer è di tipo non interlacciato.

I termini progressivo e non interlacciato sono pertanto strettamente connessi e vengono spesso usati in maniera intercambiabile; tuttavia, il termine scansione progressiva si riferisce alla registrazione o alla riproduzione di linee di scansione mediante una videocamera o un monitor, mentrenon interlacciato si riferisce al fatto che i dati video stessi non sono separati in campi.

Separazione dei campi video

Se desiderate utilizzare metraggio interlacciato o con rendering di campo (come il video NTSC) in un progetto After Effects, ottenete i risultati migliori se separerete i campi video al momento dell'importazione del metraggio. After Effects separa i campi video creando un fotogramma completo per ogni campo, conservando tutti i dati dell'immagine del metraggio originale.

Separare i campi è essenziale se desiderate apportare notevoli modifiche all'immagine. Quando scalate, ruotate o applicate effetti al video interlacciato, spesso vengono introdotti artefatti indesiderati, quali campi incrociati. Separando i campi, After Effects converte con precisione i due fotogrammi interlacciati del video a fotogrammi non interlacciati, mantenendo al contempo la massima qualità dell'immagine. L'uso di fotogrammi

non interlacciati permette ad After Effects di applicare modifiche ed effetti in modo uniforme e al massimo livello qualitativo.

After Effects crea metraggio separato da campi da un fotogramma singolo precedentemente interlacciato suddividendolo in due fotogrammi indipendenti. Ogni nuovo fotogramma ha solo metà dei dati del fotogramma originario, quindi alcuni fotogrammi possono apparire di risoluzione inferiore rispetto ad altri se visualizzati con qualità Bozza. Quando effettuate il rendering della composizione finale, After Effects riproduce fotogrammi interlacciati di alta qualità per l'output. Quando effettuate il rendering di un filmato con qualità Alta, After Effects esegue l'interpolazione fra le linee di scansione di un campo per generare la massima qualità dell'immagine.

Se il vostro output non sarà interlacciato, è opportuno utilizzare metraggio sorgente non interlacciato per evitare la necessità di separare i campi. Tuttavia, se non è disponibile una versione non interlacciata del vostro metraggio sorgente, il metraggio interlacciato funzionerà bene.

Separate sempre i campi per il metraggio interlacciato. Non separate mai i campi per gli elementi di metraggio non interlacciati.

Potete rimuovere il pull-down solo dopo aver separato i campi.

Quando effettuate il rendering di una composizione che contiene metraggio separato da campi, impostate l'opzione Rendering campo sullo stesso ordine dei campi del vostro dispositivo video. Se non eseguite il rendering dei campi della composizione oppure se lo fate con impostazioni errate, il filmato finale potrebbe risultare troppo sfumato, non fluido o distorto.

Per dare rapidamente un aspetto più simile a un film al vostro montaggio video, importatelo due volte e interpretate ogni elemento di metraggio con un ordine di campo differente. Quindi aggiungete entrambi alla stessa composizione e fondeteli insieme. Il livello interpretato non correttamente aggiunge una sfocatura in stile film.

After Effects separa automaticamente i campi per gli elementi di metraggio video D1 e DV. Potete separare manualmente i campi per tutti gli altri tipi di metraggio video nella finestra di dialogo Interpreta metraggio.

1. Selezionate l'elemento di metraggio nel pannello Progetto.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio > Principale.
3. Scegliete un'opzione nel menu Campi separati.
4. Fate clic su Mantieni bordi (solo qualità Alta) per accrescere la qualità dell'immagine in aree statiche dove il rendering dell'immagine avviene in qualità Alta. Fate clic su OK.

Nota: *se le impostazioni dei campi nella finestra di dialogo Interpreta metraggio sono corrette per il metraggio di input e le impostazioni dei campi della finestra di dialogo Impostazioni rendering sono corrette per il dispositivo di output, potete mescolare gli elementi del metraggio di ordini di campi diversi in una composizione. Se una di queste impostazioni non è corretta, tuttavia, i fotogrammi saranno nell'ordine corretto, ma l'ordine dei campi potrebbe essere invertito, generando immagini a scatti e di qualità inaccettabile.*

Determinare l'ordine dei campi originale

L'ordine dei campi per un elemento di montaggio video interlacciato determina l'ordine in cui i due campi video (superiore e inferiore) verranno visualizzati. Un sistema che traccia le linee superiori prima delle linee inferiori è denominato prima campo superiore, quello che invece traccia le linee inferiori prima delle linee superiori è detto prima campo inferiore. Molti formati in definizione standard (come DV NTSC) sono prima campo inferiore, mentre molti formati in alta definizione (come 1080i DVCPro HD) sono prima campo superiore.

L'ordine in cui i campi sono visualizzati è importante specialmente quando i campi contengono movimento. Se separate i campi video usando l'ordine dei campi sbagliato, il movimento non compare fluido.

Alcuni programmi, fra cui After Effects, etichettano l'ordine dei campi al momento del rendering dei file video interlacciati. Quando importate un file video etichettato, After Effects rispetta automaticamente l'ordine delle etichette. Potete ignorare l'ordine dei campi applicando impostazioni diverse di interpretazione del metraggio.

Se un file non contiene un'etichetta di ordine dei campi, potete comunque determinarlo. Se non siete certi di quale ordine sia stato utilizzato, procedete come segue:

1. Selezionate l'elemento nel pannello Progetto.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio > Principale.
3. Nella finestra di dialogo Interpreta metraggio, selezionate Prima campo superiore dal menu Campi separati e fate clic su OK.
4. Nel pannello Progetto, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate doppio clic sul metraggio per aprirlo nel pannello Metraggio.
5. Se il pannello Anteprima non è visibile, scegliete Finestra > Anteprima.
6. Nel pannello Metraggio, individuate un segmento contenente una o più zone in movimento.
7. Usando il pulsante Fotogramma successivo nel pannello Anteprima, procedete in avanti di almeno cinque fotogrammi nel pannello Metraggio. Le zone in movimento dovrebbero muoversi uniformemente in una direzione. Se le zone in movimento si spostano all'indietro a fotogrammi alterni, è stata selezionata l'opzione di separazione errata.

Risorse online su campi e video interlacciato

Chris Pirazzi mette a disposizione informazioni tecniche sui campi e l'interlacciamento, nel suo sito Web Lurker's Guide to Video.

Questo video tratto dalla serie After Effects CS5: Learn by Video offre un'introduzione ai campi e all'interlacciamento e mostra come evitare i problemi più comuni.

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione una serie di materiali sull'ordine dei campi interlacciati, la priorità dei campi, il rendering dei campi e la separazione dei campi:

- articolo (PDF) con introduzione all'interlacciamento e alla separazione dei campi nel sito Web Artbeats
- articolo che presenta l'interlacciamento e l'ordine dei campi nel sito Web ProVideo Coalition
- articolo che chiarisce il significato dei termini ordine dei campi e priorità dei campi nel sito Web ProVideo Coalition
- panoramica video su campi e interlacciamento nel sito Web Lynda.com

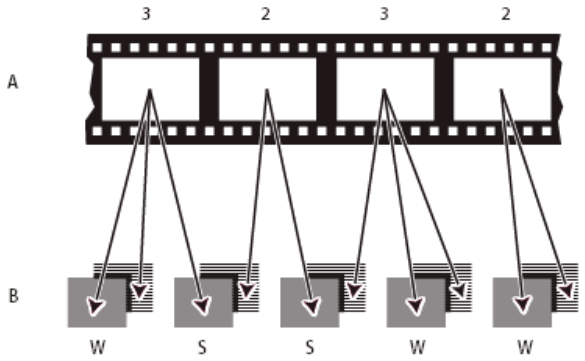
Torna all'inizio

Rimuovere il pulldown 3:2 o 24Pa dal video

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

Il processo pulldown 3:2 porta alla creazione di fotogrammi interi (rappresentati da una W) e di fotogrammi con campi separati (rappresentati da una s). I tre fotogrammi video interi contengono due campi dello stesso fotogramma del filmato. I restanti due fotogrammi separati contengono un fotogramma video di due diversi fotogrammi del filmato. I due fotogrammi con campi separati sono sempre adiacenti. La fase del pulldown 3:2 si riferisce al punto in cui i due fotogrammi con campi separati rientrano nei primi cinque fotogrammi del metraggio.

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



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

Quando si importa video interlacciato che originariamente è stato trasferito da filmato, potete rimuovere il pulldown 3:2 applicato durante il trasferimento da filmato a video quando separate i campi, cosicché l'effetto che applicate in After Effects non appaia distorto.

Bisogna rimuovere il pulldown 3:2 dal metraggio video che in origine era un filmato cosicché gli effetti di After Effects siano perfettamente sincronizzati con la frequenza fotogrammi originaria del filmato. Rimuovendo il pulldown 3:2, la frequenza fotogrammi viene ridotta di 1/5: da 30 a 24 fps oppure da 29,97 a 23,976 fps, riducendo anche il numero di fotogrammi da modificare. Per rimuovere il pulldown 3:2, dovete anche indicare la fase del pulldown 3:2.

After Effects supporta anche il pulldown della videocamera Panasonic DVX100 24p DV, denominato 24P Advance (24Pa). Alcune videocamere utilizzano questo formato per catturare immagini a scansione progressiva 23,976 utilizzando nastri DV standard.

Prima di rimuovere il pulldown 3:2, separate i campi come prima campo superiore o prima campo inferiore. Una volta separati i campi, After Effects può analizzare il metraggio e stabilire la fase 3:2 corretta e l'ordine dei campi. Se conoscete già la fase e l'ordine dei campi, selezionateli dai menu Campi separati e Rimuovi nella finestra di dialogo Interpreta metraggio.

1. Nel pannello Progetto, selezionate l'elemento di metraggio dal quale rimuovere il pulldown 3:2.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio > Principale.
3. Nella sezione Campi e Pulldown, selezionate Prima campo superiore o Prima campo inferiore dal menu Campi separati.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni, quindi fate clic su OK:
   - Se conoscete la fase del 3:2 o 24Pa, selezionatela dal menu Rimuovi pulldown.
   - Per far sì che After Effects determini le impostazioni corrette fate clic su Suggerisci pulldown 3:2 o Suggerisci pulldown 24Pa.

Nota: *se il file di metraggio contiene fotogrammi provenienti da sorgenti diverse, la fase potrebbe non essere uniforme. Se la fase non è omogenea, importate il metraggio più volte, una per ciascuna fase, e interpretate ogni elemento di metraggio con un'impostazione differente. Quindi, aggiungete ogni elemento di metraggio alla composizione e tagliate ogni livello per utilizzare esclusivamente i fotogrammi adeguati. In altri termini, se disponete di una risorsa che ha più fasi pulldown, dovete tagliarla in varie parti e rimuovere separatamente il pulldown da ciascuna delle parti. Questa situazione può presentarsi qualora la risorsa sia un filmato che è stato montato a partire da varie sorgenti in un NLE.*

Risorse online sul pulldown

Chris Meyer mette a disposizione un'esercitazione video sull'identificazione del pulldown nel sito Web Lynda.com.

Chris e Trish Meyer mettono a disposizione una panoramica sul pulldown 3:2 in un articolo nel sito Web Artbeats.

Sul sito Web ProVideo Coalition, Chris Meyer offre dei collegamenti verso risorse sul pulldown.

Torna all'inizio

Importare risorse in formato Panasonic P2

Una scheda P2 è un dispositivo di memorizzazione che si inserisce nello slot PCMCIA di una videocamera Panasonic P2. I dati per video e audio digitale trasmessi dalla videocamera vengono registrati sulla scheda in un formato strutturato e indipendente da codec, denominato MXF (Media eXchange Format). In particolare, Adobe Premiere Pro e After Effects supportano la variante Panasonic Op-Atom di MXF, con video nei formati AVC-Intra 50, AVC-Intra 100, DV, DVCPRO, DVCPRO50 e DVCPRO HD. Una clip è detta in formato P2 se audio e video sono contenuti in file MXF Panasonic Op-Atom e se tali file si trovano in una specifica struttura di cartelle.

La root della struttura di cartelle P2 è la cartella CONTENTS. Ogni elemento essenziale (ovvero un elemento video o audio) è contenuto in un file wrapper MXF a parte; i file video MXF si trovano nella sottocartella VIDEO, mentre i file audio MXF si trovano nella sottocartella AUDIO. Le relazioni tra i file essenziali e i metadati associati sono tracciati dai file XML nella sottocartella CLIP.

Nota: *Adobe Premiere Pro e After Effects non supportano i proxy registrati da videocamere Panasonic P2 nelle cartelle Proxy della scheda P2.*

I segnali video e audio su una scheda P2 sono già in formato digitale; in pratica, la scheda P2 funge da disco rigido, pertanto non è necessaria alcuna procedura di acquisizione per importare gli oggetti multimediali da una scheda P2. Il processo di lettura dei dati dalla scheda e la loro conversione in un formato utilizzabile in un progetto è detto anche ingest.

Affinché il computer possa leggere i dati sulle schede P2, dovete installare il driver adeguato, che si può scaricare dal sito Web di Panasonic. Panasonic fornisce anche un visualizzatore P2, con il quale potete sfogliare e riprodurre gli oggetti multimediali memorizzati su una scheda P2. Per informazioni in merito, visitate il sito Web Panasonic.

Poiché le schede Panasonic P2 usano il sistema di file FAT32, ogni file ha un limite di dimensione di 4 GB. Quando viene registrato un elemento che richiede più di 4 GB, una camera P2 crea un altro file e continua a registrare sul nuovo file senza interruzioni. Questo viene chiamato spanning della clip, poiché l'elemento si estende su più di un file o di una clip. In modo analogo, una videocamera potrebbe fare estendere un elemento su più file e su diverse schede P2: se nella videocamera sono caricate più schede P2, l'elemento viene registrato fino all'esaurimento dello spazio disponibile nella prima scheda P2, quindi viene creato un nuovo file nella successiva scheda P2 con spazio disponibile e la registrazione viene continuata in esso. Benché un singolo elemento possa essere registrato in un gruppo di più clip con spanning, l'elemento composto da più file viene trattato dall'applicazione di montaggio video come una singola clip o un singolo elemento di metraggio. Affinché After Effects possa importare automaticamente un gruppo di clip con spanning allo stesso tempo e assemblarle come singolo elemento di metraggio, le clip devono essere state tutte registrate nella stessa scheda P2 e nessuno dei file deve risultare mancante, compreso il file di metadati XML associato.

1. (Facoltativo) Copiate tutti i contenuti della scheda P2 su un disco rigido.

   Benché sia possibile importare risorse in Adobe Premiere Pro o After Effects direttamente da una scheda P2, è in genere più efficiente copiare i contenuti della scheda P2 su un disco rigido prima di importarli.

2. Scegliete File > Importa.
3. Individuate la cartella CONTENTS.
4. Selezionate uno o più file MXF:

   - Per importare un elemento video essenziale e i relativi elementi audio essenziali, selezionate i file MXF dalla cartella VIDEO.
   - Per importare solo gli elementi essenziali audio, selezionate i file MXF dalla cartella AUDIO.
   - Per importare un gruppo di clip con spanning per un elemento registrato sulla stessa scheda P2, selezionate solo uno dei file MXF del gruppo dalla cartella VIDEO. Il gruppo viene importato come singolo elemento di metraggio con una durata pari alla durata totale di tutte le sue clip con spanning. Selezionando invece più di una clip con spanning, vengono importati duplicati di tutto il gruppo di clip con spanning, come elementi di metraggio duplicati nel pannello Progetto.

   Non è possibile importare come un singolo elemento di metraggio le clip con spanning di un elemento che si estende su due diverse schede. In questo caso, occorre selezionare un singolo file MXF appartenente all'elemento da ognuna delle schede e creare un elemento di metraggio distinto per la parte di elemento registrata su ognuna delle schede. Ad esempio, se un gruppo di clip con spanning per un singolo elemento si estende su due schede, dovrete selezionare una clip con spanning appartenente al gruppo della scheda 1 e un'altra clip dal gruppo della scheda 2. In questo modo i contenuti dell'elemento vengono importati come due elementi di metraggio nel pannello Progetto.

La colonna Data nel pannello Progetto indica la data di acquisizione di ogni clip sorgente. Dopo aver importato le clip con spanning, potete usare il valore Data per determinare il corretto ordine cronologico.

Nota: *After Effects non supporta l'esportazione diretta in formato P2. Per effettuare il rendering e l'esportazione in formato P2, servitevi di Adobe Media Encoder o Premiere Pro.*

Per ulteriori informazioni sul formato Panasonic P2 e sui flussi di lavoro con software Adobe per video digitale, visitate il sito Web di Adobe:

- Guide Adobe per flussi di lavoro per riprese e videocamere P2, RED, XDCAM, AVCCAM e DSLR
- Guida al flusso di lavoro P2 per i prodotti Adobe per il video digitale
- Introduzione video di Dave Helmly al flusso di lavoro P2 After Effects

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Formati di file supportati per l'esportazione

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Operazioni con gli elementi di metraggio

Organizzare, visualizzare, gestire e tagliare gli elementi di metraggio
Modificare il metraggio nell'applicazione originale
Rimuovere elementi da un progetto
Segnaposto e proxy
Ciclo di un elemento di metraggio

Torna all'inizio

Organizzare, visualizzare, gestire e tagliare gli elementi di metraggio

Le composizioni e gli elementi di metraggio sono elencati nel pannello Progetto. A differenza degli elementi del pannello Timeline o Controlli effetti, l'ordine degli elementi nel pannello Progetto non influisce sull'aspetto dei filmati che create. Potete organizzare gli elementi di metraggio e le composizioni in qualsiasi modo desideriate, persino organizzarli in cartelle. Gli elementi di metraggio in tinta unita vengono automaticamente inseriti nella cartella Solidi.

Le cartelle create nel pannello Progetto sono presenti soltanto nel pannello Progetto. Potete espandere una cartella in modo da esaminarne il contenuto e inserire cartelle all'interno di altre cartelle. Per spostare un file o una cartella al grado più alto del pannello Progetto, trascinate il file o la cartella sull'area di informazioni grigia nella parte superiore del pannello.

Potete utilizzare il campo di ricerca nel pannello Progetto per trovare gli elementi di metraggio che soddisfano vari criteri, come ad esempio quelli che non dispongono di file sorgente. Consultate Cercare e filtrare nei pannelli Timeline, Progetto ed Effetti e predefiniti.

Script per la gestione degli elementi di metraggio

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol è disponibile uno script per scrivere automaticamente le informazioni specificate sugli elementi di metraggio o sui livelli nei campi Commento dei rispettivi elementi nel pannello Progetto o Timeline.

Nel sito Web di Christopher Green è disponibile uno script (Project_Items_Renamer.jsx) che consente di rinominare le composizioni e gli elementi di metraggio selezionati nel pannello Progetto. Potete effettuare ricerche e sostituzioni di testo nei nomi, aggiungere dei caratteri all'inizio o alla fine dei nomi o tagliare un dato numero di caratteri dall'inizio o dalla fine dei nomi.

Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile uno script realizzato da Lloyd Alvarez che consente di effettuare una ricerca in un progetto After Effects e sostituire i percorsi dei file per gli elementi di metraggio sorgente. Questo risulta utile qualora sia necessario scambiare i file sorgente oppure aggiornare un progetto dopo lo spostamento dei file sorgente o dopo aver portato il progetto su un altro sistema.

Visualizzare le informazioni per gli elementi

- Per mostrare le informazioni di un elemento di metraggio o di una composizione, selezionate l'elemento o la composizione nel pannello Progetto. Le informazioni vengono visualizzate nella parte superiore del pannello Progetto accanto all'immagine in miniatura.
- Per mostrare l'ID del creatore del file per un elemento di metraggio, fate clic su di esso nel pannello Progetto tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

Creare una cartella

❖ Scegliete File > Nuovo > Nuova cartella o fate clic sull'icona Crea una nuova cartella nella parte inferiore del pannello Progetto.

Rinominare e ordinare gli elementi

- Per rinomare una composizione, un elemento di metraggio o una cartella, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate l'elemento nel pannello Progetto, premete Invio (Windows) o Invio (Mac OS) e immettete il nuovo nome.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'elemento, scegliete Rinomina e immettete il nuovo nome.
- Per rinominare la colonna Commento, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'intestazione della colonna e scegliete Rinomina.
  Potete utilizzare la colonna Commento per creare un'opzione di ordinamento personalizzata. Rinominate la colonna, immettete le informazioni corrispondenti per ciascun elemento (ad esempio, il numero di videocamera), quindi ordinate in base a quella colonna.
- Per ordinare gli elementi in base alle voci di qualsiasi colonna, fate clic sul nome della colonna nel pannello Progetto.

Copiare elementi

- Per duplicare o copiare un elemento nel pannello Progetto, selezionatelo e scegliete Modifica > Duplica o Modifica > Copia.
- Per copiare un elemento di metraggio in Esplora risorse (Windows) o nel Finder (Mac OS), trascinatelo dal pannello Progetto al desktop/Scrivania.

Rivelare elementi di metraggio

- Per rivelare dove il metraggio è utilizzato in una composizione, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'elemento di metraggio nel pannello Progetto e selezionate Rivela nella composizione; quindi selezionate l'istanza specifica che intendete rivelare (nome composizione, nome livello).
- Per rivelare l'elemento di metraggio sorgente per un livello nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul livello nel pannello Timeline, quindi scegliete Rivela sorgente livello nel progetto.
- Per rivelare la posizione di un elemento di metraggio in Adobe Bridge, in Esplora risorse o nel Finder, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'elemento di metraggio nel pannello Progetto, quindi scegliete Mostra in Bridge, Mostra in Esplora risorse o Mostra nel Finder.

Aggiornare elementi di metraggio

❖ Per aggiornare gli elementi di metraggio selezionati nel pannello Progetto per utilizzare le versioni recenti dei file di metraggio sorgenti, scegliete File > Ricarica metraggio.

Visualizzare un elemento di metraggio nel pannello Metraggio o nel lettore multimediale assegnato dal sistema operativo

Quando visualizzate un'anteprima degli elementi nel pannello Metraggio, i risultati vengono visualizzati nelle operazioni di interpretazione del metraggio. Consultate Interpretare gli elementi di metraggio.

- Per aprire un elemento del metraggio in un pannello Metraggio, fateci doppio clic sopra nel pannello Progetto.
- Per aprire gli elementi del metraggio selezionati nel pannello Metraggio, premete Invio sul tastierino numerico quando il pannello Progetto è attivo.

Nota: *Per aprire la sorgente relativa a un elemento del metraggio utilizzando l'applicazione di riproduzione associata a quel tipo di file, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate doppio clic sull'elemento del metraggio nel pannello Progetto. Per istruzioni su come cambiare le associazioni tra applicazioni e tipi di file, consultate la documentazione relativa al sistema operativo in uso.*

Tagliare gli elementi del metraggio nel pannello Metraggio.

Potete utilizzare i controlli Imposta attacco , Imposta stacco , Montaggio con scarto e Montaggio per sovrapposizione in un pannello Metraggio per tagliare un elemento di metraggio e inserirlo in una composizione. L'operazione di taglio nel pannello Metraggio può risultare più pratica rispetto all'aggiunta dell'elemento di metraggio a una composizione e al successivo taglio del relativo livello nel pannello Timeline.

Torna all'inizio

Modificare il metraggio nell'applicazione originale

Potete aprire e modificare un elemento di metraggio nell'applicazione nella quale è stato creato, direttamente da un progetto After Effects. L'applicazione originale deve essere installata sul computer che state utilizzando, che deve disporre di RAM sufficiente per eseguirla. Modificando il metraggio e salvando le modifiche nell'applicazione originale, tali modifiche vengono applicate a tutte le istanze del metraggio quando After Effects diventa l'applicazione attiva.

Nota: *modificando un metraggio dotato di un canale alfa, assicuratevi di visualizzare e modificare tutti i canali, incluso il canale alfa, nell'altra applicazione. In caso contrario, le modifiche effettuate potrebbero non essere applicate al canale alfa, con conseguente disallineamento con i canali di colore.*

Modificando una sequenza di immagini fisse selezionate nel pannello Timeline o Composizione, si apre la singola immagine correntemente visualizzata. Modificando una sequenza di immagini fisse selezionate nel pannello Progetto, si apre la prima immagine della sequenza.

1. Nel pannello Progetto, Composizione o Timeline, selezionate l'elemento di metraggio o un livello che utilizza l'elemento di metraggio come sorgente. Se avete selezionato la sequenza di immagini fisse dal pannello Composizione o Timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma che visualizza l'immagine fissa da modificare.
2. Scegliete Modifica > Modifica originale.
3. Modificate il fotogramma nell'applicazione originale e salvate le modifiche.

Torna all'inizio

Rimuovere elementi da un progetto

Prima di ridurre il progetto, rimuovere metraggio inutilizzato o consolidare il metraggio, considerate la possibilità di eseguire un backup incrementando e salvando prima il progetto. Consultate Salvare ed eseguire il backup dei progetti in After Effects CS5.

Carl Larsen dimostra l'utilizzo dei comandi Raccogli file e Consolida tutto il metraggio in un'esercitazione video nel sito Web Creative COW che mostra come organizzare, consolidare e archiviare file di progetto e metraggio.

- Per rimuovere un elemento da un progetto, selezionate l'elemento nel pannello Progetto e premete Canc.

- Per rimuovere tutti gli elementi di metraggio non utilizzati da un progetto, scegliete File > Rimuovi metraggio non usato.
- Per rimuovere tutti gli elementi di metraggio duplicati da un progetto, scegliete File > Consolida tutto il metraggio. In After Effects gli elementi del metraggio vengono considerati duplicati soltanto se adottano le stesse impostazioni Interpreta metraggio.

  Quando viene rimosso un elemento duplicato, i livelli che vi fanno riferimento vengono aggiornati di modo che facciano riferimento alla copia rimanente.

- Per rimuovere le composizioni non selezionate e gli elementi di metraggio non utilizzati dalle composizioni selezionate nel pannello Progetto, scegliete File > Riduci progetto. Questo comando è disponibile solo quando il pannello Progetto è attivo.

  Questo comando rimuove sia gli elementi di metraggio inutilizzati che tutte le altre composizioni non incluse all'interno di una composizione selezionata come composizioni nidificata (subordinata).

  Se la composizione selezionata contiene elementi disattivati, ossia il cui switch Video o Audio è deselezionato nel pannello Timeline, il comando Riduci progetto non rimuove tali elementi.

  Se un'espressione di una composizione selezionata si riferisce a un elemento di una composizione non subordinata, la funzione Riduci progetto rimuove la composizione non subordinata e l'espressione applicata. Il messaggio visualizzato quando scegliete Riduci progetto segnala questa eventualità per consentirvi di annullare il comando, se necessario. Per evitare di rimuovere le espressioni da una composizione non subordinata, trascinate la composizione non subordinata nella composizione di riferimento. Disattivate quindi gli switch Audio e Video della composizione aggiunta.

Lo script SaveCompAsProject di Sebastian Perier disponibile nel sito Web AEScripts consente di salvare le composizioni selezionate come singoli progetti.

Torna all'inizio

Segnaposto e proxy

Se desiderate usare temporaneamente un sostituto per un elemento di metraggio, usate un segnaposto o un proxy.

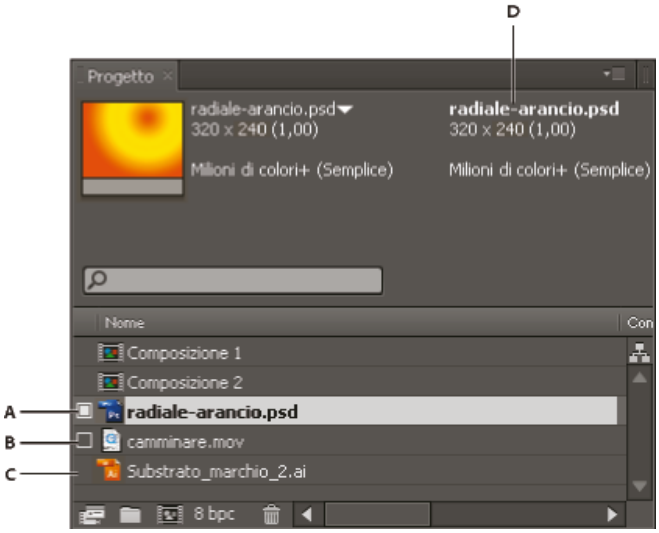
Segnaposto Un'immagine fissa di barre colorate utilizzata per sostituire temporaneamente l'elemento di metraggio mancante. Utilizzate un segnaposto se state costruendo una composizione e desiderate provare delle idee per un elemento di metraggio non ancora disponibile. After Effects genera automaticamente i segnaposto, cosicché non è necessario fornire un elemento di metraggio del segnaposto.

Proxy Qualsiasi file utilizzato per sostituire temporaneamente un elemento di metraggio, ma il più delle volte una versione a risoluzione inferiore o fissa di un elemento di metraggio esistente utilizzata per sostituire l'originale. Spesso, le immagini storyboard vengono utilizzate come proxy. Potete utilizzare un proxy prima di avere il metraggio finale oppure quando avete l'effettivo elemento di metraggio ma desiderate velocizzare i processi di anteprima o rendering di filmati di prova. Per utilizzare un proxy è necessario avere un file disponibile.

Qualsiasi maschera, attributo, espressione, effetto e fotogramma chiave che applicate al livello viene mantenuto quando sostituite il segnaposto o proxy con l'elemento di metraggio finale.

Nel pannello Progetto, After Effects contrassegna il nome del metraggio per indicare se è in uso l'elemento di metraggio effettivo o il suo proxy:

- Un riquadro pieno indica che un elemento proxy è correntemente in uso nel progetto. Il nome del proxy viene visualizzato in grassetto nella parte superiore del pannello Progetto quando l'elemento di metraggio è selezionato.
- Un riquadro vuoto indica che l'elemento di metraggio è utilizzato in tutto il progetto, anche se è stato assegnato un proxy.
- Nessuna casella indica che nessun proxy è assegnato all'elemento di metraggio.



Elementi proxy nel pannello Progetto
A. *Proxy assegnato e in uso* ***B.*** *Proxy assegnato, ma è in uso l'originale* ***C.*** *Nessun proxy assegnato* ***D.*** *Nome proxy*

Operazioni con segnaposto ed elementi di metraggio mancanti

Per ottenere i migliori risultati, impostate il segnaposto con le stesse dimensioni, la stessa durata e la stessa frequenza fotogrammi del metraggio effettivo.

Se After Effects non è in grado di trovare il metraggio sorgente all'apertura di un progetto, l'elemento del metraggio viene visualizzato nel pannello Progetto come Mancante e il nome del metraggio mancante appare in corsivo. Qualsiasi composizione che utilizza quell'elemento lo sostituisce con un segnaposto. Potete continuare a lavorare con l'elemento mancante nel progetto e qualsiasi effetto applicato al metraggio originale rimarrà invariato. Sostituendo il segnaposto con il metraggio sorgente, After Effects inserisce il metraggio nella posizione corretta in tutte le composizioni che lo utilizzano.

Per trovare gli elementi di metraggio per i quali gli elementi sorgente risultano mancanti, digitate mancante nel campo di ricerca del pannello Progetto. Consultate Cercare e filtrare nei pannelli Timeline, Progetto ed Effetti e predefiniti.

- Per utilizzare un segnaposto, scegliete File > Importa > Segnaposto.
- Per sostituire l'elemento di metraggio selezionato con un segnaposto, scegliete File > Sostituisci metraggio > Segnaposto.
- Per sostituire un segnaposto con l'effettivo elemento di metraggio, selezionate il segnaposto che desiderate sostituire nel pannello Progetto, scegliete File > Sostituisci metraggio > File e individuate il metraggio effettivo.

Operazioni con i proxy per elementi di metraggio

Utilizzando un proxy, After Effects sostituisce il metraggio effettivo con il proxy in tutte le composizioni che utilizzano l'elemento del metraggio effettivo. Al termine del lavoro, potete tornare all'elemento del metraggio effettivo nell'elenco del pannello Progetto. After Effects sostituisce quindi il proxy con l'elemento di metraggio effettivo in qualsiasi composizione.

Eseguendo il rendering della composizione come filmato, potete scegliere di utilizzare tutti gli elementi del metraggio ad alta risoluzione effettivi o i loro proxy. Potrebbe essere opportuno usare i proxy per un filmato di cui è stato eseguito il rendering se, ad esempio, desiderate semplicemente verificare il movimento utilizzando un filmato provvisorio il cui rendering è più rapido.

Per ottenere i migliori risultati, impostate un proxy in modo che abbia le stesse proporzioni del fotogramma come elemento del metraggio effettivo. Ad esempio, se l'elemento del metraggio effettivo è un filmato da 640x480 pixel, create e usate un proxy da 160x120 pixel. Importando un elemento proxy, After Effects ridimensiona l'elemento allo stesso formato e alla stessa durata del metraggio effettivo. Se create un proxy con proporzioni di fotogramma diverse da quelle dell'elemento di metraggio effettivo, il ridimensionamento richiede più tempo.

❖ Nel pannello Progetto effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per individuare e utilizzare un proxy, selezionate un elemento del metraggio, scegliete File > Imposta proxy > File, quindi individuate e selezionate il file che desiderate utilizzare come proxy e fate clic su Apri.
- Per alternare tra l'uso del metraggio originale e il relativo proxy, fate clic sull'indicatore proxy a sinistra del nome del metraggio.
- Per cessare di usare un proxy, selezionate l'elemento di metraggio originale e scegliete File > Imposta Proxy > Nessuno.

Creare un proxy

Usate il comando Crea proxy per creare un proxy dal metraggio o dalle composizioni selezionate nel pannello Progetto o nel pannello Timeline. Questo comando aggiunge il metraggio selezionato al pannello Coda di rendering e imposta l'opzione Azione di post-rendering su Imposta proxy.

1. Aprite un elemento di metraggio o una composizione nel pannello Progetto o Timeline.
2. Spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Metraggio fino al fotogramma che desiderate utilizzare come elemento fisso proxy o come fotogramma copertina per l'elemento di metraggio.
3. Scegliete uno dei seguenti comandi:
   - File > Crea proxy > Fisso per creare un proxy di immagine fissa.
   - File > Crea proxy > Filmato per creare un proxy di immagine in movimento.
4. Specificate un nome e una destinazione di output per il proxy.
5. Nel pannello Coda di rendering, specificate le impostazioni di rendering e fate clic su Rendering.

Creare segnaposti per l'output

Potete creare file segnaposto utilizzabili nelle varie composizioni. Ad esempio, potete creare un segnaposto per un elemento nella coda di rendering che creerà un filmato a 24 fps e successivamente trascinare tale segnaposto in una composizione a 30 fps. Dopodiché, quando eseguite il rendering della composizione a 30 fps, After Effects esegue prima il rendering del segnaposto a 24 fps e utilizza questa versione sottoposta a rendering per il rendering della composizione a 30 fps.

❖ Trascinate l'intestazione Modulo di output per un elemento in coda dal pannello Coda di rendering al pannello Progetto. After Effects crea un segnaposto per l'output nel pannello Progetto e imposta l'opzione Azione di post-rendering per l'elemento in Importa e sostituisci uso.

Risorse aggiuntive per lavorare con segnaposto e proxy

Trish e Chris Meyer offrono consigli sul prerendering e i proxy in After Effects in questo articolo disponibile sul sito Web ProVideo Coalition.

Andrew Kramer mette a disposizione un'esercitazione video contenente suggerimenti per lavorare con i proxy, moduli di output e modelli di moduli di output nel sito Web Video Copilot.

Jeff Almasol mette a disposizione uno script nel suo sito Web redefinery che crea, imposta e modifica proxy e segnaposti.

Charles Bordenave (nab) mette a disposizione uno script nel sito Web After Effects Scripts con il quale è possibile creare proxy per più elementi selezionati.

In questo articolo disponibile sul sito Web Pro Video Coalition, Chris e Trish Meyer spiegano come usare i poxy per metraggio con riprese RED in After Effects.

In questa esercitazione video disponibile sul sito Web video2brain e realizzata da Todd Kopriva potete trovare informazioni su come risparmiare tempo mediante il prerendering e l'utilizzo di proxy in After Effects.

Torna all'inizio

Ciclo di un elemento di metraggio

Per eseguire il ciclo continuo del metraggio visivo del progetto, è sufficiente creare un ciclo dell'elemento di metraggio in After Effects.

1. Nel pannello Progetto, selezionate l'elemento di metraggio del quale eseguire il ciclo.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio > Principale.
3. Digitate un valore intero per Ciclo continuo e fate clic su OK.

Nel sito Web After Effects Scripts di Lloyd Alvarez è disponibile uno script per effettuare automaticamente il ciclo continuo di un elemento di metraggio, di una composizione o di un livello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Importare da After Effects e Adobe Premiere Pro

Importare un progetto After Effects
Importare un progetto Adobe Premiere Pro
Usare Adobe Premiere Pro per l'acquisizione (solo Production Premium e Master Collection)
Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro

Importare un progetto After Effects

Torna all'inizio

Potete importare un progetto After Effects in un altro. Tutto quanto pertiene al progetto importato (elementi di metraggio, composizioni e cartelle) compare in una nuova cartella nel pannello Progetto corrente.

Nota: *In After Effects CS5 è possibile aprire e importare progetti creati da After Effects 6.0 e versioni successive. Con After Effects CS5.5 e versioni successive è possibile aprire e importare i progetti di After Effects 6.5 e versioni successive.*

Potete importare un progetto After Effects da un sistema operativo diverso purché manteniate immutati i nomi file, i nomi delle cartelle e i percorsi completi o relativi (posizioni delle cartelle) per tutti i file nel progetto. Per conservare i percorsi relativi, i file del metraggio sorgente deve trovarsi sullo stesso volume del file del progetto. Utilizzate il comando File > Raccogli file per raccogliere copie di tutti i file di un progetto o di una composizione in un'unica posizione. Consultate Considerazioni sui progetti tra piattaforme diverse.

1. Scegliete File > Importa > File.
2. Selezionate il progetto After Effects da importare e fate clic su Apri.

Se il sistema operativo che state utilizzando non supporta un formato file, se il file manca oppure se il collegamento di riferimento è interrotto, After Effects sostituisce un elemento segnaposto contenente le barre di colore. Potete ricollegare il segnaposto al file corrispondente facendo doppio clic sulla voce nel pannello Progetto e individuando il file sorgente. Nella maggior parte dei casi dovete ricollegare solo un file del metraggio. After Effects individua gli altri elementi mancanti, se si trovano nella stessa posizione.

Nota: *quando eseguite il rendering di un filmato e lo esportate in un formato contenitore QuickTime (MOV) o Video per Windows (AVI), FLV o F4V, potete incorporare un collegamento al progetto nel file contenitore. Per importare il progetto, importate il file MOV, AVI, FLV o F4V e scegliete Progetto dal menu Importa come nella finestra di dialogo Importa file. Se il file contiene un collegamento a un progetto che è stato spostato, potete cercare e individuare il progetto. In After Effects CS5 è possibile importare i progetti mediante l'utilizzo di tali collegamenti da filmati creati in After Effects CS4 e versioni successive.*

Importare un progetto Adobe Premiere Pro

Torna all'inizio

Importante: *Importare un progetto Adobe Premiere Pro in After Effects non comporta l'uso di Dynamic Link. After Effects non è in grado di importare un progetto Premiere Pro se una o più sequenze al suo interno sono già collegate dinamicamente ad After Effects. Consultate Utilizzo di Adobe Premiere Pro e After Effects.*

Quando importate un progetto Adobe Premiere Pro, After Effects lo importa nel pannello Progetto come nuova composizione contenente ogni clip Adobe Premiere Pro come livello e come cartella contenente ogni clip come singolo elemento di metraggio. Se il vostro progetto Adobe Premiere Pro contiene raccoglitori, After Effects li convertirà in cartelle nella cartella del progetto Adobe Premiere Pro. After Effects converte le sequenze nidificate in composizioni nidificate.

Nota: *In After Effects CS5 su Mac OS è possibile importare progetti di Adobe Premiere Pro CS3, CS4 e CS5. Non è invece possibile importare progetti Adobe Premiere Pro 1.0, 1.5 o 2.0. In After Effects CS5 su Windows è possibile importare progetti da tutte le versioni di Premiere Pro. In After Effects CS5 non è possibile importare direttamente i progetti Premiere 6.5. Se avete la necessità di importare un progetto di Premiere 6.5, occorre prima convertirlo in un progetto Premiere Pro utilizzando una versione di Premiere Pro che consenta l'importazione di progetti Premiere 6.5. Con After Effects CS5.5 e versioni successive è possibile importare i progetti di Premiere 6.5.*

Quando il progetto viene importato in After Effects, non tutte le funzioni di un progetto di Adobe Premiere Pro vengono mantenute. Quando si importa un progetto Premiere Pro in After Effects, vengono mantenute le stesse funzioni di quando si copia e incolla tra Premiere Pro e After Effects. Consultate Importare da After Effects e Adobe Premiere Pro.

After Effects mantiene immutato l'ordine delle clip nella timeline, la durata del metraggio (compresi tutti i punti di attacco e di stacco tagliati), nonché posizioni di marcatori e transizioni. After Effects basa la disposizione dei livelli nel pannello Timeline sulla disposizione delle clip nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro. After Effects aggiunge le clip Adobe Premiere Pro al pannello Timeline come livelli nell'ordine in cui compaiono (dal basso all'alto e da sinistra a destra) nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro. After Effects mantiene le modifiche apportate alla velocità della clip, ad esempio, con il comando Clip > Velocità, e queste modifiche compaiono come valore nella colonna Dilata nel pannello Timeline di After Effects.

After Effects importa gli effetti che ha in comune con Adobe Premiere Pro e conserva i fotogrammi chiave per questi effetti.

Transizioni e titoli (a eccezione delle dissolvenze) inclusi nel progetto Adobe Premiere Pro compaiono nella composizione After Effects come livelli solidi, con posizione e durata originali.

I fotogrammi chiave Livello audio vengono mantenuti.

1. Scegliete File > Importa > File o File > Importa > Progetto Adobe Premiere Pro.

   Se scegliete Importa > Progetto Adobe Premiere Pro, vengono visualizzati solo i progetti Adobe Premiere Pro.

2. Selezionate un progetto e fate clic su OK.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per importare solo una sequenza, selezionate una sequenza dal menu.
   - Per importare audio, selezionate Importa audio.

     Per aggiungere un singolo elemento della traccia da un progetto Adobe Premiere Pro, copiate l'elemento in Adobe Premiere Pro e selezionate Modifica > Incolla in After Effects.

Usare Adobe Premiere Pro per l'acquisizione (solo Production Premium e Master Collection)

Torna all'inizio

Se avete installato Adobe Creative Suite Production Premium o la suite Master Collection, potete avviare Adobe Premiere Pro direttamente da After Effects e utilizzarlo nel metraggio di Acrobat Capture per utilizzarlo nel vostro progetto After Effects.

❖ Scegliete File > Importa > Acquisisci in Adobe Premiere Pro.

Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro

Torna all'inizio

- Dal pannello Timeline di After Effects, potete copiare i livelli basati su elementi di metraggio video o audio (inclusi i livelli in tinta unita) e incollarli nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.
- Dal pannello Timeline di Adobe Premiere Pro potete copiare risorse (qualsiasi elemento in una traccia) e incollarle nel pannello Timeline di After Effects.
- Potete copiare e incollare elementi di metraggio dal pannello Progetto di After Effects a quello di Adobe Premiere Pro e viceversa.

  Nota: *non è tuttavia possibile incollare elementi di metraggio dal pannello Progetto di After Effects al pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.*

Se desiderate lavorare con tutte le clip o con un'unica sequenza di un progetto di Adobe Premiere Pro, utilizzate invece il comando Importa per importare il progetto in After Effects.

Usate Adobe Dynamic Link per creare collegamenti dinamici senza rendering tra le composizioni nuove o quelle esistenti in After Effects e Adobe Premiere Pro. (Vedete Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection).)

Copiare da After Effects ad Adobe Premiere Pro

Potete copiare un livello basato su un elemento di metraggio da una composizione di After Effects e incollarlo in una sequenza di Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro converte il livello in clip nella sequenza e l'elemento di metraggio sorgente viene copiato nel proprio pannello Progetto. Se un livello contiene un effetto usato anche da Adobe Premiere Pro,vengono convertiti sia l'effetto che le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete inoltre copiare composizioni nidificate, livelli di Photoshop, livelli in tinta unita e livelli audio. Adobe Premiere Pro consente di convertire composizioni in sequenze nidificate e i livelli in tinta unita in mascherini colore. Non è possibile copiare livelli forma, testo, fotocamera, luce o regolazione in Adobe Premiere Pro.

1. Avviate Adobe Premiere Pro (è necessario avviare Adobe Premiere Pro prima di copiare il livello in After Effects).
2. Selezionate uno o più livelli dal pannello della timeline di After Effects.
   Nota: *se selezionate più livelli che non si sovrappongono in After Effects, questi vengono inseriti nella stessa traccia in Adobe Premiere Pro. Se invece i livelli si sovrappongono in After Effects, l'ordine in cui li avete selezionati determina l'ordine di inserimento nelle tracce in Adobe Premiere Pro. Ciascun livello viene posizionato su una traccia separata e l'ultimo livello selezionato appare sulla traccia 1. Ad esempio, se si selezionano i livelli dall'alto verso il basso, questi vengono visualizzati nell'ordine inverso in Adobe Premiere Pro, con il livello più in basso sulla traccia 1.*
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. In Adobe Premiere Pro, aprite una sequenza nel pannello Timeline.
5. Portate l'indicatore orario corrente sulla posizione desiderata e scegliete Modifica > Incolla o Modifica > Incolla con inserimento.

Risultati dell'operazione incolla in Adobe Premiere Pro

Quando incollate un livello in una sequenza di Adobe Premiere Pro, i fotogrammi chiave, gli effetti e altre proprietà del livello copiato vengono convertiti come segue:

Elemento di After Effects	Convertito in Adobe Premiere Pro	Note

Proprietà Volume audio	Filtro Volume canale	
Metodi di fusione	I metodi di fusione supportati da Adobe Premiere Pro vengono convertiti.	
Fotogrammi chiave e proprietà degli effetti	Fotogrammi chiave e proprietà degli effetti, se gli effetti esistono anche in Adobe Premiere Pro	In Adobe Premiere Pro sono elencati gli effetti non supportati come non in linea nel pannello Controlli effetti. Alcuni effetti di After Effects hanno gli stessi nomi di quelli in Adobe Premiere Pro; tuttavia poiché si tratta di effetti diversi non vengono convertiti.
Espressioni	Non convertite	
Marcatori livello	Indicatori di clip	
Maschere e mascherini	Non convertite	
Effetto Mixer stereo	Filtro Volume canale	
Proprietà Modifica tempo	Effetto Modifica tempo	
Proprietà Dilatazione tempo	Proprietà Velocità	Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, con una velocità del 200% in After Effects si ottiene una velocità del 50% in Adobe Premiere Pro.
Valori e fotogrammi chiave della proprietà Trasformazione	Valori e fotogrammi chiave Movimento o Opacità	Il tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.
Impostazioni sorgente per file sorgente R3D	Impostazioni sorgente per file sorgente R3D	

Copiare da Adobe Premiere Pro ad After Effects

È possibile copiare una risorsa video o audio da una sequenza di Adobe Premiere Pro e incollarla in una composizione di After Effects. In After Effects le risorse vengono convertite in livelli di metraggio e gli elementi del metraggio sorgente vengono copiati nel pannello Progetto. Se la risorsa contiene un effetto usato anche da After Effects, After Effects converte sia l'effetto che le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete copiare mascherini colore, immagini fisse, sequenze nidificate e file non in linea. In After Effects i mascherini colore vengono convertiti in livelli in tinta unita e le sequenze nidificate in composizioni nidificate. Quando copiate un'immagine fissa di Photoshop in After Effects,le informazioni sul livello di Photoshop vengono conservate. Non è possibile incollare titoli di Adobe Premiere Pro in After Effects; è invece possibile incollare testo con attributi dalla finestra Titolazione di Adobe Premiere ad After Effects.

1. Selezionate una risorsa nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.
2. Scegliete Modifica > Copia.
3. In After Effects, aprite una composizione nel pannello Timeline.
4. Con il pannello Timeline attivo, scegliete Modifica > Incolla. La risorsa appare come livello più alto nel pannello della timeline.
   Nota: *per incollare la risorsa a livello dell'indicatore orario corrente, posizionate l'indicatore orario corrente e premete Ctrl+Alt+V (Windows) o Comando+Opzione+V (Mac OS).*

Risultati dell'operazione Incolla in After Effects

Quando incollate una risorsa in una composizione After Effects, i fotogrammi chiave, gli effetti e altre proprietà della risorsa copiata vengono convertiti come segue:

Risorsa di Adobe Premiere Pro	Convertita in After Effects	Note
Traccia audio	Livelli audio	Le tracce audio surround 5.1 o superiori a 16 bit non sono supportate. Le tracce audio mono e stereo vengono importate come uno o due livelli.
Barre e tono	Non convertite	

Metodi di fusione	Convertiti	
Marcatore di clip	Indicatore di livello	
Mascherini colore	Livelli con colore in tinta unita	
Filtro Ritaglia	Livello maschera	
Fermo fotogramma	Proprietà Modifica tempo	
Valori e fotogrammi chiave Movimento o Opacità	Valori e fotogrammi chiave della proprietà Trasformazione	Il tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.
Marcatore di sequenza	Marcatori in un livello tinta unita nuovo	Per copiare i marcatori sequenza, dovete copiare la sequenza stessa o importare l'intero progetto di Adobe Premiere Pro come composizione.
Proprietà Velocità	Proprietà Dilatazione tempo	Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, con una velocità del 50% in Adobe Premiere Pro si ottiene una velocità del 200% in After Effects.
Effetto Modifica tempo	Proprietà Modifica tempo	
Titoli	Non convertite	
Contatori universali	Non convertite	
Transizioni video e audio	Livelli in tinta unita o fotogrammi chiave (solo Dissolvenza incrociata) Opacità	
Proprietà e fotogrammi chiave degli effetti video	Proprietà e fotogrammi chiave degli effetti, se l'effetto esiste in After Effects	Gli effetti non supportati in After Effects non vengono visualizzati nel pannello Controlli effetti.
Filtri audio Volume e Volume canale	Effetto Stereo Mixer	Gli altri filtri audio non vengono convertiti.
Impostazioni sorgente per file sorgente R3D	Impostazioni sorgente per file sorgente R3D	

Nota: *quando importate un progetto di Premiere Pro in After Effects, le funzioni vengono convertite nello stesso modo quando si esegue la copia da Premiere Pro in After Effects.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Importare e interpretare gli elementi di metraggio

File importati ed elementi di metraggio
Formati di importazione supportati
Importare elementi di metraggio
Interpretare gli elementi di metraggio
Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice
Frequenza fotogramma
Proporzioni dei pixel e proporzioni dei fotogrammi

Sul sito Web Creative COW è disponibile questa esercitazione video sull'importazione delle risorse realizzata da Andrew Devis.

Torna all'inizio

File importati ed elementi di metraggio

Potete importare i file sorgente in un progetto come punti di partenza per gli elementi di metraggio e utilizzarli come sorgenti per i livelli. Lo stesso file può essere l'origine di più elementi di metraggio, ciascuno con le proprie impostazioni di interpretazione. Ciascun elemento di metraggio può essere utilizzato come sorgente per uno o più livelli. Con le raccolte di livelli si lavora in una composizione.

Con gli elementi di metraggio si lavora principalmente nel pannello Progetto. Potete utilizzare il pannello Metraggio per valutare il metraggio ed eseguire semplici operazioni di editing, come il taglio della durata di un elemento di metraggio.

Potete importare diverse tipologie di file, raccolte di file o componenti di file come sorgenti per elementi di metraggio individuali, tra cui file di immagini animate, file di immagini fisse, sequenze di immagini fisse e file audio. Potete persino creare elementi di metraggio direttamente all'interno di After Effects, come solidi e precomposizioni. Potete importare elementi di metraggio in un progetto in qualsiasi momento.

Quando importate i file, After Effects non copia i dati veri e propri dell'immagine nel progetto ma crea un collegamento di riferimento alla sorgente dell'elemento di metraggio; i file progetto restano così relativamente piccoli.

Se eliminate, rinominate o spostate un file sorgente importato, interromperete il collegamento di riferimento al file in questione. Quando un collegamento viene interrotto, il nome del file sorgente viene visualizzato in corsivo nel pannello Progetto, e nella colonna Percorso file viene visualizzato come mancante. Se l'elemento del metraggio è disponibile, potete ristabilire il collegamento, solitamente facendo doppio clic su esso e riselezionando il file.

Per trovare gli elementi di metraggio per i quali gli elementi sorgente risultano mancanti, digitate mancante nel campo di ricerca del pannello Progetto. Consultate Cercare e filtrare nei pannelli Timeline, Progetto ed Effetti e predefiniti.

Per abbreviare i tempi di rendering e accrescere le prestazioni, spesso è consigliabile preparare il metraggio prima di importarlo in After Effects. Ad esempio, è spesso opportuno scalare o ritagliare un'immagine fissa in Photoshop prima di importarla in After Effects, anziché scalarla o ritagliarla direttamente in After Effects. Infatti, è meglio eseguire un'operazione una volta in Photoshop anziché forzare After Effects a eseguire la stessa azione molte volte al secondo, ovvero una volta per ogni fotogramma in cui l'immagine appare.

Per risparmiare tempo e ridurre dimensioni e complessità del progetto, importate un elemento sorgente come elemento di metraggio singolo e poi usatelo diverse volte in una composizione. Tuttavia, talvolta risulta utile duplicare un elemento di metraggio e interpretare ciascuna copia in modo diverso. Ad esempio, potete utilizzare lo stesso metraggio con due frequenze fotogrammi diverse.

Se utilizzate un'altra applicazione per modificare un elemento di metraggio utilizzato in un progetto, le modifiche appariranno in After Effects la prossima che aprirete il progetto o selezionerete l'elemento di metraggio e sceglierete File > Ricarica metraggio.

Per sostituire l'elemento di metraggio sorgente di un livello con un altro elemento di metraggio, senza influenzare le modifiche apportate alle proprietà del livello, selezionate il livello quindi, tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), trascinate il nuovo elemento di metraggio sul livello nel pannello Timeline.

Per sostituire tutti gli usi degli elementi di metraggio selezionati con un altro elemento di metraggio, selezionate gli elementi di metraggio nel pannello Progetto, quindi tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate il nuovo elemento di metraggio su un elemento di metraggio selezionato nel pannello Progetto.

Quando After Effects importa video e audio in alcuni formati, elabora e memorizza nella cache delle versioni di questi elementi cui potrà facilmente accedere durante la generazione delle anteprime. La memorizzazione nella cache migliora notevolmente le prestazioni delle anteprime, poiché gli elementi video e audio non devono essere rielaborati per ogni anteprima. Consultate Cache multimediale.

Per ulteriori informazioni, sull'importazione delle risorse, sul sito Web Creative COW è disponibile questa esercitazione video realizzata da Andrew COW.

Torna all'inizio

Formati di importazione supportati

Importante: *nella versione di prova di After Effects CS5 non sono incluse alcune funzioni che dipendono da componenti software di terze parti*

forniti solo con la versione completa di After Effects. L'importazione e l'esportazione di alcuni formati non sono supportate nella versione di prova: AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 Blu-ray e XDCAM. La versione di prova di Adobe After Effects CS5.5 e versioni successive include tutti i codec inclusi nella versione completa. Dettagli sulla versione di prova gratuita di After Effects CS5.5 valida 30 giorni.

Alcune estensioni di file, quali MOV, AVI, MXF, FLV, sono in realtà un contenitore di formati di file anziché uno specifico formato di dati audio, video o di immagini. I file contenitore possono contenere dati codificati con diversi schemi di compressione e codifica. After Effects può importare tali file contenitore, ma la possibilità di importare i dati in essi contenuti dipende dai codec (e in particolare i decoder) installati.

Installando ulteriori codec, potete ampliare le capacità di After Effects per l'importazione di ulteriori tipi di file. Molti codec devono essere installati nel sistema operativo (Windows o Mac OS) e funzionano come un componente dei formati QuickTime o Video for Windows. Per ulteriori informazioni sui codec per i file creati dai vostri dispositivi o dalle vostre applicazioni, rivolgetevi ai relativi produttori hardware o software.

L'importazione e l'uso di alcuni file richiede l'installazione di plug-in di importazione aggiuntivi. Consultate Plug-in.

Con Adobe Premiere Pro è possibile acquisire e importare molti formati che non possono essere importati in modo nativo in After Effects. Potete trasferire dati da Adobe Premiere Pro in After Effects in diversi modi. Consultate Utilizzo di Adobe Premiere Pro e After Effects.

Per aggiornamenti e linee guida sui flussi di lavoro per riprese e videocamere P2, RED, XDCAM, AVCCAM e DSLR, consultate il sito Web di Adobe.

Questo video tratto dalla serie After Effects CS5: Learn by Video spiega i codec, i contenitori e i formati e mostra come ottenere informazioni sui file sorgente e sugli elementi di metraggio.

Formati audio

- Adobe Sound Document (ASND; file multitraccia importati come singola traccia unita)
- Advanced Audio Coding (AAC, M4A)
- Audio Interchange File Format (AIF, AIFF)
- MP3 (MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE)
- Video per Windows (AVI; richiede QuickTime su Mac OS)
- Waveform (WAV)

Formati per immagini fisse

- Adobe Illustrator (AI, AI4, AI5, EPS, PS; rasterizzato in modo continuo)
- Adobe PDF (PDF; solo prima pagina; rasterizzato in modo continuo)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Bitmap (BMP, RLE, DIB)
- Raw da fotocamera (TIF, CRW, NEF, RAF, ORF, MRW, DCR, MOS, RAW, PEF, SRF, DNG, X3F, CR2, ERF)
- Cineon/DPX (CIN, DPX; 10 bpc)
- RLA/RPF discreto (RLA, RPF; 16 bpc; importa i dati della videocamera)
- EPS
- GIF
- JPEG (JPG, JPE)
- Dati videocamera Maya (MA)
- Maya IFF (IFF, TDI; 16 bpc)
- OpenEXR (EXR, SXR, MXR; 32 bpc)

  Nota: *i plug-in dell'effetto Canale 3D di fnord software sono inclusi con After Effects per consentire l'accesso ai diversi livelli e canali dei file OpenEXR. Consultate Utilizzo dei canali nei file OpenEXR.*
- PICT (PCT)
- Portable Network Graphics (PNG; 16 bpc)
- Radiance (HDR, RGBE, XYZE; 32 bpc)
- SGI (SGI, BW, RGB, 16 bpc)
- Softimage (PIC)
  Nota: *After Effects può inoltre leggere i file ZPIC corrispondenti a file PIC importati. Consultate Importazione e uso dei file 3D da altre applicazioni.*
- Targa (TGA, VDA, ICB, VST)
- TIFF (TIF)
  Potete importare come sequenza i file in qualsiasi formato di immagine fissa. Consultate Preparazione e importazione di

immagini fisse.

Formati video e animazioni

- GIF animata (GIF)
- Supporto per i file ARRIRAW file da videocamere ARRI ALEXA o ARRIFLEX D-21 (After Effects CS6)

  Di seguito sono riportati i problemi noti con ARRIRAW:

  - Il modulo di importazione funziona a 16 bit, quindi impostate il progetto a 16 o 32 bpc.
  - Nel modulo di importazione non sono presenti controlli dell'esposizione o dello spazio cromatico, né opzioni di importazione.
  - Il metraggio è sempre decodificato alla massima risoluzione, anche se è necessaria una dimensione dei fotogrammi inferiore.
  - L'opzione Metadati non è esposta come XMP, quindi non è disponibile in After Effects.
  - L'opzione Raccogli file non funziona con il metraggio ARRIRAW.
- CinemaDNG (After Effects CS5.5 e versioni successive)

  Nota: *CinemaDNG è un sottoinsieme di CameraRAW. È possibile accedere a un sottoinsieme delle impostazioni CameraRAW mediante Altre opzioni nella finestra di dialogo Interpreta metraggio. La gestione del colore per CinemaDNG comprende gli stessi spazi colore della funzione CameraRAW esistente di After Effects: Adobe RGB, sRGB IEC619662.1, ColorMatch RGB e ProPhoto RGB.*

  Per ulteriori informazioni su CinemaDNG e per scaricare il modulo di importazione CinemaDNG, visitate il sito Web Adobe Labs.
- DV (in contenitore MOV o AVI, o come flusso DV senza contenitore)
- Electric Image (IMG, EI)

  Nota: *After Effects può inoltre leggere i file EIZ corrispondenti a file EI importati. Consultate Importazione e uso dei file 3D da altre applicazioni.*
- FLV, F4V
  Nota: *in After Effects CS5 è possibile importare file FLV con video codificato mediante il codec video On2 VP6; non è possibile importare file FLV con video codificato con il codec video Sorenson Spark. Come per tutti i formati non supportati, trascodificate il file in un formato che possa essere importato in After Effects.*
- Media eXchange Format (MXF)

  l'MXF è un formato contenitore. After Effects può importare solo alcuni tipi di dati contenuti nei file MXF. In After Effects è possibile importare la variante Op-Atom dei file MFX utilizzati dalla videocamere Panasonic per registrare gli elementi multimediali Panasonic P2. After Effects può importare video da questi file MXF utilizzando i codec AVC-Intra 50, AVC-Intra 100, DV, DVCPRO, DVCPRO50 e DVCPRO HD. After Effects può inoltre importare file XDCAM HD nel formato MXF. After Effects CS5.5 e versioni successive può importare il formato MXF OP1, contenente video MPEG-2 conforme con il formato XDCAM HD.
- Formati MPEG-1, MPEG-2 e MPEG-4: MPEG, MPE, MPG, M2V, MPA, MP2, M2A, MPV, M2P, M2T, M2TS (AVCHD), AC3, MP4, M4V, M4A

  Nota: *alcuni formati di dati MPEG sono registrati in formati contenitore con estensioni di nome file non riconosciute da After Effects, come ad esempio .vob e .mod. In alcuni casi potete importare questi file in After Effects dopo aver cambiato l'estensione del nome file in una delle estensioni riconosciute. A causa di varianti nell'implementazione di tali formati contenitore, la compatibilità non è tuttavia garantita.*

  Per informazioni sui formati MPEG, consultate il sito Web MPEG e la pagina MPEG nel sito Web Wikipedia.
- File PSD con livello video (richiede QuickTime)
- QuickTime (MOV; 16 bpc, richiede QuickTime)
  Nota: *David Van Brink mette a disposizione la serie di strumenti qt_tools nel suo sito Web omino. Questa serie di strumenti è utile per convertire ed esaminare i file QuickTime.*
- RED (R3D)

  Nota: *I file R3D sono interpretati come contenenti colori a 32 bpc in uno spazio colore HDTV (Rec. 709) non lineare. Le regolazioni colore effettuate nella finestra di dialogo Impostazioni sorgente RED R3D non mantengono i valori troppo luminosi. Le regolazioni cromatiche effettuate in After Effects mantengono i valori troppo luminosi quando si lavora in modalità colore a 32 bpc. Per evitare che si verifichi il ritaglio dei colori, manipolate l'esposizione in After Effects, anziché in fase di interpretazione del metraggio nella finestra di dialogo Impostazioni sorgente RED R3D. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di file R3D, consultate il sito Web di RED e il sito Web di Adobe.*

  Per informazioni sui cambiamenti e sulle correzioni di problemi riguardo le riprese RED (R3D) in After Effects CS5 (10.0.1),

consultate questo articolo nel blog After Effects Region of Interest.

- SWF (rasterizzato in modo continuo)

  Nota: *i file SWF vengono importati con un canale alfa. L'audio non viene mantenuto. I contenuti interattivi e le animazioni con script non vengono mantenuti. L'animazione definita dai fotogrammi chiave nel filmato principale del livello superiore viene mantenuta.*

- Video per Windows (AVI, WAV; richiede QuickTime su Mac OS)
- Windows Media File (WMV, WMA, ASF; solo Windows)
- XDCAM HD e XDCAM EX

  Nota: *After Effects può importare le risorse Sony XDCAM HD, se esse erano state registrate nei file MXF. After Effects non può importare le risorse XDCAM HD in formato IMX. In After Effects è possibile importare le risorse Sony XDCAM EX memorizzate come file essenziali con estensione .mp4 in una directory BPAV. Per informazioni sul formato XDCAM, consultate questo documento PDF nel sito Web di Sony.*

Formati di progetto

- Adobe Premiere Pro 1.0, 1.5, 2.0, CS3, CS4, CS5 (solo PRPROJ; 1.0, 1.5 e 2.0 Windows)
- Progetti binari di Adobe After Effects 6.0 e versioni successive in After Effects CS5 (AEP, AET)
- Progetti binari di Adobe After Effects 6.5 e versioni successive in After Effects CS5.5 e versioni successive (AEP, AET)
- Progetti XML (AEPX) Adobe After Effects CS4 e successivi

In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, potete usare il plug-in gratuito Pro Import AE di Automatic Duck per importare progetti da altre applicazioni, comprese Final Cut Pro, Apple Motion e Avid Media Composer.

In After Effects CS6, il plug-in Pro Import AE di Automatic Duck è ora fornito con l'applicazione e denominato Pro Import After Effects. Tramite il plug-in, potete importare file AAF e OMF da un sistema Avid, file XML da Final Cut Pro 7 o versioni precedenti e file di progetto da Motion 4 o versioni precedenti. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di Pro Import After Effects, consultate la Guida utente accessibile selezionando File > Importa > Pro Import After Effects e facendo clic sul pulsante Aiuto.

Potete inoltre importare i progetti Final Cut Pro in Premiere Pro e quindi trasferire i componenti di tale progetto ad After Effects.

In questo video di Todd Kopriva e video2brain, potete imparare come importare i progetti con Pro Import After Effects. Nella dimostrazione si utilizza un progetto di Final Cut Pro, ma la stessa procedura funziona anche per altri formati, ad esempio XML, AAF, OMF e Apple Motion.

Torna all'inizio

Importare elementi di metraggio

Potete importare file multimediali nel progetto usando la finestra di dialogo Importa o trascinandoli.

L'elemento di metraggio importato viene visualizzato nel pannello Progetto.

Se la finestra di dialogo Interpreta metraggio appare dopo che avete importato un elemento di metraggio, significa che l'elemento contiene un canale alfa senza etichetta. Dovete quindi selezionare un metodo di interpretazione del canale alfa o fare clic su Suggerisci per lasciare che After Effects determini come interpretare il canale alfa. Consultate Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice.

Importare elementi di metraggio tramite la finestra di dialogo Importa

1. Scegliete File > Importa > File, File > Importa > Più file oppure fate doppio clic su un'area vuota del pannello Progetto.

   Se scegliete di importare più file, potrete eseguire il passaggio successivo più volte senza dover selezionare il comando di importazione più volte.

   Per visualizzare solamente i file di metraggio supportati (escludendo i file di progetto), scegliete Tutti i file del metraggio dal menu Tipo file (Windows) o Attiva (Mac OS).

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate un file, quindi fate clic su Apri.
   - Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), fate clic su più file per selezionarli, quindi fate clic su Apri.
   - Fate clic su un file quindi fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc su un altro file per selezionare una gamma di file, quindi fate clic su Apri.
   - (Solo Windows) Selezionate un'intera cartella, quindi fate clic su Importa cartella.
     Nota: *se l'opzione Sequenza è selezionata, i file multipli della cartella vengono importati come una sequenza di immagini fisse.*

Importare elementi di metraggio tramite trascinamento

Se desiderate che i file di immagini fisse a più livelli che trascinate in After Effects vengano sempre importati come una composizione, scegliete

Modifica > Preferenze > Importa (Windows) o After Effects > Preferenze > Importa (Mac OS) quindi, dal menu Importa più elementi tramite trascinamento come, scegliete Composizione oppure Composizione - Mantieni dimensioni livelli. Consultate Importare una sequenza di immagini fisse come composizione.

- Per importare un unico file, trascinatelo da Esplora risorse (Windows) o dal Finder (Mac OS) al pannello Progetto.
- Per importare il contenuto di una cartella come sequenza di immagini fisse visualizzate nel pannello Progetto come singolo elemento di metraggio, trascinate una cartella da Esplora risorse (Windows) o dal Finder (Mac OS) nel pannello Progetto.
- Per importare il contenuto della cartella come singoli elementi di metraggio visualizzati nel pannello Progetto in una cartella, tenendo premuto il tasto Alt trascinate una cartella da Esplora risorse (Windows) o tenendo premuto il tasto Opzione trascinate una cartella da Finder (Mac OS) nel pannello Progetto.
- Per importare un file di output con rendering dal pannello Coda di rendering, trascinate il modulo di output corrispondente dal pannello Coda di rendering al pannello Progetto.
  Nota: *se trascinate un modulo di output dal pannello Coda di rendering al pannello Progetto prima dell'esecuzione del rendering, After Effects crea un elemento di metraggio segnaposto. I riferimenti all'elemento di metraggio segnaposto vengono automaticamente sostituiti quando il modulo di output viene sottoposto a rendering; l'elemento di metraggio segnaposto stesso non viene sostituito.*

Torna all'inizio

Interpretare gli elementi di metraggio

After Effects usa una serie di regole interne per interpretare ogni elemento di metraggio che importate secondo la sua migliore valutazione delle proporzioni dei pixel, della frequenza fotogrammi, del profilo colori e del tipo di canale alfa del file sorgente. Se After Effects interpreta in maniera errata l'elemento o se desiderate utilizzare il metraggio in modo differente, potete modificare queste regole per tutti gli elementi di metraggio di un particolare tipo modificando il file delle regole di interpretazione (interpretation.rules.txt), oppure potete modificare l'interpretazione di uno specifico elemento di metraggio usando la finestra di dialogo Interpreta metraggio.

Le impostazioni di interpretazione comunicano quanto segue ad After Effects a proposito di ogni elemento di metraggio:

- come interpretare l'interazione del canale alfa con altri canali (consultate Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice).
- La frequenza fotogrammi cui fare riferimento per l'elemento di metraggio (consultate Frequenza fotogramma).
- Se separare o meno i campi e, in caso affermativo, quale ordine dei campi adottare. Consultate Video interlacciato e separazione dei campi.
- Se rimuovere o meno il pulldown 3:2 o 24Pa (consultate Rimuovere il pulldown 3:2 o 24Pa dal video).
- Le proporzioni dei pixel dell'elemento di metraggio (consultate Proporzioni dei pixel e proporzioni dei fotogrammi).
- Il profilo di colore dell'elemento di metraggio (consultate Interpretare un elemento di metraggio assegnando un profilo colore di input).

Importante: *in tutti questi casi, le informazioni vengono utilizzate per prendere decisioni su come interpretare i dati nell'elemento del metraggio importato, per fornire informazioni ad After Effects sul metraggio di input. Le impostazioni di interpretazione nella finestra di dialogo Interpreta metraggio devono corrispondere alle impostazioni utilizzate per creare il file di metraggio sorgente. Non utilizzate le impostazioni dell'interpretazione per tentare di specificare le impostazioni per il rendering finale.*

Generalmente non è necessario modificare le impostazioni di interpretazione. Tuttavia, se un elemento di metraggio non appartiene alle tipologie più comuni, After Effects potrebbe necessitare ulteriori informazioni per interpretarlo correttamente.

Potete utilizzare i controlli nella sezione Gestione colore della finestra di dialogo Interpreta metraggio per dire ad After Effects come interpretare le informazioni colore in un elemento di metraggio. Questa operazione è generalmente necessaria solo se l'elemento di metraggio non contiene un profilo colore integrato.

Quando visualizzate un'anteprima nel pannello Metraggio, i risultati vengono visualizzati nelle operazioni di interpretazione del metraggio.

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery mette a disposizione uno script che potete utilizzare per facilitare l'interpretazione del pulldown 3:2 pulldown, del pulldown 24Pa o del canale alfa.

Nota: *Selezionate Anteprima nella finestra di dialogo Interpreta metraggio per vedere i risultati delle impostazioni prima di confermare le modifiche.*

Interpretare un singolo elemento di metraggio tramite la finestra di dialogo Interpreta metraggio

❖ Selezionate un elemento di metraggio nel pannello Progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Interpreta metraggio nella parte inferiore del pannello Progetto.
- Trascinate l'elemento di metraggio sul pulsante Interpreta metraggio.
- Scegliete File > Interpreta metraggio > Principale.
- Premete Ctrl+Alt+G4 (Windows) o Comando+Opzione+ G (Mac OS).

Interpretare un proxy tramite la finestra di dialogo Interpreta metraggio

❖ Selezionate l'elemento di metraggio originale nel pannello Progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Interpreta metraggio nella parte inferiore del pannello Progetto.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate l'elemento di metraggio sul pulsante Interpreta metraggio.
- Scegliete File > Interpreta metraggio > Proxy.

Applicare le impostazioni Interpreta metraggio a più elementi di metraggio

Potete fare in modo che diversi elementi del metraggio adottino le stesse impostazioni copiando le impostazioni di interpretazione da un elemento e applicandole agli altri elementi.

1. Nel pannello Progetto, selezionate l'elemento del quale desiderate applicare le impostazioni di interpretazione.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio > Memorizza interpretazione.
3. Nel pannello Progetto, selezionate uno o più elementi del metraggio.
4. Scegliete File > Interpreta metraggio > Applica interpretazione.

Modificare le regole di interpretazione per tutti gli elementi di un tipo

Il file delle regole di interpretazione contiene le regole che specificano in che modo After Effects debba interpretare gli elementi di metraggio. Nella maggior parte dei casi, non è necessario personalizzare il file delle regole di interpretazione. Quando importate un elemento di metraggio, After Effects cerca una corrispondenza nel file delle regole di interpretazione e determina quindi le impostazioni di interpretazione per l'elemento di metraggio. Potete ignorare queste impostazioni dopo l'importazione, utilizzando la finestra di dialogo Interpreta metraggio.

Nella maggior parte dei casi, il nome del file delle regole di interpretazione è interpretation rules.txt. Tuttavia, alcuni aggiornamenti di After Effects consentono di installare un nuovo file delle regole di interpretazione con un nome che indica il numero della versione aggiornato e l'applicazione aggiornata utilizza questo nuovo file. Se avete apportato modifiche al vecchio file delle regole di interpretazione, potrebbe essere necessario applicare tali modifiche anche al nuovo file.

Percorsi del file delle regole di interpretazione in After Effects CS5:

- (Windows) C:\Programmi\Adobe\Adobe After Effects CS5\Support Files
- (Mac OS) Applicazioni/Adobe After Effects CS5

Percorsi del file delle regole di interpretazione in After Effects CS5.5 (il file si trova nella cartella Preferences).

- (Windows) <unità>\Utenti\<nome utente>\Library\Preferences\Adobe\After Effects 10.5.
- (Mac OS) <unità>/Utenti/<nome utente>/Libreria/Preferenze/Adobe/After Effects/10.5

1. Uscite da After Effects.
2. Per precauzione, create una copia di backup del file delle regole di interpretazione. Per impostazione predefinita, questo file si trova nella stessa posizione dell'applicazione After Effects.
3. Aprite il file delle regole di interpretazione in un editor di testo.
4. Modificate le impostazioni seguendo le istruzioni contenute nel file.
   Nota: *dovete fornire un codice di tipo di file composto da quattro caratteri per ogni tipo di metraggio o codec. Se non conoscete il codice di un file o di un codec del progetto, premete Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) mentre selezionate il file nel pannello Progetto. Il codice di tipo di file e il codice del codec (se il file è compresso) compaiono sull'ultima riga della descrizione del file alla sommità del pannello Progetto.*
5. Save interpretation rules.txt.

Torna all'inizio

Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice

I file immagine con canali alfa memorizzano le informazioni sulla trasparenza in modo semplice o premoltiplicato. Sebbene i canali alfa siano gli stessi, i canali di colore sono diversi.

Nel caso di canali semplici (o senza mascherino), le informazioni sulla trasparenza vengono memorizzate soltanto nel canale alfa e non nei canali di colore visibili. Con i canali semplici, i risultati di trasparenza sono visibili soltanto se l'immagine viene visualizzata in un'applicazione capace di supportare i canali semplici.

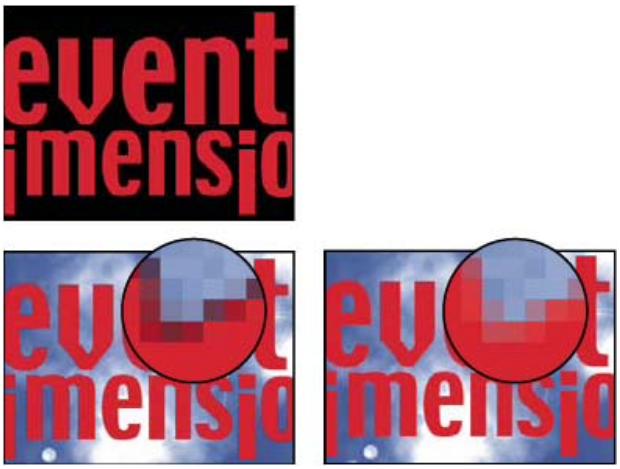
Con i canali premoltiplicati (o con mascherino), le informazioni della trasparenza vengono memorizzate nel canale alfa e anche nei canali RGB visibili, i quali vengono moltiplicati con un colore di sfondo. I canali premoltiplicati sono a volte anche detti con alone colorato. I colori delle aree semitrasparenti, ad esempio nei bordi sfumati, vengono spostati verso il colore di sfondo in proporzione al grado di trasparenza dell'area in questione.

Alcuni programmi software consentono di specificare il colore di sfondo con cui i canali vengono premoltiplicati; negli altri casi, il colore di sfondo in genere è bianco o nero. Quando After Effects crea dei FLV con trasparenza, vengono creati come premoltiplicati con nero.

I canali semplici conservano informazioni di colore più precise rispetto ai canali premoltiplicati. I canali premoltiplicati sono compatibili con una

vasta gamma di programmi, quali Apple QuickTime Player. Spesso la scelta di utilizzare immagini con canali retti o premoltiplicati viene effettuata prima di ricevere le risorse per modificare e comporre. Adobe Premiere Pro e After Effects sono in grado di rilevare sia i canali semplici che quelli premoltiplicati, ma solo per il primo canale alfa presente in un file contenente più canali alfa.

Impostare correttamente l'interpretazione del canale alfa può evitare problemi al momento dell'importazione del file, come colori indesiderati ai bordi dell'immagine o perdita della qualità delle immagini ai bordi del canale alfa. Ad esempio, se i canali vengono interpretati come semplici mentre in realtà sono premoltiplicati, le aree semitrasparenti mantengono parzialmente il colore di sfondo. Se attorno ai bordi semitrasparenti in una composizione compare un'imperfezione del colore, come un alone, provate a cambiare metodo di interpretazione.



Un elemento di metraggio con canali premoltiplicati (in alto) appare con un alone nero quando interpretato come Semplice - senza mascherino (in basso a sinistra). Quando un elemento di metraggio viene interpretato come Premoltiplicato - con mascherino con colore e il colore di sfondo specificato è nero, l'alone non compare (in basso a destra).

Potete usare l'effetto Rimuovi alone colore per rimuovere le smarginature dalle aree semitrasparenti d un livello, rimuovendone le moltiplicazione.

Nel sito Web Creative COW, Aharon Rabinowitz descrive come e quando utilizzare l'effetto Rimuovi alone colore.

Impostare l'interpretazione del canale alfa per un elemento di metraggio

1. Nel pannello Progetto selezionate un elemento del metraggio.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio > Principale.
3. Se volete invertire le zone opache e trasparenti dell'immagine, selezionate Inverti Alfa.
4. Nella sezione Alfa, selezionate un metodo di interpretazione.
   Suggerisci Tenta di stabilire il tipo di canale utilizzato nell'immagine. Se After Effects non è in grado di determinarlo con sicurezza, emetterà un segnale acustico.

   Ignora Ignora le informazioni sulla trasparenza contenute nel canale alfa.

   Semplice - senza mascherino Interpreta i canali come semplici.

   Premoltiplicato - con mascherino con colore Interpreta i canali come premoltiplicati. Utilizzate il contagocce o il selettore colore per specificare il colore dello sfondo con cui i canali sono stati premoltiplicati.

Impostare le preferenze predefinite del canale alfa

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Importa (Windows) o After Effects > Preferenze > Importa (Mac OS).
2. Scegliete le opzioni dal menu Interpreta alfa senza etichetta come. Le opzioni di questo menu sono simili alle opzioni nella finestra di dialogo Interpreta metraggio. Chiedi all'utente specifica che la finestra Interpreta metraggio si aprirà ogni volta che un elemento di metraggio con canale alfa senza etichetta viene importato.

Torna all'inizio

Frequenza fotogramma

La frequenza fotogrammi della composizione determina il numero di fotogrammi visualizzati per secondo e il modo in cui il tempo è suddiviso in fotogrammi nel righello temporale e nella visualizzazione tempo. In altre parole, la frequenza fotogrammi della composizione specifica quante volte al secondo vengono campionate le immagini dagli elementi di metraggio sorgente e specifica le divisioni temporali in cui possono essere impostati i fotogrammi chiave.

Nota: *Nella finestra di dialogo Impostazioni composizione in After Effects CS5.5 e versioni successive, è disponibile un menu per il codice tempo drop-frame e senza drop-frame. Nelle versioni precedenti, questa opzione era disponibile come impostazione globale per l'intero progetto.*

Questo video tratto dalla serie "After Effects CS5: Learn by Video" offre un'introduzione alle frequenze fotogrammi per gli elementi di metraggio e i filmati renderizzati; spiega inoltre come modificare ogni tipo di frequenza fotogrammi per ottenere il risultato desiderato.

La frequenza fotogrammi della composizione è generalmente determinata dal tipo di output cui state mirando. Il video NTSC dispone di una frequenza fotogrammi pari a 29,97 fotogrammi al secondo (fps), il video PAL ha una frequenza fotogrammi pari a 25 fps e la pellicola

cinematografica ha tipicamente una frequenza fotogrammi pari a 24 fps. A seconda del sistema di diffusione, il video DVD può avere la stessa frequenza fotogrammi del video NTSC o del video PAL oppure una frequenza fotogrammi pari a 23.976. Le animazioni e i video destinati a un CD-ROM o al Web sono spesso compresi tra 10 e 15 fps.

Impostando la frequenza fotogrammi della composizione su un valore pari a due volte la frequenza del formato di output, After Effects visualizza ciascun campo di metraggio sorgente interlacciato come un proprio fotogramma separato nel pannello Composizione. Questa operazione consente di impostare i fotogrammi chiave in singoli campi e di guadagnare in precisione quando si animano le maschere.

Quando eseguite il rendering di un filmato per l'output finale, potete scegliere di utilizzare la frequenza fotogrammi della composizione o un'altra frequenza fotogrammi. La possibilità di impostare la frequenza fotogrammi per ciascun modulo di output è utile quando state usando la stessa composizione per creare l'output per il supporto multiplo.

Ogni elemento di metraggio animato in una composizione può inoltre avere la propria frequenza fotogrammi. La relazione tra la frequenza fotogrammi dell'elemento di metraggio e quella della composizione determina l'uniformità di riproduzione dei livelli. Ad esempio, se la frequenza fotogrammi dell'elemento di metraggio è pari a 30 fps e la frequenza dei fotogrammi della composizione è pari a 30 fps, quando la composizione avanza di un fotogramma viene visualizzato il fotogramma successivo dell'elemento di metraggio. Se la frequenza fotogrammi dell'elemento di metraggio è pari a 15 fps e la frequenza fotogrammi della composizione è pari a 30 fps, ogni fotogramma dell'elemento di metraggio appare in due fotogrammi successivi della composizione. Ciò presuppone, naturalmente, che non siano state applicate dilatazione tempo o fusione di fotogrammi al livello.

Idealmente, è meglio usare un metraggio di origine corrispondente alla frequenza fotogrammi di output finale. In questo modo, After Effects esegue il rendering di ciascun fotogramma e l'output finale non omette né duplica né interpola i fotogrammi. Tuttavia, se il metraggio di origine ha una frequenza fotogrammi leggermente diversa da quella in cui desiderate creare l'output (ad esempio, metraggio a 30 fps e output finale a 29.97 fps), potete far corrispondere la frequenza fotogrammi del metraggio alla frequenza fotogrammi della composizione rendendola conforme ad essa.

Rendendo conforme la frequenza fotogrammi di un elemento di metraggio non si altera il file originale ma si agisce solo sul riferimento utilizzato da After Effects. Mentre i fotogrammi vengono resi conformi, After Effects modifica la durata interna dei fotogrammi, ma non il contenuto dei fotogrammi. Dopodiché, il metraggio viene riprodotto a una velocità diversa. Ad esempio, se rendete conforme la frequenza fotogrammi da 15 fps a 30 fps, il metraggio viene riprodotto a velocità doppia. Nella maggior parte dei casi, è opportuno rendere conforme la frequenza fotogrammi solo quando la differenza tra la frequenza fotogrammi del metraggio e la frequenza fotogrammi dell'output è ridotta.

Nota: *rendendo conformi i fotogrammi, la sincronizzazione del metraggio visivo contenente una traccia audio potrebbe cambiare, in quanto la modifica della frequenza fotogrammi comporta la modifica della durata del video, ma lascia l'audio invariato. Se desiderate dilatare sia l'audio che il video, usate il comando Dilatazione tempo. Consultate Dilatare il tempo di un livello. I fotogrammi chiave applicati al metraggio sorgente restano nelle loro posizioni originali, che conservano la loro sincronizzazione all'interno della composizione, ma non il contenuto visivo del livello. Potrebbe essere necessario regolare le posizione dei fotogrammi chiave dopo aver reso conforme un elemento di metraggio.*

È possibile modificare la frequenza dei fotogrammi per qualsiasi filmato o sequenza di immagini fisse. Ad esempio, potete importare una sequenza di dieci immagini fisse e specificare una frequenza fotogrammi per l'elemento di metraggio pari a 5 fotogrammi al secondo (fps); questa sequenza avrebbe quindi una durata di due secondi quando utilizzata in una composizione.

Nota: *quando importate una sequenza di immagini fisse, queste assumono la frequenza fotogrammi specificata dalla preferenza Metraggio sequenza nella categoria Importa. La frequenza predefinita è 30 fotogrammi al secondo (fps). Potete modificare la frequenza fotogrammi dopo l'importazione reinterpretando l'elemento di metraggio. Consultate Interpretare gli elementi di metraggio.*

Le frequenze fotogrammi più basse tendono a dare l'impressione di qualcosa di irreale, quindi molti preferiscono lavorare con una frequenza fotogrammi inferiore come 24 fotogrammi al secondo per il lavoro creativo invece di lavorare a 29,97 fotogrammi al secondo che costituiscono lo standard per il video NTSC.

Nota: *se rimuovete il pulldown 3:2 da un metraggio video interlacciato, in After Effects la frequenza fotogrammi dell'elemento di metraggio risultante viene impostata automaticamente a quattro quinti della frequenza originale. Quando si rimuove il pulldown 3:2 da un video a NTSC, la frequenza fotogrammi risultante è di 24 fps.*

La frequenza fotogrammi della composizione dovrebbe corrispondere alla frequenza fotogrammi del formato di output finale. Nella maggior parte dei casi, potete semplicemente scegliere un predefinito per le impostazioni della composizione. Per contro, impostate la frequenza fotogrammi per ogni elemento di metraggio sulla frequenza fotogrammi del metraggio sorgente originale.

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione dei suggerimenti su come rendere conformi gli elementi di metraggio rispetto a una frequenza fotogrammi specifica in un articolo (PDF) nel sito Web Artbeats.

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione dei collegamenti ai materiali di riferimento tecnico relativi alle frequenze fotogrammi e altri dettagli sui video digitali, nel sito Web ProVideo Coalition.

Nel sito Web Motionworks è disponibile un'esercitazione video realizzata da John Dickinson in cui viene spiegato come e perché raddoppiare la frequenza fotogrammi di una composizione per poter lavorare con singoli campi durante l'animazione e il rotoscoping con elementi di metraggio sorgente interlacciati.

Cambiare la frequenza fotogrammi per un elemento di metraggio

1. Selezionate l'elemento di metraggio nel pannello Progetto.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio > Principale.
3. Selezionate Rendi conforme con frequenza fotogrammi, immettete una nuova frequenza fotogrammi per Fotogrammi al secondo e fate quindi clic su OK.

Invece di utilizzare Interpreta metraggio per cambiare la frequenza fotogrammi di un elemento di metraggio, potete dilatare nel tempo un livello

in base all'elemento di metraggio. Ad esempio, dilatate nel tempo un livello del 100,1% per eseguire la conversione tra 30 fps e 29,97 fps. La dilatazione nel tempo modifica sia la velocità dell'audio che del video. Consultate Dilatare il tempo di un livello.

Cambiare la frequenza fotogrammi per una composizione

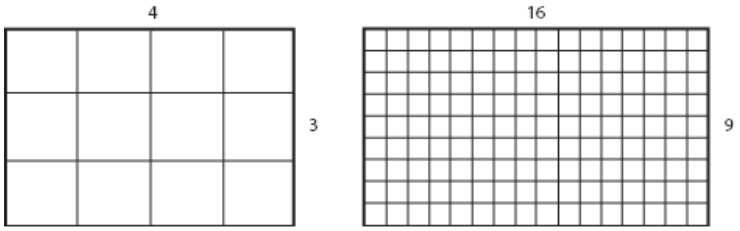
1. Scegliete Composizione > Impostazioni composizione.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete un predefinito per le impostazioni della composizione dal menu Predefinito.
   - Impostate il valore Frequenza fotogrammi.

Nota: *Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery mette a disposizione uno script per impostare la frequenza fotogrammi e la durata della composizione corrente e delle composizioni nidificate al suo interno.*

Torna all'inizio

Proporzioni dei pixel e proporzioni dei fotogrammi

Le proporzioni dei pixel (PAR descrivono il rapporto tra larghezza e altezza di un pixel in un'immagine. Le proporzioni dei fotogrammi (talvolta definite proporzioni dell'immagine o IAR) sono il rapporto della larghezza rispetto all'altezza del fotogramma dell'immagine.



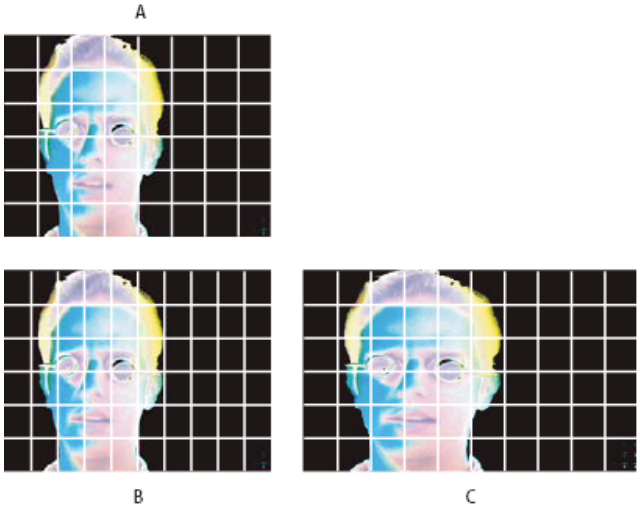
Proporzioni del fotogramma di 4:3 (a sinistra) e proporzioni più larghe di 16:9 (a destra)

Gran parte dei monitor per computer utilizza pixel quadrati, ma molti formati video, tra cui ITU-R 601 (D1) e DV, utilizzano pixel rettangolari non quadrati.

Alcuni formati video producono le stesse proporzioni del fotogramma ma usano proporzioni dei pixel diverse. Alcuni dispositivi di digitalizzazione NTSC offrono proporzioni del fotogramma 4:3 con pixel quadrati (rapporto 1,0) e un fotogramma con dimensioni di pixel pari a 640 x 480. D1 NTSC genera le stesse proporzioni del fotogramma 4:3 ma usa pixel non quadrati (rapporto 0.91) e un fotogramma con dimensioni di pixel pari a 720x486. I pixel D1, che sono sempre non quadrati, sono orientati verticalmente nei sistemi che producono video NTSC e orizzontalmente nei sistemi che producono video PAL.

Se visualizzate pixel rettangolari su un monitor a pixel quadrati senza modifiche, le immagini appaiono distorte; ad esempio, i cerchi diventano ellissi. Quando invece vengono visualizzate su un monitor video, le immagini compaiono correttamente. Quando importate metraggio originale D1 NTSC o DV in After Effects, l'immagine ha un aspetto leggermente più largo rispetto a come appare su un sistema D1 o DV. (Il metraggio D1 PAL ha un aspetto leggermente più stretto). L'inverso accade quando importate metraggio anamorfico utilizzando D1/DV NTSC Widescreen o D1/DV PAL Widescreen. I formati video widescreen hanno proporzioni del fotogramma di 16:9.

Nota: *per visualizzare in anteprima dei pixel non quadrati sul monitor di un computer, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva correzione proporzioni pixel nella parte inferiore del pannello Composizione. La qualità delle proporzioni pixel per le anteprime dipende dalla preferenza Qualità zoom nella categoria di preferenze Anteprime. Consultate Preferenze Qualità visualizzatore.*



Pixel quadrati e non quadrati
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 su un monitor a pixel quadrati*

Se un elemento di metraggio usa pixel non quadrati, After Effects visualizza le proporzioni dei pixel accanto alla miniatura dell'elemento di metraggio nel pannello Progetto. Potete modificare l'interpretazione delle proporzioni dei pixel dei singoli elementi di metraggio nella finestra di

dialogo Interpreta metraggio. Assicurandovi che tutti gli elementi di metraggio vengano interpretati correttamente, potete combinare elementi di metraggio con proporzioni dei pixel differenti nella stessa composizione.

After Effects legge e scrive le proporzioni dei pixel direttamente dai filmati QuickTime. Ad esempio, se importate un filmato acquisito come widescreen (16:9 DV), After Effects lo contrassegna in modo corretto automaticamente. Allo stesso modo, i file AVI e PSD contengono informazioni che indicano esplicitamente le proporzioni dei pixel delle immagini.

Se un elemento di metraggio non contiene informazioni che indicano esplicitamente le proporzioni dei pixel dell'immagine, After Effects utilizza le dimensioni del fotogramma dell'elemento di metraggio per proporre un suggerimento. Quando importate un elemento di metraggio con le dimensioni di pixel D1 pari a 720 x 486 o le dimensioni di pixel DV pari a 720 x 480, After Effects lo interpreta automaticamente come D1/DV NTSC. Quando importate un elemento di metraggio con le dimensioni di pixel D1 o DV pari a 720 x 576, After Effects lo interpreta automaticamente come D1/DV PAL. Tuttavia potete verificare che tutti i file vengano interpretati correttamente controllando nel pannello Progetto o nella finestra di dialogo Interpreta metraggio.

Nota: *accertatevi di reimpostare le proporzioni su Pixel quadrati quando importate un file con pixel quadrati con dimensioni di pixel D1 o DV, ad esempio un'immagine non DV che abbia dimensioni di pixel pari a 720x480.*

L'impostazione delle proporzioni dei pixel della composizione dovrebbe corrispondere alle proporzioni dei pixel del formato di output finale. Nella maggior parte dei casi, potete semplicemente scegliere un predefinito per le impostazioni della composizione. Per contro, impostate le proporzioni dei pixel per ogni elemento di metraggio su quelle del metraggio sorgente originale.

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione dei suggerimenti sulle proporzioni dei pixel in due documenti PDF nel sito Web Artbeats:

- Pixel aspect ratio, part 1
- Pixel aspect ratio, part 2

Chris Pirazzi mette a disposizione informazioni tecniche sulle proporzioni, nel suo sito Web Lurker's Guide to Video.

Aggiornare le proporzioni dei pixel per correggere i valori

After Effects CS3 e versioni precedenti utilizzavano proporzioni dei pixel per formati video a definizione standard che ignorano il concetto di apertura pulita. Non tenendo conto del fatto che l'apertura pulita differisce dall'apertura di produzione nel video a definizione standard, le proporzioni dei pixel utilizzate da After Effects CS3 e versioni precedenti erano leggermente imprecise. Se le proporzioni dei pixel sono errate, alcune immagini appaiono leggermente distorte.

Nota: *l'apertura libera è quella parte dell'immagine che è libera da artefatti e distorsioni che appaiono ai bordi di un'immagine. L'apertura di produzione è l'inera immagine.*

Nel sito Web della BBC potete trovare dettagli tecnici e linee guida sulle dimensioni e proporzioni per video PAL, nonché una spiegazione della discrepanza tra rapporti di pixel. Gli stessi concetti sono applicabili anche al video NTSC.

Nel video "New Pixel Aspect Ratios" (Nuove proporzioni dei pixel) della serie After Effects CS4 New Creative Techniques (Nuove tecniche creative di After Effects CS4) disponibile nel sito Web Lynda.com Chris Meyer spiega perché le proporzioni dei pixel corrette sono migliori e in che modo influenzani alcuni flussi di lavoro.

Nel sito Web di Adobe è disponibile un articolo di Todd Kopriva in cui vengono riepilogate informazioni sulle proporzioni dei pixel corrette.

I valori delle proporzioni dei pixel in After Effects CS4 e versioni successive sono stati corretti nel modo seguente:

formato	valore in After Effects CS4 e versioni successive	valore precedente
D1/DV NTSC	0,91	0,9
D1/DV NTSC Widescreen	1,21	1,2
D1/DV PAL	1,09	1,07
D1/DV PAL Widescreen	1,46	1,42

Questa discrepanza è limitata a questi formati più vecchi con definizione standard per i quali l'apertura "pulita" è diversa rispetto all'apertura di produzione e non esiste per i formati più recenti.

Per impostazione predefinita, le nuove composizioni e i nuovi progetti creati in After Effects CS4 e versioni successive utilizzano i valori di proporzioni dei pixel corretti.

Le composizioni e i progetti creati in After Effects CS3 o versioni precedenti vengono aggiornati per utilizzare le proporzioni corrette, quando questi progetti vengono aperti in After Effects CS4 e versioni successive.

Nota: *se disponete di un file di regole di interpretazione personalizzate, dovreste aggiornarlo con i valori di proporzioni dei pixel corretti.*

Se utilizzate elementi di metraggio con pixel quadrati studiati per riempire il fotogramma in una composizione con pixel non quadrati, potrebbe accadere che il cambiamento delle proporzioni dei pixel determini una differenza di comportamento. Ad esempio, se in precedenza avevate creato elementi di metraggio da 768x576 con pixel quadrati da utilizzare in una composizione PAL D1/DV, adesso dovete creare tali elementi con pixel quadrati e dimensioni pari a 788x576.

I predefiniti per le impostazioni progetto per equivalenti a pixel quadrati per i formati di definizione standard sono stati modificati come segue:

formato	dimensioni pixel in After Effects CS4 e versioni successive	precedenti dimensioni pixel
Equivalente a NTSC D1 con pixel quadrati	720 x 534	720 x 540
Equivalente a NTSC D1 Widescreen con pixel quadrati	872 x 486	864 x 486
Equivalente a PAL D1/DV con pixel quadrati	788 x 576	768 x 576
Equivalente a PAL D1/DV Widescreen con pixel quadrati	1050 x 576	1024 x 576

Modificare l’interpretazione delle proporzioni dei pixel per un elemento di metraggio

1. Selezionate un elemento di metraggio nel pannello Progetto.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio > Principale.
3. Scegliete una proporzione dal menu proporzioni dei pixel, quindi fate clic su OK.

Cambiare le proporzioni dei pixel per una composizione

1. Scegliete Composizione > Impostazioni composizione.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete un predefinito per le impostazioni della composizione dal menu Predefinito.
   - Scegliete un valore dal menu Proporzioni pixel.

Proporzioni dei pixel comuni

	Proporzioni dei pixel	Quando utilizzarle
Pixel quadrati	1.0	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 640 x 480 o 648 x 486; è 1920 x 1080 HD (non HDV o DVCPRO HD); è 1280 x 720 HD o HDV; oppure è stato esportato da un’applicazione che non supporta pixel non quadrati. Questa impostazione può essere inoltre appropriata per il metraggio trasferito da pellicola o per progetti personalizzati.
D1/DV NTSC	0,91	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3. Questa impostazione può anche essere adatta a metraggi esportati da applicazioni che lavorano con pixel non quadrati, quali applicazioni di animazione 3D.
D1/DV NTSC Widescreen	1,21	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
D1/DV PAL	1,09	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3.
D1/DV PAL Widescreen	1,46	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
Anamorfico 2:1	2,0	Il metraggio è stato acquisito con un obiettivo anamorfico o è stato trasferito da

		un fotogramma di pellicola con proporzioni di 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720, Anamorfico HD 1080	1,33	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 1440 x 1080 o 960 x 720 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
DVCPRO HD 1080	1,5	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 1280 x 1080 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Camera Raw

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Preparazione e importazione di file di immagine 3D

Importare immagini 3D da Photoshop Extended e Illustrator
Importazione e uso dei file 3D da altre applicazioni
Importare dati RLA o RPF in un livello videocamera
Salvare e importare dati Maya

Importare immagini 3D da Photoshop Extended e Illustrator

Torna all'inizio

Livelli di oggetti 3D in file PSD

Adobe Photoshop Extended consente di importare e manipolare modelli 3D (oggetti 3D) in diversi formati diffusi. Photoshop consente inoltre di creare oggetti 3D con forme di base.

In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, è possibile importare i livelli di oggetti 3D presenti nei file PSD e sottoporli a rendering utilizzando la videocamera attiva in una composizione. Consultate Livelli di oggetti 3D da Photoshop.

Per un'esercitazione video sull'uso dei livelli degli oggetti 3D da Photoshop ad After Effects, visitate il sito Web di Adobe.

After Effects CS6 non è in grado di importare oggetti 3D da file PSD.

Scambio di file con la funzione Fuoco prospettico

Quando usate la funzionalità Fuoco prospettico di Photoshop Extended, potete usare il comando File > Esporta per After Effects (.vpe) per salvare i risultati come raccolta di file PNG, uno per ciascun piano, e un file .vpe che descrive la geometria della scena. Potete poi importare il file .vpe in After Effects. After Effects usa le informazioni nel file .vpe per ricreare la scena come composizione che contiene un livello videocamera e un livello 3D con prospettiva corretta per ciascun file PNG.

La videocamera è sull'asse z negativo, in corrispondenza di (x,y)=(0,0). Il punto di interesse della videocamera è al centro della composizione. Lo zoom della videocamera viene impostato in base al campo di visualizzazione della scena di Fuoco prospettico.

I livelli 3D per i piani della scena hanno un piano superiore con punto di ancoraggio al centro della composizione, al fine di consentire la trasformazione di tutta la scena.

Lo scambio di file con la funzione Fuoco prospettico consente di ottenere buoni risultati solo con le immagini che hanno pixel quadrati in Photoshop.

Per visualizzare le esercitazioni video sull'uso dei dati Fuoco prospettico da Photoshop in After Effects, visitate il sito Web di Adobe:

- Funzione Fuoco prospettico in Photoshop e After Effects
- Utilizzo della funzione Fuoco prospettico per mappare un ambiente 3D

Nel blog di Bob Donlon è disponibile un'esercitazione sullo scambio di file con la funzione Fuoco prospettico.

Aharon Rabinowitz, nel sito Web Creative COW, mette a disposizione un'esercitazione che mostra come utilizzare la modifica del tempo per effettuare la sincronizzazione labiale.

Nel sito Web di Lester Banks è disponibile un'esercitazione video che illustra come usare la funzione Fuoco prospettico in Photoshop Extended e quindi come portare la scena 3D in After Effects come file .vpe oppure come livello di oggetto 3D all'interno di un file PSD.

Nel sito Web Video Copilot di Andrew Kramer è disponibile un'esercitazione video sullo scambio di file con la funzione Fuoco prospettico.

Importazione di file PSD come scene 3D

Paul Tuersley mette a disposizione uno script nel sito Web AE Enhancers che trasforma un file PSD a livelli in una scena 3D di After Effects. Lo script crea una composizione e aggiunge espressioni ai livelli dal file PSD. Quando spostate i livelli lungo l'asse z, la scena ha esattamente lo stesso aspetto dell'immagine originale attraverso la vista Videocamera attiva. Potete animare la videocamera attorno alla scena, per vedere che i livelli si trovano a profondità diverse nello spazio 3D.

Effetti 3D in Illustrator

Gli effetti nella categoria 3D in Illustrator (Estrusione e smusso, Rivoluzione e Rotazione) danno un aspetto tridimensionale a qualsiasi oggetto di grafica vettoriale, compresi testo e disegni. Se desiderate aggiungere profondità alla vostra grafica o testo vettoriale, considerate l'opportunità di creare l'elemento direttamente in Illustrator, utilizzando gli effetti 3D, e importare i risultati in After Effects.

Importazione e uso dei file 3D da altre applicazioni

Torna all'inizio

After Effects consente di importare file di immagini 3D salvati in formato Softimage PIC, RLA, RPF, OpenEXR ed EI di Electric Image. Questi file di

immagini tridimensionali contengono canali rosso, verde, blu e alfa (RGBA) oltre a canali ausiliari con informazioni opzionali, quali profondità z, ID oggetti, coordinate delle texture e altro.

Benché possiate importare file compositi con informazioni 3D in After Effects, non potete modificare o creare modelli 3D direttamente in After Effects.

After Effects tratta ogni file 3D composito proveniente da un'altra applicazione come un singolo livello 2D. È possibile assegnare attributi 3D a tale livello nel suo insieme e trattarlo come livello 3D After Effects, ma non è possibile modificare gli oggetti contenuti nel file 3D singolarmente nello spazio 3D. Per accedere alle informazioni di profondità 3D e ad altre informazioni sui canali ausiliari nei file di immagine 3D, utilizzate gli effetti del Canale 3D. Consultate Effetti Canale 3D.

i plug-in dell'effetto Canale 3D di fnord software sono inclusi con After Effects per consentire l'accesso ai diversi livelli e canali dei file OpenEXR. Consultate Utilizzo dei canali nei file OpenEXR.

After Effects può anche importare dati salvati relativi alla camera, fra cui lunghezza focale, dimensioni del filmato e dati di trasformazione, dai file di progetto Maya, come composizione singola o come due composizioni. Consultate Salvare e importare dati Maya.

After Effects importa i dati salvati con i file di sequenze RLA o RPF. Consultate Importare dati RLA o RPF in un livello videocamera.

I file PIC Softimage hanno un file ZPIC corrispondente che contiene informazioni sul canale di profondità z. Pur non potendo importare i file ZPIC, è possibile accedere alle informazioni aggiuntive sul canale, sempre che il file ZPIC sia memorizzato nella stessa cartella del file PIC importato.

Anche i file EI (Electric Image) possono avere file EIZ associati, contenenti i dati sul canale di profondità Z. Come nel caso dei file ZPIC, non è possibile importare i file EIZ in After Effects; è sufficiente salvarli nella stessa cartella dei file EI. Per informazioni su come creare file EIZ, consultate la documentazione di Electric Image.

Nota: *alcune applicazioni 3D, come Cinema 4D, possono esportare direttamente una composizione After Effects.*

Una tecnica comune quando si lavora in un'applicazione di modellazione 3D consiste nell'inserire oggetti nulli, come luci nulle o nodi di posizione nulli nelle posizioni dove si desidera inserire un'immagine in After Effects. Quindi, dopo aver importato il file 3D in After Effects, potete utilizzare questi oggetti nulli come riferimento per l'inserimento di altri elementi visivi.

Risorse online sull'importazione e l'uso di file 3D da altre applicazioni

Nel sito Web di Adobe potete trovare un documento in due parti di Lutz Albrecht sull'integrazione di applicazioni 3D con After Effects. Questi articoli trattano la creazione di mappe UV, mascherini e canali da varie applicazioni 3D tra cui Maxon Cinema 4D, NewTek Lightwave e Luxology modo. Gli articoli illustrano inoltre come utilizzare i plug-in RE:Vision Effects, RE:Map e fnord ProEXR per utilizzare tali dati in After Effects.

In un estratto del loro libro *Creating Motion Graphics* disponibile nel loro sito Web, Chris e Trish Meyer spiegano come utilizzare in After Effects i dati da applicazioni 3D.

Nel sito Web di Tyson Ibele potete trovare delle esercitazioni che mostrano come utilizzare in After Effects i dati provenienti da 3ds Max (3D Studio MAX).

Dave Scotland mette a disposizione un paio di esercitazioni nel sito Web CG Swot, in cui dimostra come creare file RPF in un'applicazione 3D e come utilizzare i file RPF in After Effects. La prima parte spiega il formato RPF e come creare file RPF in 3DS Max. La seconda parte mostra come usare le informazioni relative all'ID dell'oggetto e alla profondità Z in un file RPF all'interno di After Effects, utilizzando gli effetti ID mascherino, Profondità di campo, Alone profondità e Nebbia 3D.

Eran Stern mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Artbeats, la quale dimostra l'utilizzo del software di tracciamento 3D che risolve il movimento della videocamera in modo tale che degli elementi aggiuntivi possano essere composti nella scena e sembrino seguire lo stesso movimento della videocamera. Questa esercitazione video utilizza Pixel Farm PFHoe, ma le tecniche possono essere applicate a praticamente qualsiasi software di matchmoving.

Nel sito Web di Bartek Skorupa è disponibile uno script per l'esportazione di dati videocamera ed oggetto da Blender per utilizzarli in After Effects. È inoltre disponibile un progetto di esempio e un'esercitazione video che illustrano come usare tale script.

Nel sito Web CGTUTS+ è disponibile un'esercitazione video in due parti realizzata da Harrison Ambs che illustra come importare i dati da Cinema 4D in After Effects:

- 1° parte
- 2° parte

Sul sito Web AE Enhancers è disponibile uno script di Paul Tuersley per trasferire una composizione da After Effects a Cinema 4D.

Torna all'inizio

Importare dati RLA o RPF in un livello videocamera

After Effects importa i dati salvati con i file di sequenze RLA o RPF. Questi dati sono incorporati nei livelli videocamera (uno per ogni videocamera nella sequenza) che After Effects crea nel pannello Timeline. Potete accedere ai dati della videocamera di una sequenza RLA o RPF importata e creare un livello videocamera contenente tali dati.

1. Aggiungete la sequenza a una composizione e selezionatene il livello nel pannello Timeline.
2. Scegliete Animazione > Assistente fotogramma chiave > Importazione videocamera RPF.
   Nota: *per creare un file RLA o RPF con i dati della videocamera in 3D Studio Max, salvate il rendering in formato RPF con Copertura, Profondità Z e Canali alfa attivati.*

Dave Scotland mette a disposizione un paio di esercitazioni nel sito Web CG Swot, in cui dimostra come creare file RPF in un'applicazione 3D e come utilizzare i file RPF in After Effects. La prima parte spiega il formato RPF e come creare file RPF in 3DS Max. La seconda parte mostra come usare le informazioni relative all'ID dell'oggetto e alla profondità Z in un file RPF all'interno di After Effects, utilizzando gli effetti ID mascherino, Profondità di campo, Alone profondità e Nebbia 3D.

Torna all'inizio

Salvare e importare dati Maya

After Effects importa dati della videocamera dai file di progetto Maya. Prima di importare i dati della videocamera Maya, è necessario salvarli. Il salvataggio dei dati della videocamera rende successivamente più facile l'animazione con i fotogrammi chiave nel progetto. Il salvataggio inserisce un fotogramma chiave in corrispondenza di ogni fotogramma dell'animazione. Potete avere 0, 1 o un numero fisso di fotogrammi chiave per ogni proprietà della videocamera o proprietà della trasformazione. Ad esempio, se una proprietà non è animata in Maya, significa che nessun fotogramma chiave è impostato per questa proprietà oppure che un fotogramma chiave è impostato all'inizio dell'animazione. Se una proprietà ha più di un fotogramma chiave, deve avere lo stesso numero di tutte le altre proprietà dell'animazione con più di un fotogramma chiave.

Per ridurre i tempi di importazione dovrete creare o salvare un file Maya quanto più semplice possibile. In Maya, riducete i fotogrammi chiave eliminando i canali statici prima del salvataggio, e salvate una versione del progetto Maya contenente la sola animazione videocamera.

Nota: *i seguenti contrassegni di trasformazione non sono supportati: query, relative, euler, objectSpace, worldSpace, worldSpaceDistance, preserve, shear, scaleTranslation, rotatePivot, rotateOrder, rotateTranslation, matrix, boundingBox, boundingBoxInvisible, pivots, CenterPivots e zeroTransformPivots. After Effects salta questi contrassegni non supportati, senza indicarlo con messaggi di avvertimento o di errore.*

Per impostazione predefinita, After Effects tratta le unità lineari specificate nel file Maya come pixel.

Potete importare dati da file di progetto Maya (.ma) e lavorare con i dati come si trattasse di una singola composizione o di due composizioni.

Per ogni file Maya importato, After Effects crea una o due composizioni:

- se il progetto Maya ha una proporzione pixel quadrati, After Effects crea una composizione singola con pixel quadrati contenente i dati della videocamera e le trasformazioni.
- Se il progetto Maya ha pixel non quadrati, After Effects crea due composizioni. La prima, il cui nome file ha il prefisso Square, è una composizione con pixel quadrati contenente i dati della telecamera. La seconda, o principale è una composizione con pixel non quadrati contenente le dimensioni del file originale e la composizione di pixel quadrati. Quando si lavora con i dati importati, utilizzate i livelli tridimensionali e il metraggio a pixel quadrati nella composizione con pixel quadrati e tutto il metraggio con pixel non quadrati nella composizione che li contiene.

Quando importate un file Maya con una videocamera a 1 nodo, After Effects crea una videocamera nella composizione con pixel quadrati contenente la lunghezza focale, le dimensioni del filmato e i dati di trasformazione.

Quando importate il file Maya con una videocamera a 2 nodi di destinazione, After Effects crea un nodo principale ulteriore e una videocamera nella composizione con pixel quadrati. Il nodo principale contiene solo i dati di trasformazione della videocamera. After Effects importa automaticamente le videocamere a 2 nodi con il nodo di posizione come punto di interesse, con l'opzione Orientamento automatico della videocamera impostata su Orienta verso punto di interesse.

After Effects non legge videocamere a 3 nodi.

Nota: *After Effects legge solo le videocamere di rendering nei file Maya e ignora le videocamere ortografiche e di prospettiva. Generate quindi una videocamera di rendering da Maya, anche se è la stessa della videocamera di prospettiva. Se applicate l'impostazione FilmFit, accertatevi di utilizzare FilmFit orizzontale o verticale e non il riempimento.*

After Effects può leggere i nodi di posizione Maya, che permettono di individuare gli oggetti dalla scena Maya come vengono tradotti in After Effects. After Effects crea un livello Nullo e vi applica le relative trasformazioni se il nome del nodo di posizione Maya contiene la parola Null, NULL o null. Evitate i nodi di posizione incrociati in Maya, e riferitele invece alla geometria.

Nota: *After Effects non legge le coordinate World o Underworld di LocatorShape. Usate un nodo di trasformazione per posizionarli.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

3D

Creare oggetti tridimensionali

(cc) BY-NC-SA

Preparazione e importazione di immagini fisse

Preparare file di immagini fisse per l'importazione
Importare una singola immagine fissa o una sequenza di immagini fisse
Preparare e importare file Photoshop
Preparare e importare file Illustrator
Importazione di file raw da fotocamera con Camera Raw
Elementi di metraggio Cineon e DPX

Torna all'inizio

Preparare file di immagini fisse per l'importazione

Potete importare immagini fisse individuali in After Effects oppure importare una serie di immagini fisse come sequenza. Per informazioni sui formati delle immagini fisse che After Effects può importare, consultate Formati di importazione supportati.

After Effects opera internamente in uno spazio colore RGB, ma può importare e convertire immagini CMYK. Tuttavia, quando possibile, operate in uno spazio colore RGB in applicazioni quali Illustrator e Photoshop quando create immagini per video, film e altri contenuti non destinati alla stampa. Lavorando in RGB è possibile ottenere un gamut più ampio e rispecchiare con maggiore accuratezza l'output finale.

Prima di importare un'immagine fissa, preparatela nel modo più completo possibile per ridurre il tempo di rendering in After Effects. In genere, è più facile e veloce preparare un'immagine fissa nell'applicazione originale anziché modificarla in After Effects. Considerate le seguenti operazioni da eseguire sull'immagine prima di importarla in After Effects:

- Verificate che il formato del file sia supportato dal sistema operativo che intendete utilizzare.
- Tagliate le parti dell'immagine che non volete si vedano in After Effects.
  Nota: *i file di Illustrator possono avere dimensioni frazionarie (es.: 216,5x275,5 pixel). Quando importate questi file, After Effects compensa le dimensioni frazionarie arrotondando al numero intero successivo di pixel (es.: 217x278 pixel). Questo arrotondamento determina una riga nera nel bordo destro (larghezza) o inferiore (altezza) dell'immagine importata. Quando ritagliate in Illustrator, assicuratevi che le dimensioni dell'area ritagliata siano numeri interi di pixel.*
- Se volete rendere trasparenti alcune aree, create un canale alfa o usate gli strumenti di trasparenza in applicazioni quali Photoshop o Illustrator.
- Se l'output finale sarà video da trasmettere in TV, evitate di utilizzare linee orizzontali (ad es. linee da 1 pixel) per immagini o testo perché produrrebbero sfarfallio a causa dell'interlacciamento. Se dovete usare linee sottili, aggiungete una lieve sfocatura cosicché l'immagine o il testo appaia in entrambi i campi video, anziché sfarfallare fra essi. Consultate Video interlacciato e separazione dei campi e Prassi migliori per creare testo e grafica vettoriale per il video.
- Se l'output finale sarà un video da trasmettere, assicuratevi che le parti importanti dell'immagine rientrino nelle aree di sicurezza azione e titolo. Quando create un documento in Illustrator o Photoshop utilizzando un predefinito per film e video, le aree di sicurezza sono visualizzate come linee guida. Consultate Aree di sicurezza, griglie, guide e righelli.
- Se l'output finale sarà video da trasmettere, mantenete i colori entro l'intervallo di colori a prova di trasmissione. Consultate Colori a prova di trasmissione.
- Salvate il file usando la corretta convenzione di attribuzione di nomi. Se ad esempio volete importare il file in After Effects su Windows, usate un'estensione di tre caratteri.
- Impostate le dimensioni pixel sulla risoluzione e sulle proporzioni di fotogramma che utilizzerete in After Effects. Se pensate di dover ingrandire l'immagine in un secondo tempo, impostate dimensioni tali da offrire sufficiente dettaglio alle dimensioni maggiori delle immagini nel progetto. After Effects supporta dimensioni di immagine massime di 30.000x30.000 pixel per l'importazione e il rendering dei file. La dimensione massima importabile o esportabile dell'immagine dipende dalla quantità di RAM fisica disponibile per After Effects. Le dimensioni massime della composizione sono anch'esse di 30.000x30.000 pixel.
  Nota: *quando preparate in Photoshop (o un'altra applicazione per la modifica di immagini) i dati delle immagini da importare in After Effects, controllate l'impostazione delle dimensioni delle immagini o delle dimensioni dei pixel, non le impostazioni in dpi (punti per pollice) o ppi (pixel per pollice). Le dimensioni delle immagini determinano quanti pixel è larga e alta l'immagine, se questi pixel sono quelli piccoli di un dispositivo mobile o quelli grandi di una bacheca mobile. Le impostazioni dpi o ppi incidono invece sulla stampa di un'immagine e sul ridimensionamento dei tracciati copiati e incollati.*

Torna all'inizio

Importare una singola immagine fissa o una sequenza di immagini fisse

Potete importare file di immagini fisse come elementi di metraggio individuali oppure importare una serie di file di immagini fisse come una sequenza di immagini fisse, ovvero un singolo elemento di metraggio nel quale ogni immagine fissa è utilizzata come un singolo fotogramma.

Per importare file di immagini multiple come singola sequenza di immagini fisse, i file devono trovarsi nella stessa cartella e utilizzare la stessa convenzione numerica o alfabetica di denominazione dei file (come Seq1, Seq2, Seq3).

Quando importate un file che viene considerato da After Effects come un file in una sequenza di immagini fisse, per impostazione predefinita After Effects importa tutti gli altri file nella stessa cartella che sembrano appartenere alla stessa sequenza. Allo stesso modo, quando selezionate file multipli che sembrano essere una sequenza, per impostazione predefinita After Effects li importa come una sequenza. Potete vedere ciò che After Effects sta per importare nella parte inferiore della finestra di dialogo Importa. Potete inoltre importare immagini e sequenze trascinando i file e le cartelle nel pannello Progetto.

Per evitare che After Effects importi file non desiderati quando scegliete di importare unicamente un singolo file o per evitare che interpreti file multipli come una sequenza, deselezionate l'opzione Sequenza nella finestra di dialogo Importa. After Effects ricorda questa impostazione e pertanto la utilizza come predefinita.

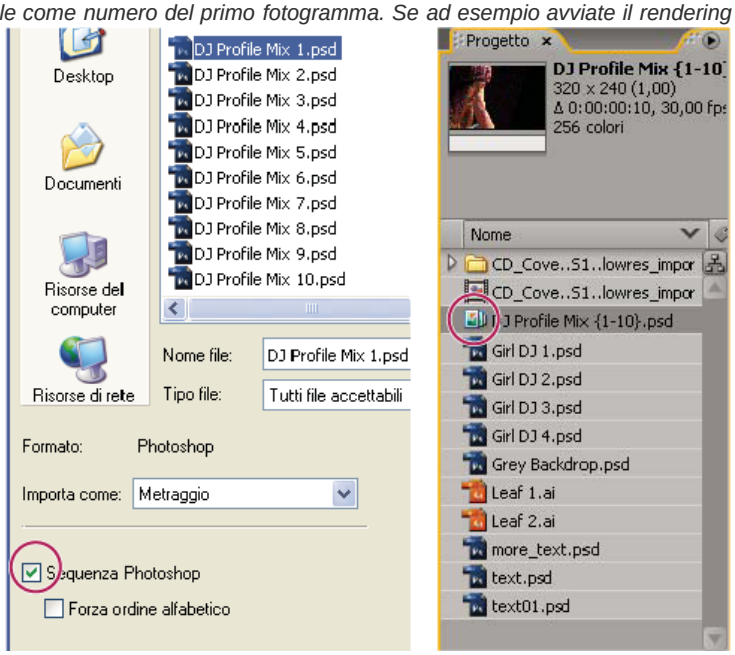
Potete importare simultaneamente più sequenze dalla stessa cartella, selezionando i file da sequenze diverse e selezionando Sequenze multiple nella parte inferiore della finestra di dialogo Importa.

Quando importate una sequenza di immagini fisse, potete utilizzare l'opzione Forza ordine alfabetico nella finestra di dialogo Importa per importare una sequenza con salti nella numerazione (ad esempio, Seq1, Seq2, Seq3, Seq5). Se importate una sequenza con salti nella numerazione senza selezionare questa opzione, After Effects vi avviserà di aver rilevato fotogrammi mancanti e li sostituirà con dei segnaposto.

After Effects utilizza le impostazione della prima immagine nella sequenza per determinare come interpretare le immagini nella sequenza.

Se i file di immagini in una sequenza sono del tipo con livelli, come i documenti di Adobe Photoshop o Adobe Illustrator, potete scegliere di importare la sequenza come un elemento di metraggio standard o come una composizione in cui ogni livello in ogni file viene importato come una sequenza distinta e appare come un livello distinto nel pannello Timeline.

Nota: *quando effettuate il rendering di una composizione che contiene una sequenza numerata, il modulo di output utilizza il numero di fotogramma iniziale come numero del primo fotogramma. Se ad esempio avviate il rendering dal fotogramma 25, il nome del file sarà 00025.*



Una sequenza di file di immagini fisse (a sinistra) diventa una sequenza di immagini quando viene importata in After Effects (a destra).

Importare una sequenza di immagini fisse come un unico elemento di metraggio

1. Scegliete File > Importa > File.
2. Selezionate uno dei file nella sequenza. Per importare un sottoinsieme di file in una sequenza, selezionate il primo file, tenete premuto il tasto Maiusc e selezionate l'ultimo file da importare.
3. Scegliete Metraggio nel menu Importa come.
4. Fate clic su Apri (Windows) o Importa (Mac OS).
5. Nella finestra di dialogo [nome file] scegliete una delle seguenti opzioni nel menu Scelta livello:
   Livelli uniti Importa la sequenza come un elemento di metraggio in sequenza nel quale i livelli del file, se presenti, vengono uniti in un solo livello.

   Scelta livello Importa la sequenza come un elemento di metraggio in sequenza nel quale lo stesso livello da ogni file sorgente, ad esempio il livello 3, viene importato e utilizzato nella sequenza. Se scegliete questa opzione per una sequenza PSD, potete anche scegliere se ignorare gli stili di livello o unirli nel livello. Dovete inoltre scegliere un'opzione Dimensioni metraggio: Dimensioni livello fa sì che le dimensioni del livello corrispondano al suo contenuto; Dimensioni documento fa sì che le dimensioni del livello corrispondano alle dimensioni del documento originale.
6. Fate clic su OK.

Se, in qualsiasi momento, decideste di voler accedere ai componenti individuali dell'elemento di metraggio, potete convertirlo in una composizione.

Consultate Convertire un elemento di metraggio unito in una composizione.

Importare una sequenza di immagini fisse come composizione

Quando importate un file di Photoshop o Illustrator come una composizione, avete accesso a livelli individuali, metodi di fusione, livelli di regolazione, stili di livello, maschere, guide e altre funzionalità create in Photoshop o Illustrator. Nel pannello Progetto appaiono la composizione importata e una cartella contenente tutti i suoi livelli come elementi di metraggio.

1. Scegliete File > Importa > File.
2. Selezionate uno dei file nella sequenza. Per importare un sottoinsieme di file in una sequenza, selezionate il primo file, tenete premuto il tasto Maiusc e selezionate l'ultimo file da importare.
3. Selezionate una delle seguenti opzioni dal menu Importa come:
   Composizione - Mantieni dimensioni livelli Importa i livelli, ciascuno con le proprie dimensioni originali.

   Un motivo valido per importare come una composizione con livelli con le rispettive dimensioni originali (anziché importare ciascun livello nelle dimensioni del fotogramma della composizione) è che il punto di ancoraggio di ciascun livello è impostato al centro dell'oggetto grafico ritagliato, invece che al centro del fotogramma della composizione. Quando animate i singoli livelli di un elemento grafico importato, il più delle volte questo fa funzionare le trasformazioni nel modo da voi previsto e preferito. Ad esempio, se disponete di un'automobile con un livello separato per ciascuna ruota, eseguendo l'importazione come una composizione con livelli con le rispettive dimensioni originali, il punto di ancoraggio di ciascuna ruota corrisponde al centro della ruota, il che fa ruotare le ruote nel modo auspicato.

   Composizione Importa i livelli e ne imposta le dimensioni in modo che corrispondano alle dimensioni del fotogramma della composizione.
4. Fate clic su Apri (Windows) o Importa (Mac OS).

Convertire un elemento di metraggio unito in una composizione

Quando importate come metraggio un file con livelli, come un file di Photoshop o Illustrator, tutti i livelli vengono uniti. Se, in qualsiasi momento, decideste di voler accedere ai componenti individuali dell'elemento di metraggio, potete convertirlo in una composizione.

- Per convertire tutte le istanze di un elemento di metraggio, selezionatelo nel pannello Progetto e scegliete File > Sostituisci metraggio > Con composizione con livelli.
- Per convertire soltanto una istanza dell'elemento di metraggio, selezionate il livello nel pannello Timeline e scegliete Livello > Converti in composizione con livelli.
  Nota: *la conversione di un elemento di metraggio unito a una composizione dotata di livelli può richiedere qualche minuto.*

Modificare la frequenza fotogrammi di una sequenza

quando importate una sequenza di immagini fisse, queste assumono la frequenza fotogrammi specificata dalla preferenza Metraggio sequenza nella categoria Importa. La frequenza predefinita è 30 fotogrammi al secondo (fps). Potete modificare la frequenza fotogrammi dopo l'importazione reinterpretando l'elemento di metraggio:

❖ Selezionate la sequenza nel pannello Progetto, scegliete File > Interpreta metraggio > Principale, quindi immettete un nuovo valore per Presupponi questa frequenza fotogrammi.

Per ulteriori informazioni, consultate Frequenza fotogramma.

Torna all'inizio

Preparare e importare file Photoshop

Nota: *Per informazioni e istruzioni valide per tutti i tipi di file di immagini fisse, consultate Preparare file di immagini fisse per l'importazione e Importare una singola immagine fissa o una sequenza di immagini fisse.*

Dato che After Effects include il motore di rendering Photoshop, importa tutti gli attributi dei file Photoshop, compresi posizione, metodi di fusione, opacità, visibilità, trasparenza (canale alfa), maschere di livello, gruppi di livelli (importati come composizioni nidificate), livelli di regolazione, stili di livelli, tracciati di ritaglio livello, maschere vettoriali, guide immagine e gruppi di ritaglio.

Prima di importare in After Effects un file con livelli Photoshop, preparatelo in modo accurato per ridurre i tempi di anteprima e rendering. Evitate problemi di importazione e aggiornamento di livelli Photoshop eseguendo le operazioni seguenti:

- Organizzate e attribuite i nomi ai livelli. Se modificate un nome di livello in un file Photoshop dopo che lo avete importato in After Effects, quest'ultimo mantiene il collegamento al livello originale. Però se cancellate un livello, After Effects non sarà in grado di trovare il livello originale e lo elencherà come Mancante nel pannello Progetto.
- Accertatevi che ogni livello abbia un nome univoco. Questo non è un requisito del software, ma è utile per evitare confusione.
- Per avere la possibilità di aggiungere livelli al file Photoshop in Photoshop dopo averlo importato in After Effects, prima di importare il file in After Effects aggiungete una piccola quantità di livelli segnaposto. Quando aggiornate il file in After Effects, ad esso non verrà applicato nessuno dei livelli che sono stati aggiunti in seguito all'importazione del file.
- Sbloccate i livelli in Photoshop prima di importare in After Effects. Questo non è necessario per la maggior parte dei livelli, ma lo è per alcuni tipi di livelli. Ad esempio, i livelli di sfondo che devono essere convertiti in RGB possono non venire importati

correttamente se sono bloccati.

Un comando molto pratico all'interno di After Effects è Livello > Nuovo > File Adobe Photoshop, che aggiunge un livello a una composizione e apre la sorgente di tale livello in Photoshop per consentirvi di cominciare a creare l'elemento visivo, ad esempio un livello di sfondo per il filmato. Il livello in Photoshop viene creato con le impostazioni corrette per la composizione di After Effects. Come con molte delle applicazioni della Creative Suite, potete utilizzare il comando Modifica originale in After Effects per aprire un file PSD in Photoshop, apportare modifiche e salvarle: le modifiche verranno visualizzate immediatamente nel filmato che fa riferimento al file sorgente PSD. Anche se non usate il comando Modifica originale, potete usare il comando Ricarica metraggio affinché After Effects aggiorni i propri livelli per l'utilizzo della versione corrente del file PSD. Consultate Creare un nuovo livello elemento di metraggio Photoshop e Modificare il metraggio nell'applicazione originale.

Nota: *Un buon metodo per impedire lo sfarfallio di interlacciamento nelle linee orizzontali sottili delle immagini fisse consiste nell'eseguire l'azione Eliminazione sfarfallio di interlacciamento in Photoshop prima di importare tutte le immagini fisse in After Effects. Photoshop mette a disposizione numerose e utili azioni video come questa.*

Risorse online sulla preparazione e l'importazione di file Photoshop

Richard Harrington mette a disposizione un paio di esercitazioni video che mostrano come preparare un'immagine in Photoshop per l'animazione in After Effects con gli strumenti Puppet:

- Parte 1
- Parte 2

Nel sito Web di Peachpit Press è disponibile un capitolo di esempio tratto dal libro "Motion Graphics with Adobe Creative Suite 5 Studio Techniques" di Richard Harrington e Ian Robinson. In questo capitolo viene descritto come preparare i file di Illustrator e Photoshop.

Sul sito Web Creative Cow è disponibile un'esercitazione video realizzata da Andrew Devis sull'importazione e l'utilizzo di file Photoshop PSD in After Effects.

Metodi di colore

I file Photoshop con livelli (PSD) vanno salvati con il metodo di colore RGB o Scala di grigi, affinché After Effects possa importarli come composizione e per separare i livelli. I metodi di colore CMYK, LAB, Due tonalità, Una tonalità e Tre tonalità non sono supportati per i file con livelli; After Effects importa un file che utilizza uno di questi metodi di colore come immagine singola su un unico livello. (Per quanto riguarda gli altri metodi di colore disponibili in Photoshop, come Bitmap e Indicizzato: Photoshop non supporta i livelli in questi metodi di colore.)

Per determinare o modificare il metodo di colore di un documento in Photoshop, scegliete Immagine > Metodo. (Il metodo di colore è visualizzato anche nella barra del titolo della finestra documento.)

Maschere e canali alfa

Adobe Photoshop supporta una zona trasparente e una maschera di livello opzionale (canale alfa) per ogni livello in un file. Queste maschere di livello sono utilizzabili per specificare in che modo le varie aree del livello siano nascoste o visibili. Se importate un livello, After Effects associa al maschera di livello (se presente) con la zona trasparente e la importa come semplice canale alfa.

Se importate un file con livelli Photoshop come file unito, After Effects unisce le zone trasparenti e le maschere di livello di tutti i livelli in un unico canale alfa premoltiplicato con il bianco.

Quando importate un file Photoshop come una composizione, le maschere vettoriali vengono convertite in maschere di After Effects. Potete poi modificare e animare queste maschere in After Effects.

Gruppi di ritaglio, gruppi di livello e oggetti avanzati di Photoshop

Se il file con livelli Photoshop contiene gruppi di ritaglio, After Effects importa ciascuno di questi come precomposizione nidificata nella composizione principale. After Effects applica automaticamente l'opzione Mantieni trasparenza sottostante a ogni livello nella composizione del gruppo di ritagli, mantenendo le impostazioni della trasparenza. Tali precomposizioni nidificate hanno le stesse dimensioni della composizione principale.

Nel forum AE Enhancers è disponibile uno script di Paul Tuersley con cui è possibile ritagliare le precomposizioni in base alle dimensioni del loro contenuto, mantenendo al tempo stesso la loro posizione corretta nella composizione principale.

I gruppi di livelli di Photoshop vengono importati come composizioni individuali.

Spesso è opportuno raggruppare i livelli in oggetti avanzati in Photoshop così da poter importare raccolte adeguate di livelli Photoshop come livelli individuali in After Effects. Ad esempio, se avete utilizzato 20 livelli per creare l'oggetto in primo piano e 30 livelli per creare l'oggetto di sfondo in Photoshop, probabilmente non dovrete importarli tutti in After Effects se volete semplicemente animare l'oggetto in primo piano sopra l'oggetto di sfondo; potreste raggrupparli in un unico oggetto avanzato in primo piano e in un unico oggetto avanzato di sfondo prima di importare il file PSD in After Effects.

Stili di livello di Photoshop e metodi di fusione

After Effects supporta inoltre i metodi di fusione e gli stili di livello applicati al file. Quando importate un file di Photoshop con gli stili di livello, potete scegliere l'opzione Stili di livello modificabili oppure Unisci stili livello in metraggio:

Stili di livello modificabili Fa corrispondere l'aspetto in Photoshop e mantiene modificabili le proprietà degli stili di livello supportate.
Nota: *un livello che dispone di uno stile interferisce con l'intersezione dei livelli 3D e la proiezione delle ombre.*
Unisci stili livello in metraggio Gli stili di livello vengono uniti nel livello per velocizzare il rendering, ma l'aspetto potrebbe non corrispondere a quello dell'immagine in Photoshop. Questa opzione non interferisce con l'intersezione dei livelli 3D né con la proiezione delle ombre.

Livelli video di Photoshop

I file Photoshop possono persino contenere livelli video e di animazioni. After Effects è in grado di importare questi file esattamente come qualsiasi altro file Photoshop, sia come un elemento di metraggio con tutti i livelli uniti sia come una composizione con ogni livello di Photoshop distinto e modificabile in After Effects. (Per utilizzare i livelli video di Photoshop è necessario disporre di QuickTime 7.1 o successivo.)

Nota: *After Effects non supporta l'importazione di un livello video di Photoshop in cui viene usata come sorgente una sequenza di immagini.*

In After Effects CS6, il supporto per il livello video nei documenti di Photoshop .psd è stato rimosso. I livelli hanno ancora una durata, ma non sono riprodotti. I livelli di animazione con proprietà disponibili nella timeline delle animazioni di Photoshop (come Posizione e Opacità) sono supportati.

Livelli di oggetti 3D in file PSD

Adobe Photoshop Extended consente di importare e manipolare modelli 3D (oggetti 3D) in diversi formati diffusi. Photoshop consente inoltre di creare oggetti 3D con forme di base.

In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, è possibile importare i livelli di oggetti 3D presenti nei file PSD e sottoporli a rendering utilizzando la videocamera attiva in una composizione. Consultate Livelli di oggetti 3D da Photoshop.

Per un'esercitazione video sull'uso dei livelli degli oggetti 3D da Photoshop ad After Effects, visitate il sito Web di Adobe.

I livelli di oggetti 3D presenti nei file PSD non sono più supportati in After Effects CS6.

Proporzionamento e ridimensionamento

Anche se non è molto adatta per i filmati, la funzione di proporzionamento dei contenuti di cui dispone Photoshop risulta moto utile per estendere e proporzionare le immagini fisse. Questa funzione può risultare utile per riconvertire le immagini per i formati widescreen che erano state create per formati a definizione standard.

Torna all'inizio

Preparare e importare file Illustrator

Nota: *Per informazioni e istruzioni valide per tutti i tipi di file di immagini fisse, consultate Preparare file di immagini fisse per l'importazione e Importare una singola immagine fissa o una sequenza di immagini fisse.*

Prima di salvare un file Illustrator da importare in After Effects, tenete presente quanto segue:

- Create il documento in Illustrator CS5 utilizzando uno dei profili documento Video e pellicola. Il documento creata avrà così le dimensioni corrette per video o pellicola, nonché due tavole da disegno: una con la dimensione fotogramma corretta e una molto più grande. Quando portate il documento così creato in After Effects, l'area al di fuori della tavola da disegno più piccola non viene ritagliata e perduta; viene invece mantenuta all'esterno del fotogramma della composizione. Questo funziona solo per un documento Illustrator con più livelli importato come una composizione.
- Per fare in modo che i file Illustrator vengano visualizzati correttamente in After Effects, selezionate Crea file compatibile con formato PDF nella finestra di dialogo Opzioni Illustrator.
- Per copiare tracciati tra Illustrator e After Effects, accertatevi che l'opzione Mantieni tracciati sia selezionata nella sezione File e Appunti della finestra di dialogo Preferenze di Illustrator.
- Per fare in modo che i file vengano rasterizzati in modo fedele in After Effects, salvate il file in formato AI anziché in formato EPS di Illustrator 8.x o 9.x.
- Per separare gli oggetti di un file Illustrator in livelli separati, usate il comando Rilascia a livelli di Illustrator. Dopodiché, potete importare il file a livelli in After Effects e animare i livelli separatamente.
- Se utilizzerete il comando Modifica originale per spostare oggetti e livelli in Illustrator, importate il documento Illustrator in After Effects come una composizione con i livelli delle dimensioni del documento (senza usare l'opzione Mantieni dimensioni livelli).

Quando importate un file Illustrator, After Effects rende trasparenti tutte le aree vuote convertendole in un canale alfa.

Nota: *una volta importato il file Illustrator, potrete specificare se eseguire l'anti-alias a una qualità superiore o a una velocità superiore. Selezionate l'elemento di metraggio nel pannello Progetto e scegliete Modifica > Interpreta metraggio > Principale, quindi fate clic sul pulsante Altre opzioni nella parte inferiore della finestra di dialogo.*

After Effects non legge i profili colore incorporati dai file Illustrator. Per assicurare la fedeltà del colore, assegnate un profilo colore di input all'elemento di metraggio Illustrator che corrisponda al profilo colore con cui il file Illustrator è stato creato.

After Effects non è in grado di leggere i metodi di fusione da documenti AI salvati come una versione successiva a Illustrator CS2. Se desiderate mantenere le informazioni sui metodi di fusione quando importate un file in After Effects da Illustrator, salvate il documento in formato Illustrator CS2.

Per informazioni su come mantenere la nitidezza della grafica vettoriale (evitando effetti pixel), consultate Rasterizzare in modo continuo un livello contenente grafica vettoriale.

Risorse online sulla preparazione e l'importazione di file Illustrator

Per un'esercitazione video che spieghi come preparare la grafica in Illustrator e come importare e usare la grafica vettoriale in After Effects, visitate il sito Web di Adobe.

Eran Stern, nel sito Web Creative COW mette a disposizione un'esercitazione che mostra come creare testo in Illustrator per utilizzarlo in After

Effects.

Dave Nagel mette a disposizione delle istruzioni nel sito Web DMN per importare un documento Illustrator in After Effects con gli oggetti Illustrator su livelli separati di After Effects.

In un thread del forum utenti di After Effects, JETalmage mette a disposizione uno script che converte i sottolivelli di Illustrator in livelli di livello superiore. Questo è un passaggio necessario per preparare un file di Illustrator da importare in After Effects nel caso in cui si intenda animare gli elementi in modo indipendente.

Nel sito Web Layers Magazine è disponibile un'esercitazione video di Steve Holmes che mostra come creare e preparare ornamenti in stile rampicanti e svolazzi in Illustrator e quindi importarli, mostrarli e animarli in After Effects mediante l'effetto Tratto.

Nel sito Web di Peachpit Press è disponibile un capitolo di esempio tratto dal libro "Motion Graphics with Adobe Creative Suite 5 Studio Techniques" di Richard Harrington e Ian Robinson. In questo capitolo viene descritto come preparare i file di Illustrator e Photoshop.

Importazione di file raw da fotocamera con Camera Raw

Torna all'inizio

Potete importare sequenze di file raw come importate sequenze di altri tipi di file di immagini fisse.

After Effects applica le impostazioni della prima immagine raw nella sequenza a tutte le altre immagini nella sequenza che non hanno i propri file XMP collaterale. After Effects non controlla il database di Camera Raw per verificare le impostazioni delle immagini.

Nota: *i file raw da fotocamera non sono compressi. Le loro grandi dimensioni possono rallentare il processo di rendering.*

- Scegliete File > Importa > File.
- Selezionate un file raw da fotocamera, quindi fate clic su Apri.
- Apportate le regolazione necessarie nella finestra di dialogo Camera Raw, quindi fate clic su OK.

Potete regolare un'immagine raw dopo averla importata. Per aprire l'immagine nella finestra di dialogo Camera Raw, selezionate l'elemento di metraggio nel pannello Progetto, scegliete File > Interpreta metraggio > Principale, quindi fate clic su Altre opzioni.
Nota: *non potete assegnare un profilo colore di input a un'immagine raw da fotocamera da usare in un progetto con gestione del colore. Per informazioni sull'interpretazione automatica dei colori, consultate Interpretare un elemento di metraggio assegnando un profilo colore di input.*
Nel blog di Todd Kopriva sono disponibili dei collegamenti a estratti gratuiti di libri su Camera Raw scritti da Conrad Chavez, Bruce Fraser, Jeff Schewe, Ben Willmore e Dan Ablan.

Per ulteriori informazioni su Camera Raw, consultate la guida di Camera Raw nell'Aiuto del componente Creative Suite 5.

Elementi di metraggio Cineon e DPX

Torna all'inizio

Una parte comune del flusso di lavoro di produzione di pellicole cinematografiche consiste nella scansione della pellicola e nella codifica dei fotogrammi nel formato file Cineon o DPX. Il formato DPX (Digital Picture Exchange) è un formato standard strettamente correlato al formato Cineon.

Potete importare file Cineon 4.5 o Digital Picture Exchange (DPX) direttamente in un progetto After Effects come singoli fotogrammi oppure come sequenza di immagini fisse numerate. Una volta importato un file Cineon o DPX, potete usarlo in una composizione, quindi eseguire il rendering della composizione come sequenza di immagini.

Per mantenere l'intervallo dinamico completo della pellicola cinematografica, i file Cineon vengono memorizzati utilizzando il colore logaritmico a 10 bpc. Tuttavia, After Effects utilizza internamente colore a 8, 16 o 32 bpc, a seconda della profondità del colore del progetto. Lavorate con i file Cineon in un progetto a 16 o 32 bpc; per impostazione predefinita, After Effects dilata i valori logaritmici fino all'intervallo completo di valori disponibili.

I dati Cineon hanno un punto del bianco a 10 bit di 685 e un punto del nero a 10 bit di 95. I valori superiori a 685 vengono conservati ma vengono trattati come luci. Invece di tagliare bruscamente le luci facendole diventare bianche, After Effects le interpreta usando una sfumatura graduale definita dal valore Attenuazione luce. Potete modificare i livelli di input del punto del bianco a 10 bit e del punto del nero a 10 bit e i livelli del punto del bianco di output (convertito) e del punto del nero, in modo che corrispondano ai vostri elementi di metraggio specifici o alle vostre esigenze creative.

Usate una profondità colore del progetto di 32 bpc quando lavorate con elementi di metraggio Cineon così da mantenere le luci, nel quale caso non è necessario il loro roll off.

Scegliendo Sequenza DPX/Cineon dal menu Formato nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output, potrete aprire la finestra di dialogo Impostazioni Cineon per impostare le opzioni di output. Scegliete quindi se creare file DPX (.dpx) o FIDO/Cineon 4.5 (.cin) nella sezione Formato file della finestra di dialogo Impostazioni Cineon.

After Effects fornisce tre modi fondamentali di lavorare con i colori negli elementi di metraggio Cineon:

- Quello più semplice, che è anche quello consigliato, consiste nell'attivare la gestione del colore e nell'assegnare un profilo dei colori di input a un elemento di metraggio Cineon nella scheda Gestione colore della finestra di dialogo Interpreta metraggio, corrispondente alla pellicola sulla quale il metraggio è stato registrato. Se state creando l'output per una pellicola, usate un profilo identico a quello dei colori di output, per ottenere la corrispondenza tra il file di output e la pellicola. L'uso delle funzioni di gestione del colore per lavorare con elementi di metraggio Cineon ha tra gli altri il vantaggio di semplificare la composizione

con immagini da altri tipi di metraggio. Consultate Interpretare un elemento di metraggio assegnando un profilo colore di input.

- Se avete la necessità di cambiare ogni tanto le impostazioni per l'interpretazione dell'elemento di metraggio Cineon, potete applicare l'effetto Convertitore Cineon a un livello che usa l'elemento di metraggio Cineon come sorgente. Consultate Convertitore Cineon, effetto.
- Se dovete modificare manualmente le impostazioni per un elemento di metraggio Cineon, o se non volete usare la gestione colore, potete usare la finestra di dialogo Impostazioni Cineon. Per aprire questa finestra di dialogo, fate clic sul pulsante Impostazioni Cineon nella scheda Gestione colore della finestra di dialogo Interpreta metraggio.

Impostazioni manuali nella finestra di dialogo Impostazioni Cineon:

Punto nero convertito Specifica il punto nero usato per il livello in After Effects.

Punto bianco convertito Specifica il punto bianco usato per il livello in After Effects.

Punto nero 10 bit Specifica il livello di nero (densità minima) per convertire un livello Cineon a 10 bit.

Punto bianco 10 bit Specifica il livello di bianco (densità massima) per convertire un livello Cineon a 10 bit.

Gamma corrente Specifica il valore gamma di destinazione.

Attenuazione luce Specifica il valore di attenuazione usato per correggere le luci più vivide. Per superare i valori dell'intervallo quando lavorate a 32 bpc, impostate il valore su 0.

Trasformazione logaritmica Converte la sequenza Cineon dallo spazio colore logaritmico al gamma di destinazione specificato dall'impostazione Gamma corrente. Quando siete pronti a generare l'output dal file Cineon, è importante che invertiate la conversione. (Per convertire da logaritmico a lineare, impostate Gamma corrente su 1.)

Unità Specifica le unità utilizzate da After Effects per visualizzare i valori della finestra di dialogo.

Ulteriori risorse sugli elementi di metraggio Cineon e DPX

Nel suo blog ProLost, Stu Maschwitz riporta un messaggio che spiega in dettaglio cosa significa che i valori di colore nei file Cineon si trovano in uno spazio colore logaritmico.

Nel sito Web Creative COW, Pete O'Connell mette a disposizione un articolo che spiega come lavorare con gli elementi del metraggio Cineon.

In questo articolo nel blog After Effects Region of Interest, Todd Kopriva offre collegamenti verso informazioni su come risolvere problemi di colore nei file DPX importati.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

- Cambiare le dimensioni in pixel di un'immagine
- Nozioni di base sul colore
- Caricare azioni video
- Ridimensionamento in base al contenuto
- Specificare gli indicatori di taglio per rifilare o allineare
- Rilasciare gli oggetti su livelli separati

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Livelli e proprietà

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Creare i livelli

Panoramica sui livelli
Creare livelli da elementi del metraggio o cambiare sorgente del livello
Livelli in tinta unita ed elementi di metraggio in tinta unita
Livelli di regolazione
Creare un livello e un nuovo elemento di metraggio di Photoshop

Torna all'inizio

Panoramica sui livelli

I livelli sono gli elementi che costituiscono una composizione. Una composizione senza livelli è soltanto un riquadro vuoto. Per creare una composizione potete usare il numero di livelli desiderato. Alcune composizioni contengono migliaia di livelli, mentre altre soltanto un livello.

I livelli in After Effects sono simili alle tracce in Adobe Premiere Pro. La differenza principale è data dal fatto che ogni livello di After Effects non può avere come sorgente più di un elemento di metraggio, mentre una traccia di Premiere Pro contiene in genere più clip. I livelli in After Effects sono anche simili ai livelli in Photoshop, sebbene l'interfaccia per lavorare con essi sia diversa. Lavorare con i livelli nel pannello Timeline in After Effects è simile a lavorare con i livelli nel pannello Livelli in Photoshop.

Potete creare diversi tipi di livelli:

- Livelli video e audio basati sugli elementi di metraggio che importate, quali immagini fisse, filmati e tracce audio
- Livelli che create in After Effects per eseguire funzioni speciali, quali videocamere, luci, livelli di regolazione e oggetti nulli
- Livelli con colore in tinta unita, basati su elementi di metraggio in tinta unita, che create in After Effects
- Livelli sintetici che contengono elementi visivi creati in After Effects, quali livelli forma e livelli testo
- Livelli di precomposizione, che usano le composizioni come elementi di metraggio sorgente

Quando modificate un livello, la modifica non influisce sul suo elemento di metraggio sorgente. Potete utilizzare lo stesso elemento di metraggio per più di un livello e utilizzare il metraggio in modo diverso in ciascuna istanza. Vedete Importare e interpretare gli elementi di metraggio.

Le modifiche apportate a un livello non agiscono sugli altri livelli, a meno che non colleghiate specificamente i livelli. Ad esempio, potete spostare, ruotare e disegnare maschere per un livello senza interferire con gli altri livelli nella composizione.

After Effects numera automaticamente tutti i livelli di una composizione. Per impostazione predefinita, questi numeri sono visibili nel pannello Timeline accanto al nome del livello. Il numero corrisponde alla posizione del livello nell'ordine di sovrapposizione. Se l'ordine di sovrapposizione viene modificato, After Effects cambia tutti i numeri di conseguenza. L'ordine di sovrapposizione del livello agisce sull'ordine di rendering e di conseguenza sul modo in cui viene eseguito il rendering della composizione per le anteprime e l'output finale. Vedete Ordine di rendering e compressione delle trasformazioni.

Nota: *per impostazione predefinita, i nuovi livelli iniziano all'inizio della durata della composizione. Potete invece decidere di farli iniziare nel tempo corrente, deselezionando la preferenza Crea livelli all'ora di inizio composizione (Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o After Effects > Preferenze > Generali (Mac OS)).*

Per un'esercitazione video sulla creazione e la gestione dei livelli, visitate il sito Web di Adobe.

Livelli nei pannelli Livello, Composizione e Timeline.

Dopo aver aggiunto un livello a una composizione, potete riposizionare il livello nel pannello Composizione. Nel pannello Timeline, potete cambiare la durata di un livello, il tempo iniziale e posizionarlo nell'ordine di sovrapposizione del livello. Nel pannello Timeline potete anche modificare una qualsiasi proprietà di un livello. Vedete Proprietà dei livelli nel pannello Timeline.

Potete eseguire numerose attività, ad esempio disegnare maschere, sia nel pannello Composizione che in quello Livello. Tuttavia, altre operazioni, quali il tracciamento del movimento e l'uso degli strumenti di disegno, devono essere eseguite nel pannello Livello.

Il pannello Livello mostra un livello prima che subisca trasformazioni. Ad esempio, il pannello Livello non mostra il risultato della modifica della proprietà Scala di un livello. Per vedere un livello nel contesto assieme ad altri livelli e con i risultati delle trasformazioni, usate il pannello Composizione.

I livelli che non sono basati su un elemento di metraggio sorgente sono detti *sintetici*. I livelli sintetici includono livelli testo e livelli forma. Non potete aprire un livello sintetico nel pannello Livello. Potete tuttavia precomporre un livello sintetico e aprire la precomposizione nel pannello Livello.

Per visualizzare le modifiche apportate a un livello (come maschere o effetti), nel pannello Livello, selezionate Rendering nel pannello Livello. Deselezionate Rendering per visualizzare il livello originale, inalterato.

Aprire i livelli e le sorgenti dei livelli

- Per aprire un livello diverso da un livello precomposizione nel pannello Livello, fate doppio clic sul livello, oppure selezionate il livello e scegliete Livello > Apri finestra Livello.
- Per aprire la composizione sorgente di un livello precomposizione nel pannello Composizione, fate doppio clic sul livello, oppure selezionate il livello e scegliete Livello > Apri composizione.
- Per aprire l'elemento di metraggio sorgente di un livello, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate doppio clic sul livello, oppure selezionate il livello e scegliete Livello > Apri sorgente livello.

Se fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un livello, potete scegliere Apri metraggio o Apri composizione per aprire l'elemento sorgente del livello.

- Per aprire un livello di precomposizione nel pannello Livello, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate doppio clic sul livello, oppure selezionate il livello e scegliete Livello > Apri finestra Livello.

Torna all'inizio

Creare livelli da elementi del metraggio o cambiare sorgente del livello

Potete creare un livello da qualsiasi elemento di metraggio nel pannello Progetto, compresa un'altra composizione. Dopo avere aggiunto un elemento di metraggio a una composizione, potete modificare e animare il livello ottenuto.

Quando aggiungete una composizione a un'altra composizione, create un livello che utilizza come sorgente la composizione che avete aggiunto. Vedete Effettuare la precomposizione, la nidificazione e il pre-rendering.

L'impostazione della preferenza Metraggio fisso (Preferenze > Importa) controlla la durata predefinita dei livelli che come sorgenti usano elementi di metraggio fisso. Per impostazione predefinita, quando create un livello con un'immagine fissa come sorgente, la durata del livello è la durata della composizione. Potete cambiarla dopo averla creata tagliando il livello.

Nota: *per impostazione predefinita, i nuovi livelli iniziano all'inizio della durata della composizione. Potete invece decidere di far iniziare i nuovi livelli nel tempo corrente, deselezionando la preferenza Crea livelli all'ora di inizio composizione (Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o After Effects > Preferenze > Generali (Mac OS)).*

Spesso la fase successiva all'aggiunta di un livello a una composizione consiste nel ridimensionare o posizionare il livello in modo che rientri nel fotogramma. Vedete Ridimensionare o capovolgere un livello.

Creare livelli da uno o più elementi del metraggio

Quando create livelli da più elementi di metraggio, i livelli appaiono nell'ordine di sovrapposizione dei livelli nel pannello Timeline nell'ordine in cui erano stati selezionati nel pannello Progetto.

1. Nel pannello Progetto, selezionate uno o più elementi di metraggio e cartelle.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate gli elementi di metraggio selezionati nel pannello Composizione.

   Tenete premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento per agganciare il livello al centro o ai bordi della composizione.

   - Trascinate gli elementi di metraggio selezionati nel pannello Timeline. Trascinando l'elemento nella struttura dei livelli, una barra evidenziata indicata il punto in cui il livello verrà visualizzato quando rilasciate il mouse. Trascinando l'elemento sull'area del grafico temporale, un marcatore temporale indica la posizione del punto di attacco del livello quando rilasciate il mouse.

   Tenete premuto Maiusc e trascinate per agganciare il punto di attacco dell'indicatore del tempo corrente.

   - Trascinate gli elementi di metraggio selezionati sul nome o sull'icona della composizione nel pannello Progetto, oppure premete Ctrl+/ (Windows) o Comando+/ (Mac OS). I nuovi livelli vengono creati nella parte superiore della sovrapposizione dei livelli e al centro della composizione.

Creare un livello da un elemento del metraggio tagliato

Potete tagliare un elemento del metraggio dell'immagine in movimento nel pannello Metraggio prima di inserire un livello basato su tale elemento del metraggio in una composizione.

1. Fate doppio clic su un elemento di metraggio nel pannello Progetto per aprirlo nel pannello Metraggio. Vedete Organizzare, visualizzare, gestire e tagliare gli elementi di metraggio.
2. Spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Metraggio sul fotogramma che desiderate usare come punto di attacco del livello e fate clic sul pulsante Imposta attacco nella parte inferiore del pannello Metraggio.
3. Spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Metraggio sul fotogramma che desiderate usare come punto di stacco del livello e fate clic sul pulsante Imposta stacco nella parte inferiore del pannello Metraggio.

4. Per creare un livello in base a questo elemento di metraggio tagliato, fate clic su un pulsante Modifica nella parte inferiore del pannello Metraggio:

   Montaggio per sovrapposizione

   Crea il nuovo livello nella parte superiore dell'ordine di sovrapposizione dei livelli, con l'attacco impostato sul tempo corrente nel pannello Timeline.

   Montaggio con scarto

   Crea inoltre il nuovo livello nella parte superiore dell'ordine di sovrapposizione dei livelli, con l'attacco impostato sul tempo corrente nel pannello Timeline, ma divide tutti gli altri livelli. I livelli divisi appena creati vengono spostati in un momento successivo, in modo tale che i loro attacchi siano impostati sullo stesso momento dello stacco del livello inserito.

Sostituire le sorgenti livello con riferimenti a un altro elemento di metraggio

1. Selezionare uno o più livelli nel pannello Timeline
2. Tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) trascinate un elemento di metraggio dal pannello Progetto su un livello selezionato nel pannello Timeline.

Torna all'inizio

Livelli in tinta unita ed elementi di metraggio in tinta unita

Potete creare livelli di qualsiasi colore in tinta unita e di qualsiasi dimensione (fino a 30.000 x 30.000 pixel). I livelli in tinta unita hanno come sorgenti degli elementi di metraggio in tinta unita. I livelli in tinta unita e gli elementi di metraggio in tinta unita di solito sono definiti entrambi *solidi*.

I solidi funzionano come qualsiasi altro elemento di metraggio: potete aggiungere maschere, modificare le proprietà di trasformazione e applicare effetti a un livello che disponga di un solido come elemento di metraggio sorgente. Usate i solidi per colorare uno sfondo, come base di un livello di controllo per un effetto composto, oppure per creare immagini grafiche semplici.

Gli elementi di metraggio in tinta unita vengono automaticamente memorizzati nella cartella Solidi del pannello Progetto.

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione uno script con il quale potete rinominare gli elementi di metraggio solido selezionati nel pannello Progetto. Questo script può essere utilizzato, ad esempio, per includere i valori delle dimensioni dei pixel, delle proporzioni e dei colori RGB nel nome.

Nota: *In After Effects CS6, i nuovi livelli solidi sono grigi al 17% (45/255) in modo da poter contrastare la nuova luminosità più scura predefinita dell'interfaccia utente*

Creare un livello con colore in tinta unita o un elemento di metraggio in tinta unita

- Per creare un elemento di metraggio in tinta unita senza creare il relativo livello in una composizione, scegliete File > Importa > Solido.
- Per creare un elemento di metraggio in tinta unita e creare il relativo livello nella composizione corrente, scegliete Livello > Nuovo > Solido o premete Ctrl+Y (Windows) o Comando+Y (Mac OS).

  Per creare un livello che si inserisca nella composizione quando create un livello in tinta unita, scegliete Crea dimensioni composizione.

Modificare le impostazioni per livelli in tinta unita ed elementi di metraggio in tinta unita

- Per modificare le impostazioni relative al livello in tinta unita o all'elemento di metraggio selezionato, scegliete Livello > Impostazioni solido.

  Per applicare le modifiche a tutti i livelli in tinta unita che utilizzano l'elemento di metraggio, selezionate Si applicano a tutti i livelli che usano questo solido. Se non selezionate questa opzione viene creato un nuovo elemento di metraggio che diventa la sorgente per il livello selezionato.

Torna all'inizio

Livelli di regolazione

Quando applicate un effetto a un livello, l'effetto viene applicato soltanto al livello specifico e non agli altri. Un effetto può tuttavia esistere in maniera indipendente nel caso in cui creiate un *livello di regolazione* apposito. Tutti gli effetti applicati a un livello di regolazione modificano i livelli sottostanti nell'ordine di sovrapposizione del livello. Un livello di regolazione nella parte inferiore dell'ordine di sovrapposizione del livello non produce effetti visibili.

Poiché gli effetti sui livelli di regolazione vengono applicati a tutti i livelli sottostanti, potete applicare tali effetti a più livelli contemporaneamente. Dagli altri punti di vista, i livelli di regolazione funzionano come gli altri livelli; ad esempio, potete usare i fotogrammi chiave o le espressioni con qualsiasi proprietà dei livelli di regolazione.

Nota: *una descrizione più accurata è che il livello di regolazione applica l'effetto al composto creato da tutti i livelli al di sotto del livello di regolazione nell'ordine di sovrapposizione del livello. Per questo motivo, applicando un effetto a un livello di regolazione, le prestazioni di rendering risultano migliori rispetto all'applicazione dello stesso livello separatamente a ciascuno dei livelli sottostanti.*

se desiderate applicare un effetto o una trasformazione a una raccolta di livelli, potete precomporre i livelli, quindi applicare l'effetto o la trasformazione al livello di precomposizione. Vedete Precomporre livelli.

Usate le maschere su un livello di regolazione per applicare un effetto alle sole parti dei livelli sottostanti. Potete animare le maschere in modo che seguano i soggetti in movimento nei livelli sottostanti.

- Per creare un livello di regolazione, scegliete Livello > Nuovo > Livello di regolazione, oppure premete Ctrl+Alt+Y (Windows) o Comando+Opzione+Y (Mac OS).
- Per convertire i livelli selezionati in livelli di regolazione, selezionate lo switch Livello di regolazione per i livelli nel pannello Timeline oppure scegliete Livello > Switch > Livello di regolazione.

Nota: *potete deselezionare lo switch Livello di regolazione relativo a un livello per convertirlo in un normale livello.*

Risorse online sui livelli di regolazione

Nel sito Web Video Copilot è disponibile un'esercitazione video realizzata da Andrew Kramer che spiega come applicare un effetto a una breve durata e a specifiche porzioni di un filmato.

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video di Eran Stern che mostra l'uso di luci come livelli di regolazione, per controllare con precisione quali livelli sono interessati dalle rispettive luci.

Lloyd Alvarez mette a disposizione uno script nel suo sito Web After Effects che crea un livello di regolazione al di sopra di ciascun livello selezionato, con ciascun nuovo livello di regolazione tagliato in base alla durata del livello selezionato.

Torna all'inizio

Creare un livello e un nuovo elemento di metraggio di Photoshop

Quando create un file Adobe Photoshop da After Effects, Photoshop si avvia e crea un nuovo file PSD. Questo file PSD è costituito da un livello Photoshop vuoto delle stesse dimensioni della composizione, con le guide di sicurezza titolo e di sicurezza azione appropriate. La profondità di bit dei colori del file PSD è identica a quella del progetto After Effects.

Il file PSD appena creato viene automaticamente importato in After Effects come elemento di metraggio. Qualsiasi modifica salvata in Photoshop appare nell'elemento di metraggio di After Effects.

- Per creare un elemento di metraggio di Photoshop e usarlo come sorgente per un nuovo livello nella composizione corrente, scegliete Livello > Nuovo > File di Adobe Photoshop. Il livello di Photoshop viene aggiunto come livello più alto della composizione.
- Per creare un elemento di metraggio di Photoshop con le impostazioni della composizione aperta più di recente, senza aggiungerlo a una composizione, scegliete File > Nuovo > File di Adobe Photoshop.

- Livelli (scelte rapide da tastiera)
- Precomporre livelli
- Creare e modificare i livelli testo
- Videocamere, luci e punti di interesse
- Livelli di oggetti nulli
- Operazioni con gli elementi di metraggio
- Tagliare, estendere o eseguire il montaggio con scivolamento di un livello
- Applicare un effetto o un predefinito di animazione
- Creazione delle maschere
- Preparare e importare file Photoshop
- Utilizzo di Photoshop e After Effects

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Selezionare e disporre i livelli

Selezionare i livelli
Modificare l'ordine di sovrapposizione per i livelli selezionati
Sistemi di coordinate: spazio della composizione e spazio del livello
Spostare i livelli nello spazio
Dimensioni separate della posizione per animare i componenti individualmente
Allineare o distribuire i livelli nello spazio 2D
Tagliare, estendere o eseguire il montaggio con scivolamento di un livello
Rimuovere una parte della durata di un livello
Posizionare o spostare un livello nel tempo
Disporre i livelli nel tempo sequenzialmente
Copiare o duplicare un livello
Dividere un livello
Opzioni di orientamento automatico
Ulteriori risorse sulla selezione e la disposizione dei livelli

Torna all'inizio

Selezionare i livelli

I livelli selezionati che presentano anche proprietà selezionate vengono indicati con una evidenziazione vuota nel pannello Timeline. Un livello selezionato che non presenta proprietà viene indicato con una evidenziazione piena.

Livello superiore selezionato, ma senza proprietà selezionate; livello inferiore selezionato con proprietà selezionate.

Per scorrere il livello selezionato più in alto fino alla parte superiore del pannello Timeline, premete X.

- Per selezionare un livello, fate clic su di esso nel pannello Composizione, fate clic sul suono nome o sulla barra di durata nel pannello Timeline, oppure fate clic sul suo nome nel pannello Diagramma di flusso.
- Per selezionare un livello oscurato nel pannello Composizione, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un livello e scegliete Seleziona > [nome livello].
- Per selezionare un livello se questo appare aperto nel relativo pannello, scegliete il nome del livello nel menu Finestra o nel menu del visualizzatore del pannello Livello.
- Per selezionare un livello in base al numero di posizione, digitate il numero desiderato sul tastierino numerico. Se il numero del livello è composto da più cifre, digitate i numeri rapidamente in modo che After Effects li riconosca come un unico numero.
- Per selezionare il livello successivo nell'ordine di sovrapposizione, premete Ctrl+Freccia giù (Windows) o Comando+Freccia giù (Mac OS). Per selezionare il livello precedente, premete Ctrl+Freccia su (Windows) o Comando+Freccia su (Mac OS).
- Per estendere la selezione al livello successivo nell'ordine di sovrapposizione, premete Ctrl+Maiusc+Freccia giù (Windows) o Comando+Maiusc+Freccia giù (Mac OS). Per estendere la selezione al livello precedente nell'ordine di sovrapposizione, premete Ctrl+Maiusc+Freccia su (Windows) o Comando+Maiusc+Freccia su (Mac OS).
- Per selezionare tutti i livelli, scegliete Modifica > Seleziona tutto mentre è attivo il pannello Timeline o Composizione. Per deselezionare tutti i livelli, scegliete Modifica > Deseleziona tutto. Se lo switch Nascondi livelli inattivi della composizione è selezionato, usando Seleziona tutto quando il pannello Timeline è attivo, i livelli inattivi non vengono selezionati. Consultate Mostrare e nascondere i livelli nel pannello Timeline.
- Per deselezionare i livelli correntemente selezionati e selezionare tutti gli altri livelli: con almeno un livello selezionato, scegliete Inverti selezione dal menu di scelta rapida nel pannello Composizione o Timeline.
- Per selezionare tutti i livelli che usano la stessa etichetta di colore, fate clic sull'etichetta di colore nel pannello Timeline e scegliete Seleziona gruppo etichetta, oppure selezionate un livello con tale etichetta di colore e scegliete Modifica > Etichetta > Seleziona gruppo etichetta.
- Per selezionare tutti i livelli inferiori assegnati a un livello superiore, selezionate il livello superiore e scegliete Seleziona

inferiore dal menu di scelta rapida nel pannello Composizione o Timeline. I livelli inferiori vengono aggiunti alla selezione esistente.

- Potete selezionare più livelli nel pannello Composizione (novità in After Effects CS5.5 e versioni successive). Trascinate con lo strumento Selezione per creare un rettangolo di selezione attorno ai livelli desiderati. Tenete premuto Maiusc mentre fate clic o trascinate per aggiungere o togliere dei livelli dalla selezione.

Nel sito Web After Effects Scripts di Lloyd Alvarez potete trovare uno script che consente di associare tag ai livelli e quindi di selezionare, nascondere o isolare i livelli in base ai rispettivi tag. I tag vengono aggiunti ai commenti nel campo Commenti del pannello Timeline.

Modificare l'ordine di sovrapposizione per i livelli selezionati

Torna all'inizio

La disposizione verticale dei livelli nel pannello Timeline è l'ordine di sovrapposizione dei livelli, che è direttamente correlato all'ordine di rendering. Potete modificare l'ordine in cui i livelli vengono composti gli uni rispetto agli altri modificando l'ordine di sovrapposizione dei livelli.
Nota: *a causa delle proprietà di profondità, l'ordine di sovrapposizione dei livelli 3D nel pannello Timeline non indica necessariamente la rispettiva posizione spaziale nella composizione.*

- Nel pannello Timeline, trascinate i nomi dei livelli in una nuova posizione nell'ordine di sovrapposizione.
- Per spostare in alto di un livello i livelli selezionati nell'ordine di sovrapposizione, premete Ctrl+Alt+Freccia su (Windows) o Comando+Opzione+Freccia su (Mac OS); per spostare in basso di un livello i livelli selezionati, premete Ctrl+Alt+Freccia Giù (Windows) o Comando+Opzione+Freccia giù (Mac OS).
- Per spostare i livelli selezionati in cima all'ordine di sovrapposizione dei livelli, premete Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia su (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+Freccia su (Mac OS); per spostare in fondo i livelli selezionati, premete Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia Giù (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+Freccia giù (Mac OS).
- Scegliete Livello > Ordina, quindi Porta avanti livello, Porta indietro livello, Porta livello in primo piano o Porta livello in secondo piano.

Quando copiate (o tagliate) e incollate i livelli, essi vengono incollati in modo tale da apparire dall'alto verso il basso nel pannello Timeline, nello stesso ordine in cui erano stati selezionati prima dell'operazione di copia (o taglio). Potete tenere premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fare clic per selezionarli in qualsiasi ordine arbitrario, tagliarli, quindi incollarli immediatamente per riordinare i livelli nell'ordine in cui erano stati selezionati.

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione uno script con il quale potete modificare l'ordine di sovrapposizione dei livelli in una composizione, ordinandoli in base al punto di attacco, al punto di stacco, all'ordine di selezione, al nome del livello o casualmente.

Sistemi di coordinate: spazio della composizione e spazio del livello

Torna all'inizio

Il sistema di coordinate per ciascun livello è lo spazio del livello. Il sistema di coordinate per ciascuna composizione è lo spazio di composizione. I valori delle proprietà per gli elementi presenti all'interno di un livello (come i punti di controllo e di ancoraggio dell'effetto) sono presenti nello spazio livello e vengono misurati dall'origine nello spazio del livello di quel livello. Tuttavia, la proprietà Posizione di un livello descrive la posizione del livello all'interno di una composizione e pertanto viene misurata nello spazio di composizione della composizione.

Mentre spostate il puntatore sul fotogramma del livello nel pannello Livello, il pannello Info visualizza le coordinate del pixel sotto il puntatore nello spazio del livello. La coordinata X rappresenta la posizione sull'asse orizzontale e la coordinata Y rappresenta la posizione sull'asse verticale. I valori di queste coordinate sono espressi in pixel. Le coordinate X e Y sono relative all'origine (0,0), che è fissata nell'angolo superiore sinistro del livello.

Potete modificare il punto zero dei righelli, ma non l'origine dello spazio del livello. Se il punto zero differisce dall'origine, le coordinate X' e Y' vengono visualizzate nel pannello Info al di sotto delle coordinate X e Y, a indicare le coordinate in base al punto zero dei righelli.

Quando spostate il puntatore sul fotogramma della composizione nel pannello Composizione, nel pannello Info vengono visualizzate le coordinate nello spazio di composizione. Trascinando un livello, la porzione inferiore del pannello Info visualizza le coordinate del punto di ancoraggio del livello.

Spostare i livelli nello spazio

Torna all'inizio

Quando spostate un livello nello spazio, ne modificate la proprietà Posizione.

Potete separare i componenti di una proprietà Posizione in singole proprietà (Posizione X, Posizione Y e (per i livelli 3D) Posizione Z) in modo da poter modificare o animare ciascuno di essi in modo indipendente. Consultate Dimensioni separate della posizione per animare i componenti individualmente.

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione uno script che inserisce un nuovo livello nullo nella linea tra i punti di ancoraggio di due livelli selezionati. Per riposizionare il livello nullo lungo questa linea è previsto l'uso di un controllo cursore sul livello nullo stesso.

Per spostare i livelli selezionati in modo che i relativi punti di ancoraggio si trovino al centro della finestra corrente, scegliete Livello > Trasformazione > Centra nella finestra, oppure premete Ctrl+Inizio (Windows) o Comando+Inizio (Mac OS).

Per spostare un livello in modo tale che il suo punto di ancoraggio si trovi al centro della composizione, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sulla proprietà Posizione, scegliete Modifica valore, scegliete % della

composizione nel menu Unità e immettete 50 per ciascuno dei componenti della proprietà Posizione.

Per evitare di sfumare un'immagine che non è in movimento, assicuratevi che i valori Posizione di un livello siano valori non frazionari. Questo evita il ricampionamento utilizzato quando un livello con qualità di immagine impostata su Alta viene inserito sui subpixel.

Spostare i livelli trascinandoli nel pannello Composizione

Per agganciare i bordi del livello alle griglie o alle guide mentre eseguite il trascinamento, scegliete Visualizza > Griglia calamitata oppure Visualizza > Guide calamitate.

❖ Selezionate uno o più livelli, quindi trascinate un livello selezionato tramite lo strumento Selezione.

Quando spostate un livello trascinandolo nel pannello Composizione, il pannello Info mostra la modifica nella proprietà Posizione mano a mano che eseguite il trascinamento.

Spostare i livelli modificando direttamente la proprietà Posizione

1. Selezionate uno o più livelli.
2. Premete P per mostrare la proprietà Posizione nel pannello Timeline.
3. Modificate la proprietà Posizione nel pannello Timeline.

Spostare i livelli con i tasti freccia

1. Selezionate uno o più livelli.
2. Per spostare i livelli selezionati di un pixel a sinistra, a destra, in alto o in basso, premete un tasto freccia. Per spostarlo di 10 pixel, tenete premuto Maiusc mentre premete il tasto freccia.
   Con i tasti freccia è possibile spostare il livello di un pixel all'ingrandimento corrente. Per spostare un livello con maggior precisione con i tasti freccia, effettuate uno zoom in nel pannello Composizione. Consultate Zoom in un'immagine per l'anteprima.

Dimensioni separate della posizione per animare i componenti individualmente

Torna all'inizio

Per impostazione predefinita, ciascuna proprietà Posizione dispone di due o tre componenti, ciascuno dei quali ha il valore relativo a una delle dimensioni spaziali (assi). Potete separare i componenti di una proprietà Posizione in singole proprietà (Posizione X, Posizione Y e, per i livelli 3D, Posizione Z). Separando le dimensioni è possibile modificare o animare la posizione di un livello lungo l'asse x, l'asse y e l'asse z in modo indipendente.

Per un'esercitazione video sull'uso del comando Dimensioni separate, visitate il sito Web di Adobe.

Per scomporre le proprietà Posizione selezionate in singole proprietà Posizione X, Posizione Y e (per i livelli 3D) Posizione Z, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Animazione > Dimensioni separate.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su una proprietà Posizione e scegliete Dimensioni separate dal menu di scelta rapida.
- Fate clic sul pulsante Dimensioni separate nella parte inferiore dell'Editor grafico.

Per ricomporre un insieme di proprietà Posizione singole in una proprietà Posizione singola con più componenti, usate gli stessi comandi utilizzati per dimensioni separate.

Importante: *quando ricomponete le proprietà Posizione separate in un'unica proprietà Posizione, alcune informazioni sul tracciato animato e sulla velocità vanno perdute, in quanto le curve Bezier multiple utilizzate per rappresentare i singoli componenti vengono ridotte in un'unica curva Bezier in ciascun fotogramma chiave. Quando separate le dimensioni, alcune informazioni sulla velocità vanno perdute, ma il tracciato animato non cambia. È opportuno lavorare con dimensioni separate o senza dimensioni separate per ciascuna proprietà di un intero progetto, invece che cambiare in continuazione.*

La decisione se lavorare o meno con dimensioni separate dipende dall'operazione che state tentando di eseguire. L'utilizzo di una proprietà per la posizione ha il vantaggio di fornire più facilmente un movimento uniforme. Inoltre, l'utilizzo di una singola proprietà per la posizione consente di utilizzare fotogrammi chiave vaganti, i quali forniscono una velocità uniforme. Lavorare con dimensioni separate per la posizione va a discapito dell'uniformità automatica, al fine di guadagnare un maggiore controllo sull'animazione spaziale. Inoltre, lavorare con dimensioni separate semplifica alcune simulazioni, specialmente nei casi in cui le forze che agiscono su un livello sono ortogonali (perpendicolari) le une alle altre.

Ad esempio, se animate un palla che vola orizzontalmente e rimbalza verticalmente, potete farlo più facilmente separando le dimensioni. La proprietà della posizione X può essere animata con due fotogrammi chiave, uno per la posizione iniziale e uno per la posizione finale. Questa animazione orizzontale rappresenta la velocità del lancio. La proprietà Posizione Y può essere animata con una singola espressione che simula l'accelerazione dovuta alla gravità e il rimbalzo verticale dal pavimento. Un esempio simile è costituito da una barca che scende lungo un fiume con vento trasversale variabile.

Nota: *After Effects CS3 includeva un predefinito di animazione Posizione XYZ separata che eseguiva un'operazione simile a quella della funzione Dimensioni separate, anche se il predefinito di animazione non è altrettanto robusto.*

Allineare o distribuire i livelli nello spazio 2D

Torna all'inizio

Usate il pannello Allinea per allineare o distanziare in maniera uniforme i livelli selezionati. Potete allineare o distribuire i livelli in verticale o in orizzontale.

1. Selezionate i livelli da allineare o distribuire.
2. Dal menu Allinea livelli a, scegliete Selezione o Composizione.
   Selezione Allinea i livelli selezionati in base ai bordi dei livelli selezionati.

   Composizione Allinea i livelli selezionati in base ai bordi del fotogramma della composizione.
3. Nel pannello Allinea fate clic sul pulsante che rappresenta il tipo di allineamento o distribuzione desiderato.

- Per la distribuzione, è necessario selezionare almeno tre livelli. Se nel menu Allinea livelli a è selezionato Selezione, è necessario selezionare almeno due livelli da allineare. Se nel menu Allinea livelli a è selezionato Composizione, è necessario selezionare almeno un livello da allineare.
- Se nel menu Allinea livelli a è selezionato Selezione, ciascuna opzione di allineamento allinea i livelli selezionati al livello che più si avvicina al nuovo allineamento. Ad esempio, per l'allineamento al bordo destro, tutti i livelli selezionati si allineano al livello selezionato il cui bordo destro si trova più a destra rispetto agli altri.
- Un'opzione di distribuzione assegna una spaziatura uniforme ai livelli selezionati tra i due livelli più esterni. Ad esempio, per un'opzione di distribuzione verticale, i livelli selezionati vengono distribuiti tra il livello selezionato più in alto e quello più in basso.
- Quando distribuite livelli di dimensioni diverse, è possibile che gli spazi tra i livelli non siano uniformi. Ad esempio, se distribuite i livelli rispetto al loro centro, viene creato uno spazio uguale tra i centri, ma i livelli di dimensioni diverse vengono distanziati in misura diversa tra i livelli.
- Le opzioni di allineamento o distribuzione non possono spostare i livelli bloccati.
- Il pannello Allinea non influisce sull'allineamento dei caratteri all'interno di un livello di testo.

Per spostare i livelli selezionati in modo che i relativi punti di ancoraggio si trovino al centro della finestra corrente, scegliete Livello > Trasformazione > Centra nella finestra, oppure premete Ctrl+Inizio (Windows) o Comando+Inizio (Mac OS).

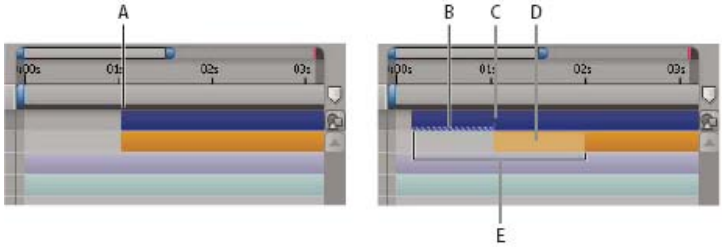
Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile uno script realizzato da Charles Bordenave (nab) che consente di distribuire i livelli in uno spazio 3D.

Torna all'inizio

Tagliare, estendere o eseguire il montaggio con scivolamento di un livello

L'inizio della durata di un livello coincide con il suo attacco e la sua fine coincide con il suo stacco. La durata è l'intervallo tra l'attacco e lo stacco e la barra che si estende dall'attacco allo stacco è la barra durata del livello.

Tagliare un livello consiste nel modificarne l'attacco e lo stacco in modo tale che abbia una durata diversa. Quando tagliate un livello basato sul metraggio sorgente in movimento, agite sui fotogrammi dell'elemento del metraggio sorgente visualizzati nel livello. Il primo fotogramma ad apparire si trova in corrispondenza dell'attacco, mentre l'ultimo si trova allo stacco. Quando si taglia un livello non si tagliano i fotogrammi dall'elemento di metraggio, ma si determina solo quali fotogrammi verranno riprodotti per quel livello.



Tagliare i livelli nel pannello Timeline
A. *Punto di attacco originale* ***B.*** *Indicatore del tempo negativo per il livello di immagine fissa* ***C.*** *Punto di attacco originale* ***D.*** *Barra di montaggio con scivolamento con i fotogrammi scartati per il livello di metraggio con movimento* ***E.*** *Nuovi punti di attacco*

Quando usate un elemento del metraggio come origine per i vari livelli, potete tagliare ciascun livello in modo diverso per visualizzare le diverse porzioni dell'origine. Tagliando un livello non si modifica l'elemento del metraggio né il file sorgente originale.

Potete tagliare un livello modificando i punti di attacco e stacco nel pannello Livello o nel pannello Timeline. (Potete anche tagliare un elemento del metraggio prima di utilizzarlo per creare un livello. Consultate Creare livelli da elementi del metraggio o cambiare sorgente del livello.)

I valori di attacco, stacco e durata relativi a un livello sono visualizzati nella parte inferiore del pannello Livello. Per visualizzare queste informazioni per tutti i livelli nel pannello Timeline, fate clic sul pulsante Attacco/Stacco/Durata/Dilatazione nell'angolo inferiore sinistro del pannello Timeline. La durata, il punto di attacco e il punto di stacco per il livello selezionato sono visualizzati anche nel pannello Info.

Nel pannello Livello, i punti di attacco e stacco sono espressi in tempo livello. Nel pannello Timeline, i punti di attacco e stacco sono espressi in tempo composizione. La durata è identica in entrambi i casi (a meno che la modifica del tempo o la dilatazione del tempo non sia attivata per il livello).

È possibile estendere molti tipi di livelli per qualsiasi durata, estendendone i punti di attacco e stacco oltre i tempi originali. Questa funzionalità

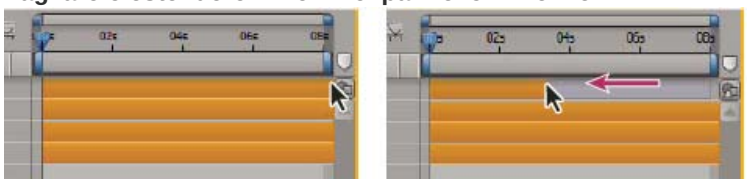
vale per i livelli con il tempo modificato, i livelli di forma, i livelli basati su elementi del metraggio di immagini fisse, livelli videocamera, livelli luce e livelli testo. Se estendete un livello indietro nel tempo in modo tale che si estenda nel tempo negativo del livello (tempo zero oltre il livello), una serie di simboli di cancelletto nella parte inferiore della barra del livello indica le porzioni del livello che si trovano nel tempo negativo del livello. Questa indicazione è utile se al livello avete applicato degli effetti (come ad esempio Ambiente particelle o Esplosione) che utilizzano il tempo del livello per calcolare i rispettivi risultati.

Risorse online sul taglio, l'estensione e la modifica dei livelli

Lloyd Alvarez, nel suo sito Web After Effects Scripts, mette a disposizione uno script che taglia un livello in base alla durata al di sopra di esso nell'ordine di sovrapposizione. Questo è utile, ad esempio, per tagliare un livello in modo che corrisponda a un mascherino traccia o a un livello di regolazione.

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione un versatile script che crea un pannello munito di controlli per spostare nel tempo le varie combinazioni di elementi: punto di attacco e punto di stacco del livello, fotogrammi sorgente del livello, fotogrammi chiave e marcatori.

Tagliare o estendere i livelli nel pannello Timeline



Trascinamento del punto di stacco della barra durata di un livello.

1. Selezionate uno o più livelli nel pannello Timeline.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate una delle estremità della barra della durata del livello.
   - Spostate l'indicatore del tempo corrente sul punto temporale su cui desiderate impostare il punto di attacco o di stacco. Per impostare il punto di attacco sul tempo corrente, premete Alt+[(Windows) o Opzione+[(Mac OS). Per impostare il punto di stacco sul tempo corrente, premete Alt+] (Windows) o Opzione+] (Mac OS).

Tagliare o estendere un livello nel pannello Livello

- Aprite il livello nel pannello Livello e trascinate una delle estremità della barra della durata livello.
- Spostate l'indicatore del tempo corrente del pannello Livello fino alla posizione temporale in cui desiderate che il metraggio inizi o termini, quindi fate clic sul pulsante Attacco o Stacco per impostare il punto di attacco o stacco sul tempo corrente.

Eseguire il montaggio con scivolamento di un livello

Dopo aver tagliato un livello basato sul metraggio di movimento, una barra di montaggio con scivolamento molto chiara rappresenta i fotogrammi dell'elemento di metraggio che state escludendo dalla composizione. Questo rettangolo di colore chiaro non appare per un livello tagliato in base a un elemento del metraggio fisso. Potete scegliere quali fotogrammi vengono riprodotti nei limiti di una durata tagliata mediante trascinamento della barra di montaggio con scivolamento. I punti di attacco e stacco del livello non vengono influenzati.

Spostando solo il punto di attacco o di stacco di un livello, i fotogrammi chiave non vengono spostati. Trascinando la barra della durata del livello, si spostano tutti i fotogrammi chiave. Trascinando la barra di montaggio con scivolamento, si spostano i fotogrammi chiave selezionati, ma non si spostano i fotogrammi chiave non selezionati.

Quando esegui un montaggio con scivolamento, probabilmente desideri spostare alcuni fotogrammi chiave con il metraggio sorgente, ad esempio i fotogrammi chiave della maschera. Altri fotogrammi chiave dovrebbero restare nella posizione temporale in cui si trovano. Premete Maiusc+F2 per deselezionare i fotogrammi chiave e lasciare selezionato il livello.

- Trascinate la barra di montaggio con scivolamento verso sinistra o verso destra.
- Trascinate il livello verso sinistra o verso destra con lo strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio).

Torna all'inizio

Rimuovere una parte della durata di un livello

1. Nel pannello Timeline, impostate l'area di lavoro per includere solo la porzione della durata dei livelli da rimuovere. Spostate l'indicatore del tempo corrente sull'ora in cui deve iniziare l'area di lavoro e premete B. Spostate l'indicatore del tempo corrente sull'ora in cui deve finire l'area di lavoro e premete N.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate i livelli dai quali rimuovere una sezione.
   - Selezionate lo switch Blocca per i livelli che non desiderate vengano interessati dall'estrazione. Premete F2 per deselezionare tutti i livelli.

   Nota: *se non viene selezionato nessun livello, la seguente procedura consente di rimuovere la sezione da tutti i livelli non bloccati.*

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per rimuovere la sezione e lasciare uno spazio vuoto della stessa durata della sezione rimossa, scegliete Modifica > Asporta area di lavoro.
   - Per rimuovere la sezione, scegliete Modifica > Estrai area di lavoro. Lo spazio vuoto viene chiuso mediante eliminazione dei salti.

Torna all'inizio

Posizionare o spostare un livello nel tempo

La barra durata del livello rappresenta in maniera grafica la durata dei livelli. Le colonne Attacco, Stacco e Durata del pannello Timeline rappresentano numericamente la durata del livello.

Nota: *per scegliere quali colonne sono visibili nel pannello Timeline, scegliete Colonne dal menu del pannello, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un'intestazione di colonna.*

Queste procedure spostano nel tempo l'intero livello.

- Per impostare numericamente il punto di attacco e il punto di stacco, fate clic sul numero nella colonna Attacco o Stacco relativa al livello nel pannello Timeline.
- Per spostare il punto di attacco e il punto di stacco nel tempo corrente, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul numero nella colonna Attacco o Stacco relativa al livello nel pannello Timeline.
- Per spostare i punti di attacco dei livelli selezionati sull'inizio della composizione, premete Alt+Inizio (Windows) o Opzione+Inizio (Mac OS).
- Per spostare i punti di stacco dei livelli selezionati sulla fine della composizione, premete Alt+Fine (Windows) o Opzione+Fine (Mac OS).
- Per spostare i livelli selezionati in avanti di un fotogramma, premete Alt+PgGiù (Windows) o Opzione+PgGiù (Mac OS). Per spostare i livelli selezionati in avanti di 10 fotogrammi, premete Alt+Maiusc+PgGiù (Windows) o Opzione+Maiusc+PgGiù (Mac OS).
- Per spostare i livelli selezionati indietro di un fotogramma, premete Alt+PgSu (Windows) o Opzione+PgSu (Mac OS). Per spostare i livelli selezionati indietro di 10 fotogrammi, premete Alt+Maiusc+PgSu (Windows) o Opzione+Maiusc+PgSu (Mac OS).
- Per spostare nel tempo l'intero livello mediante trascinamento, trascinate la barra durata del livello verso sinistra o verso destra. Per allineare la barra durata del livello a determinati punti specifici nel tempo (ad esempio, i marcatori o l'inizio o la fine della composizione), tenete premuto Maiusc e trascinate la barra durata del livello.
  Nota: *durante il trascinamento di un livello nel pannello Timeline, nel pannello Info vengono visualizzati il nome, la durata, il cambiamento nel tempo e i punti di attacco e di stacco per il livello.*

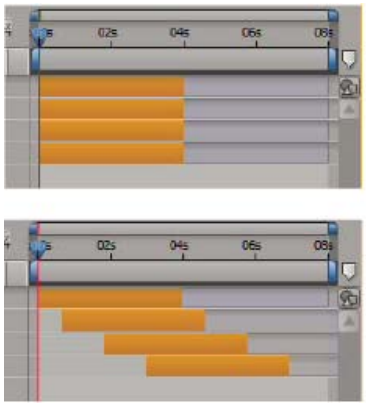
Prima e dopo il trascinamento della barra durata

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione uno script con il quale potete spostare i livelli selezionati come se fossero un gruppo, allineando il gruppo a un tempo specifico nella composizione.

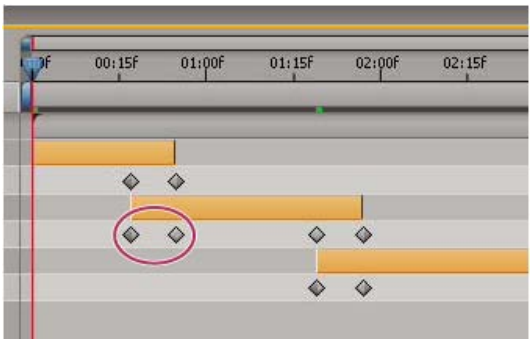
Torna all'inizio

Disporre i livelli nel tempo sequenzialmente

Usate l'assistente fotogramma chiave Livelli sequenza per disporre automaticamente in sequenza i livelli. Quando applicate l'assistente fotogramma chiave, il primo livello selezionato rimane nella posizione temporale iniziale e gli altri livelli selezionati si spostano su tempi nuovi nel pannello Timeline in base all'ordine in cui li avete selezionati.



Livelli selezionati nel pannello Timeline (in alto) e livelli ordinati in sequenza applicando l'assistente fotogramma chiave Livelli sequenza (in basso)



I livelli sovrapposti possono presentare fotogrammi chiave di opacità impostati automaticamente per creare una dissolvenza incrociata.

Per inserire un livello in una sequenza, è necessario che la sua durata sia inferiore alla lunghezza della composizione in modo da lasciare tempo per altri livelli. Consultate Tagliare, estendere o eseguire il montaggio con scivolamento di un livello.

1. Nel pannello Timeline tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e selezionate i livelli in ordine sequenziale, iniziando dal livello che desiderate fare apparire per primo.
2. Scegliete Animazione > Assistente fotogramma chiave > Livelli sequenza.
3. Nella finestra di dialogo Livelli sequenza, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per affiancare i livelli, lasciate che l'opzione Sovrapponi rimanga non selezionata.
   - Per sovrapporre i livelli, selezionate Sovrapponi, immettete un valore Durata per la durata della sovrapposizione e selezionate una transizione. Selezionate Dissolvenza incrociata livelli anteriore e posteriore per usare la trasparenza dei livelli selezionati; altrimenti, scegliete Dissolvenza livello anteriore.
   - Per lasciare degli spazi vuoti tra i livelli, selezionate Sovrapponi e immettete un valore Durata negativo.

Copiare o duplicare un livello

Torna all'inizio

Quando copiate un livello, vengono copiate anche le relative proprietà, compresi gli effetti, i fotogrammi chiave, le espressioni e le maschere.

La duplicazione di un livello costituisce una scorciatoia che vi consente di copiarlo e incollarlo con un solo comando. La duplicazione di un livello con un mascherino traccia mantiene l'ordinamento relativo del livello e il suo mascherino traccia.

Quando incollate i livelli, essi vengono collocati nell'ordine in cui li avevate selezionati prima di copiarli. Il primo livello selezionato è l'ultimo da posizionare, quindi va a collocarsi in cima all'ordine di sovrapposizione dei livelli. Se selezionate i livelli iniziando da quello che si trova in cima, i livelli si collocano nello stesso ordine di sovrapposizione in cui si trovavano quando erano stati incollati.

Se quando copiate è selezionato un componente di un livello, come una maschera o un fotogramma chiave, potete copiare solo quel componente. Prima di copiare, premete Maiusc+F2 per deselezionare tutti i componenti di un livello e lasciare selezionato il livello stesso.

- Per copiare i livelli selezionati e inserire gli attacchi delle copie nel tempo corrente, scegliete Modifica > Copia e premete quindi Ctrl+Alt+V (Windows) o Comando+Opzione+V (Mac OS).
- Per copiare i livelli selezionati e inserire le copie con gli stessi tempi degli originali, scegliete Modifica > Copia e scegliete quindi Modifica > Incolla.
  Per inserire le copie nella parte superiore della pila di livelli nel pannello Timeline invece che immediatamente al di sopra degli originali, premete F2 per deselezionare gli originali prima di incollare.
- Per duplicare i livelli selezionati, scegliete Modifica > Duplica o premete Ctrl+D (Windows) o Comando+D (Mac OS).

Dividere un livello

Torna all'inizio

Nel pannello Timeline potete dividere un livello in qualsiasi punto nel tempo, in modo da creare due livelli indipendenti. Dividere un livello è un'alternativa più rapida della duplicazione e del taglio del livello, che può essere adottata quando desiderate modificare la posizione del livello nell'ordine di sovrapposizione all'interno della composizione.

Nota: *per far apparire nuovi livelli divisi al di sopra del livello originale nel pannello Timeline, selezionate Crea livelli suddivisi sopra livello originale (Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o After Effects > Preferenze > Generali (Mac OS)). Deselezionate questa opzione per far apparire i livelli al di sotto del livello originale.*

1. Selezionate uno o più livelli.
2. Spostate l'indicatore del tempo corrente sul punto temporale in cui desiderate dividere i livelli.
3. Scegliete Modifica > Dividi livello.

Quando dividete un livello, entrambi i livelli ottenuti contengono tutti i fotogrammi chiave che erano presenti nel livello originale nelle posizioni originali. I mascherini traccia applicati conservano il proprio ordine, ossia sopra il livello.

Dopo la divisione di un livello, la durata del livello originale termina in corrispondenza del punto di divisione, mentre il nuovo livello inizia da quel punto nel tempo.

Se quando scegliete Modifica > Dividi non è selezionato nessun livello, tutti i livelli vengono divisi nel tempo corrente.

Paul Tuersley, nel forum AE Enhancers, mette a disposizione uno script per dividere i livelli in corrispondenza dei marcatori di livello.

Lloyd Alvarez, nel suo sito Web After Effects Scripts, mette a disposizione uno script che rileva automaticamente le modifiche in un livello di metraggio e le divide in un livello separato per ciascuna modifica (oppure inserisce un marcatore di livello in ciascuna modifica).

Torna all'inizio

Opzioni di orientamento automatico

Le opzioni di orientamento automatico (Livello > Trasformazione > Orientamento automatico) per ciascun livello specificano in che modo l'orientamento dipende dai tracciati animati, dai punti di interesse e dalle videocamere.

Disattivato Il livello ruota liberamente, indipendente dal tracciato animato, dal punto di interesse e dagli altri livelli.

Orienta lungo il tracciato Il livello è rivolto nella direzione del tracciato animato. Ad esempio, usate questa opzione per una videocamera, per rappresentare la prospettiva del conducente mentre guarda la strada lungo la quale sta guidando.

Orienta verso la videocamera Il livello è sempre orientato in modo che sia rivolto verso la videocamera attiva. Questa opzione è disponibile per i livelli 3D; non è disponibile per i livelli 2D, le videocamere e le luci. I livelli di testo 3D dispongono di un'ulteriore opzione, Orienta ogni carattere indipendentemente, con cui è possibile orientare ciascun carattere attorno al proprio punto di ancoraggio. Quando si seleziona l'opzione Orienta ogni carattere indipendentemente, vengono attivate le proprietà 3D per singoli caratteri per il livello di testo qualora non fossero già attivate. Consultate Proprietà testo 3D a livello di carattere.

Orienta verso punto di interesse La videocamera o la luce è rivolta sempre verso il suo punto di interesse. Questa opzione non è disponibile per i livelli diversi da videocamere e luci. Consultate Videocamere, luci e punti di interesse.

Nota: *se specificate un'opzione di orientamento automatico per un livello e quindi ne modificate l'orientamento, oppure le proprietà X, Y o Z, l'orientamento del livello viene scostato in base ai nuovi valori. Ad esempio, potete impostare una videocamera con Orienta lungo il tracciato e quindi ruotarla di 90 gradi verso destra per rappresentare la prospettiva di un passeggero che guarda fuori dal finestrino di un'automobile mentre è in movimento.*

L'orientamento automatico sul punto di interesse si verifica prima dell'applicazione delle trasformazioni Rotazione e Orientamento. Per animare una videocamera o una luce con l'opzione Orienta verso punto di interesse per allontanare temporaneamente lo sguardo dal punto di interesse, animate le proprietà di trasformazione Rotazione e Orientamento.

Dan Ebberts mette a disposizione un'espressione nel suo sito Web MotionScript che orienta automaticamente un livello lungo un solo asse. Questa possibilità risulta utile, ad esempio, per fare in modo che i personaggi si voltino da un lato all'altro per seguire la videocamera, restando in piedi.

Torna all'inizio

Ulteriori risorse sulla selezione e la disposizione dei livelli

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione un versatile script che crea un pannello munito di controlli per spostare nel tempo le varie combinazioni di elementi: punto di attacco e punto di stacco del livello, fotogrammi sorgente del livello, fotogrammi chiave e marcatori.

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione un'introduzione a come spostare, tagliare, riordinare e mettere in sequenza i livelli, in un estratto in formato PDF del capitolo "Layer Control" (Controllo dei livelli) del loro libro After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Gestire i livelli

Visualizzare e cambiare le informazioni sul livello
Colonne e switch Livello nel pannello Timeline
Attivare e disattivare la visibilità o l'influenza di un livello o gruppo di proprietà
Isolare un livello
Bloccare e sbloccare un livello
Etichette colori per livelli, composizioni ed elementi di metraggio
Mostrare e nascondere i livelli nel pannello Timeline
Qualità immagine del livello e posizionamento subpixel
Rasterizzare in modo continuo un livello contenente grafica vettoriale

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione uno script che esegue il rendering ed esporta separatamente ciascuno dei livelli selezionati. Ad esempio, usate questo script se i livelli rappresentano versioni diverse di un effetto oppure parti diverse di un effetto che di cui desiderate eseguire il rendering con passaggi separati, per una maggiore flessibilità in relazione al modo in cui essi vengono composti.

Torna all'inizio

Visualizzare e cambiare le informazioni sul livello

- Per rinomare un livello o un gruppo di proprietà, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate l'elemento nel pannello Timeline, premete Invio (Windows) o Invio (Mac OS) e immettete il nuovo nome.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Control (Mac OS) sull'elemento nel pannello Timeline, scegliete Rinomina e immettete il nuovo nome.
- Per alternare tra la visualizzazione dei nomi di elementi di metraggio sorgente e i nomi dei livelli nel pannello Timeline, fate clic sull'intestazione di colonna Nome livello/Nome sorgente nel pannello Timeline.
  Nota: *se il nome del livello e quello del metraggio sorgente sono uguali, il nome del livello viene racchiuso da parentesi quadre: [nome livello].*
- Per visualizzare il nome del file del metraggio sorgente per un livello selezionato nel pannello Info, premete Ctrl+Alt+E (Windows) o Comando+Opzione+E (Mac OS).
- Per vedere quale elemento di metraggio è la sorgente di un livello, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul livello nel pannello Timeline e scegliete Rivela sorgente livello nel progetto.

  L'elemento di metraggio sorgente viene selezionato nel pannello Progetto.

Potete filtrare i livelli nel pannello Timeline per visualizzare solo i livelli con le proprietà corrispondenti a una stringa di ricerca o ad altre determinate caratteristiche. Consultate Cercare e filtrare nei pannelli Timeline, Progetto ed Effetti e predefiniti e Visualizzare proprietà e gruppi nel pannello Timeline (scelte rapide da tastiera).

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol è disponibile uno script per scrivere automaticamente le informazioni specificate sugli elementi di metraggio o sui livelli nei campi Commento dei rispettivi elementi nel pannello Progetto o Timeline.

Nel sito Web di Christopher Green è disponibile uno script (Project_Items_Renamer.jsx) che consente di rinominare più livelli selezionati nel pannello Timeline. Potete effettuare ricerche e sostituzioni di testo nei nomi, aggiungere dei caratteri all'inizio o alla fine dei nomi, tagliare un dato numero di caratteri dall'inizio o dalla fine dei nomi o sostituire i nomi con numeri in serie.

Torna all'inizio

Colonne e switch Livello nel pannello Timeline

Molte delle caratteristiche di un livello sono determinate dagli switch, che sono collocati nelle colonne del pannello Timeline. Per impostazione predefinita, la colonna Funzionalità A/V viene visualizzata a sinistra del nome del livello, mentre le colonne Switch e Modalità (Controlli trasferimento) vengono visualizzate a destra e possono essere disposte in un ordine diverso. Consultate Colonne.

Per visualizzare o nascondere le colonne nel pannello Timeline, fate clic su Switch livello, Controlli trasferimento, oppure sul pulsante Attacco/Stacco/Durata/Dilatazione nell'angolo inferiore sinistro del pannello Timeline. Premete Maiusc+F4 per visualizzare o nascondere la colonna Superiore. Premete F4 per alternare le colonne Switch e Modalità.

I risultati di alcune impostazioni degli switch dei livelli dipendono dalle impostazioni degli switch di composizione che si trovano nella parte superiore destra della struttura dei livelli nel pannello Timeline.

Cambiate rapidamente lo stato di uno switch per più livelli facendo clic sullo switch di un livello e trascinando in alto o in basso la colonna per i livelli adiacenti.

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione uno script che crea un pannello con il quale potete salvare e ripristinare le impostazioni dello switch del livello per tutti i livelli della composizione.

Switch nella colonna Funzionalità A/V

Video Alterna l'attivazione e la disattivazione dei riferimenti visivi dei livelli. Consultate Attivare e disattivare la visibilità o l'influenza di un livello o gruppo di proprietà.

Audio Alterna l'attivazione e la disattivazione dei suoni dei livelli.

Solo Include il livello corrente nelle anteprime e nei rendering, ignorando i livelli senza questo gruppo di livelli. Consultate Isolare un livello.

Blocca Blocca il contenuto dei livelli, impedendo qualsiasi modifica. Consultate Bloccare e sbloccare un livello.

Switch nella colonna Switch

Inattivo Nasconde il livello corrente quando è selezionato lo switch di composizione Nascondi livelli inattivi. Consultate Mostrare e nascondere i livelli nel pannello Timeline.

Comprimi trasformazioni/Rasterizza in modo continuo Comprime le trasformazioni se il livello è una precomposizione; rasterizza in modo continuo se il livello è un livello forma, un livello testo o un livello con un file di grafica vettoriale (ad esempio un file di Adobe Illustrator) come metraggio sorgente. Se selezionate questo switch per un livello vettoriale, After Effects rasterizza nuovamente il livello per ciascun fotogramma; di conseguenza, la qualità dell'immagine viene migliorata, ma aumentano i tempi di visualizzazione in anteprima e di rendering. Consultate Ordine di rendering e compressione delle trasformazioni e Rasterizzare in modo continuo un livello contenente grafica vettoriale.

Qualità Alterna tra le opzioni Alta e Bozza per la qualità di un livello di rendering, compreso il rendering sullo schermo per le anteprime. Consultate Qualità immagine del livello e posizionamento subpixel.

Effetto Selezionate questa opzione per eseguire il rendering del livello con gli effetti. Lo switch non agisce sull'impostazione relativa agli effetti individuali sul livello. Consultate Eliminare o disattivare gli effetti e i predefiniti di animazione.

Fusione fotogrammi Imposta la fusione dei fotogrammi su uno dei tre stati seguenti: Mix fotogrammi, Movimento pixel o Disattivato. Se lo switch di composizione Attiva fusione fotogrammi non è selezionato, l'impostazione di fusione del fotogramma del livello è irrilevante. ConsultateFusione fotogrammi.

Effetto movimento Attiva o disattiva l'effetto movimento per il livello. Se lo switch di composizione Attiva fusione fotogrammi non è selezionato, l'impostazione di effetto movimento del livello è irrilevante. Consultate Effetto movimento.

Livello di regolazione Identifica il livello come livello di regolazione. Consultate Livelli di regolazione.

Livello 3D Identifica il livello come livello 3D. Se il livello è un livello 3D con sottolivelli 3D, come nel caso di un livello testo con proprietà 3D per carattere, lo switch utilizza questa icona: . Consultate Panoramica sui livelli 3D e relative risorse.

Attivare e disattivare la visibilità o l'influenza di un livello o gruppo di proprietà

Torna all'inizio

Lo switch Video (occhio) per un livello controlla se le informazioni visive per un livello vengono sottoposte a rendering per le anteprime o l'output finale. Se il livello è un livello di regolazione, lo switch Video controlla se gli effetti sul livello vengono applicati o meno all'elemento composto dei livelli sottostanti. Se il livello è una videocamera o una luce, lo switch Video controlla se esso è attivato o disattivato.

Numerosi componenti dei livelli (come tratti pennello, operazioni di tracciato nei livelli forma e animatori di testo nei livelli testo) hanno ciascuno i propri switch Video. Potete utilizzare lo switch Video per alternare individualmente tra la visibilità e l'influenza di questi elementi.

- Per disattivare la visibilità di un livello, deselezionate lo switch Video per il livello.
- Per selezionare lo switch Video per tutti i livelli, scegliete Livello > Switch > Mostra tutto il video.
- Per deselezionare lo switch Video per tutti i livelli ad eccezione dei livelli selezionati, scegliete Livello > Switch > Nascondi altro video.

Isolare un livello

Torna all'inizio

Potete isolare uno o più livelli da animare, visualizzare in anteprima o per creare l'output finale mediante isolamento. L'isolamento evita che tutti gli altri livelli dello stesso tipo vengano sottoposti a rendering, sia per le anteprime nel pannello Composizione che per l'output finale. Ad esempio, se isolate un livello video, i livelli luce e audio rimangono invariati e appaiono quando eseguite l'anteprima o il rendering della composizione. Gli altri livelli video, invece, non appaiono.

- Per isolare uno o più livelli, selezionateli nel pannello Timeline e fate clic sull'icona Singolo a sinistra dei nomi dei livelli.
- Per isolare un livello e annullare l'isolamento di tutti gli altri livelli, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sull'icona Singolo a sinistra del nome del livello.

Quando un livello è isolato, lo switch Video viene disattivato per gli altri livelli, a indicare che non sono visibili.

Nel sito Web After Effects Scripts di Lloyd Alvarez potete trovare uno script che consente di associare tag ai livelli e quindi di selezionare, nascondere o isolare i livelli in base ai rispettivi tag. I tag vengono aggiunti ai commenti nella colonna Commenti del pannello Timeline.

Bloccare e sbloccare un livello

Torna all'inizio

Lo switch Blocca impedisce la modifica accidentale dei livelli. Quando un livello è bloccato, non è possibile selezionarlo nei pannelli Composizione o Timeline. Se tentate di selezionare o modificare un livello bloccato, il livello inizia a lampeggiare nel pannello Timeline.

Quando un livello è bloccato, nella colonna Funzionalità A/V appare l'icona Blocca, visualizzata per impostazione predefinita a sinistra del nome

del livello nel pannello Timeline.

- Per bloccare o sbloccare un livello, fate clic sullo switch Blocca per il livello nel pannello Timeline.
- Per sbloccare tutti i livelli della composizione attiva, scegliete Livello > Switch > Sblocca tutti i livelli.

Etichette colori per livelli, composizioni ed elementi di metraggio

Torna all'inizio

Potete usare le etichette (riquadri colorati nella colonna Etichetta) nel pannello Progetto e nel pannello Timeline per organizzare e gestire composizioni, elementi e livelli del metraggio. Per impostazione predefinita, i vari colori delle etichette indicano diversi tipi di elementi di metraggio, ma potete assegnare i colori delle etichette per indicare le categorie desiderate.

Rinominate i gruppi di livelli per meglio organizzare e suddividere in categorie i livelli e gli elementi di metraggio. Per visualizzare i nomi delle etichette nella colonna Etichetta, allargate la colonna impostando un valore maggiore della larghezza predefinita.

- Per selezionare tutti i livelli con lo stesso colore di etichetta, selezionate un livello con quel colore di etichetta e scegliete Modifica > Etichetta > Seleziona gruppo etichetta.
- Per modificare il colore di un'etichetta per un livello, fate clic sull'etichetta nel pannello Timeline e scegliete un colore.
- Per modificare il colore di un'etichetta per tutti i livelli con quel colore di etichetta, selezionate uno dei livelli appartenenti al gruppo di etichette, scegliete Modifica > Etichetta > Seleziona gruppo etichetta e scegliete Modifica > Etichetta > [nome colore].
- Per modificare nomi e colori predefiniti per le etichette, scegliete Modifica > Preferenze > Etichette (Windows) o After Effects > Preferenze > Etichette (Mac OS).
- Per modificare le associazioni predefinite dei colori delle etichette con i tipi di sorgente, scegliete Modifica > Preferenze > Etichette (Windows) o After Effects > Preferenze > Etichette (Mac OS).
- Per disattivare l'uso del colore dell'etichetta di un livello per le maniglie e i tracciati animati dei livelli, scegliete Modifica > Preferenze > Aspetto (Windows) o After Effects > Preferenze > Aspetto (Mac OS) e deselezionate Usa colore etichetta per tracciati e maniglie livello.
- Per disattivare l'uso di un livello, un elemento di metraggio o il colore dell'etichetta di una composizione nelle schede dei relativi pannelli, scegliete Modifica > Preferenze > Aspetto (Windows) o After Effects > Preferenze > Aspetto (Mac OS) e deselezionate Usa colore etichetta per schede correlate.

Nota: *per impostazione predefinita, i colori delle etichette dei pannelli non rispondono alla funzione Luminosità delle preferenze Aspetto. Affinché Luminosità possa agire anche sui colori delle etichette dei pannelli, selezionate l'opzione Riguarda i colori etichette, nelle preferenze Aspetto.*

Mostrare e nascondere i livelli nel pannello Timeline

Torna all'inizio

Potete contrassegnare un livello come inattivo e quindi usare lo switch di composizione Nascondi livelli inattivi nella parte superiore del pannello Timeline per nascondere tutti i livelli inattivi nella struttura dei livelli del pannello Timeline. I livelli inattivi si rivelano utili per aumentare lo spazio nel pannello Timeline in modo da mostrare i livelli e le proprietà dei livelli da regolare.

L'icona della colonna Switch indica se un livello è inattivo o attivo.

I livelli inattivi vengono comunque sottoposti a rendering, sia per le anteprime che per l'output finale. Per escludere i livelli dalle anteprime o dall'output finale, usate lo switch Video o trasformate il livello in un livello guida.

- Per alternare tra lo stato inattivo e lo stato attivo di un livello, fate clic sullo switch Inattivo del livello, oppure selezionate il livello nel pannello Timeline e scegliete Livello > Switch > Inattivo.
- Per alternare tra l'occultamento e la visualizzazione di tutti i livelli inattivi, fate clic per selezionare o deselezionare lo switch di composizione Nascondi livelli inattivi nella parte superiore del pannello Timeline, oppure scegliete Nascondi livelli inattivi nel menu del pannello Timeline.

Potete inoltre filtrare i livelli nel pannello Timeline per visualizzare solo i livelli con le proprietà corrispondenti a una stringa di ricerca o ad altre determinate caratteristiche. Consultate Cercare e filtrare nei pannelli Timeline, Progetto ed Effetti e predefiniti e Visualizzare proprietà e gruppi nel pannello Timeline (scelte rapide da tastiera).

Nel sito Web After Effects Scripts di Lloyd Alvarez potete trovare uno script che consente di associare tag ai livelli e quindi di selezionare, nascondere o isolare i livelli in base ai rispettivi tag. I tag vengono aggiunti ai commenti nel campo Commenti del pannello Timeline.

Qualità immagine del livello e posizionamento subpixel

Torna all'inizio

L'impostazione di qualità di un livello determina la precisione con la quale esso viene sottoposto a rendering e influenza inoltre la precisione degli altri calcoli relativi al livello, come il tracciamento del movimento e l'uso del livello come livello di controllo per un effetto composto.

La qualità predefinita dei nuovi livelli viene determinata dalla preferenza Crea nuovi livelli con impostazioni di qualità alta nella categoria di preferenze Generali.

I livelli duplicati o divisi conservano l'impostazione Qualità del livello originale.

Per alternare tra la qualità Alta e Bozza dei livelli selezionati, fate clic sullo switch Qualità nel pannello Timeline. Per scegliere tra tutte e tre le

opzioni, scegliete Livello > Qualità:

Alta Visualizza ed esegue il rendering di un livello in base a posizionamento subpixel, anti-alias, ombreggiatura 3D e calcolo completo degli effetti applicati. Alta richiede il tempo più lungo per eseguire il rendering (sia per le anteprime che per l'output finale).

Bozza Visualizza un livello con una qualità poco precisa. La qualità bozza visualizza ed esegue il rendering di un livello senza anti-alias e posizionamento subpixel; inoltre, alcuni effetti non vengono calcolati con precisione.

Reticolo Visualizza un livello sotto forma di riquadro, senza il contenuto del livello stesso. I reticoli dei livelli vengono visualizzati e sottoposti a rendering più velocemente rispetto ai livelli ottenuti dal rendering impostato sulla qualità Alta o Bozza.

Posizionamento subpixel

I valori delle proprietà (come Posizione e Punto di ancoraggio) in After Effects non sono limitati ai valori interi, in quanto possono avere anche dei valori frazionari. Questo consente di eseguire un'animazione uniforme, in quanto un valore viene interpolato da un fotogramma chiave all'altro. Ad esempio, se un valore Posizione va da [0,0,0] in un fotogramma chiave nel tempo 0 a un valore di [0,0,80] nel tempo 1 secondo in una composizione di 25 fotogrammi al secondo, allora il valore del fotogramma 1 è [0,0,3.2].

After Effects calcola tutti i valori spaziali, come Posizione e punti di controllo dell'effetto, fino a una precisione di 1/65,536 di pixel. Questa caratteristica è definita precisione subpixel.

Se i pixel di un livello non sono posizionati direttamente sui bordi dei pixel della composizione, si verifica una piccola quantità di sfocatura—molto simile all'anti-alias. Questa sfocatura non è un problema per un oggetto in movimento, in quanto gli oggetti in movimento sono soggetti all'effetto movimento, ma possono attenuare i piccoli dettagli in un'immagine statica. Inoltre, se un'immagine si sta muovendo lentamente o semplicemente alla velocità sbagliata, potreste avere l'impressione che essa stia oscillando tra nitidezza e sfocatura.

Poiché il punto di ancoraggio predefinito di un livello è il centro di un oggetto, gli oggetti di forma insolita hanno punti di ancoraggio non interi e appaiono sfocati. Per ridurre al minimo la sfocatura e il risultato di messa a fuoco/non a fuoco, attenetevi alle seguenti indicazioni:

- Create grafici con dimensioni dispari o pari, in base alle dimensioni della composizione. Ad esempio, se la composizione è di 640x480 pixel, create grafica con dimensioni pari (come 100x100 pixel); se la composizione è di 99x99 pixel, create grafica con dimensioni dispari (come 75x53 pixel).
- Impostate le informazioni sulla posizione per la grafica (compresa la posizione di blocco e i fotogrammi chiave della posizione finale) su numeri interi e non numeri frazionari.

Torna all'inizio

Rasterizzare in modo continuo un livello contenente grafica vettoriale

Quando importate grafica vettoriale, After Effects la rasterizza automaticamente. Tuttavia, se desiderate ridimensionare un livello contenente grafica vettoriale superiore al 100%, dovete rasterizzare in modo continuo il livello per mantenere la qualità dell'immagine. Potete rasterizzare in modo continuo la grafica vettoriale all'interno di livelli basati su file di Illustrator, SWF, EPS e PDF. La rasterizzazione continua fa sì che After Effects rasterizzi il file a seconda delle necessità in base alla trasformazione per ciascun fotogramma. Un livello rasterizzato in modo continuo, generalmente genera risultati di qualità superiore, ma il rendering potrebbe venire eseguito più lentamente.

I livelli testo e i livelli forma sono sempre rasterizzati in modo continuo.

Quando applicate un effetto a un livello rasterizzato in modo continuo, i risultati possono essere diversi da quelli ottenibili applicando l'effetto a un livello senza rasterizzazione continua. Questa differenza nei risultati avviene perché l'ordine di rendering predefinito per il livello cambia. L'ordine di rendering predefinito per un livello senza rasterizzazione continuo è maschere, seguito da effetti e quindi da trasformazioni, mentre l'ordine di rendering predefinito di un livello rasterizzato in modo continuo è maschere, seguito da trasformazioni e quindi effetti.

Sia che decidiate di rasterizzare in continuo sia che decidiate di non farlo, se visualizzate e renderizzate una composizione usando Qualità alta, After Effects eseguirà l'antialising dell'immagine.

Non potete aprire né interagire con un livello rasterizzato in modo continuo in un pannello Livello. Una conseguenza di questa limitazione è che non potete disegnare direttamente su un livello rasterizzato in modo continuo. Tuttavia, potete copiare e incollare i tratti di disegno da altri livelli.

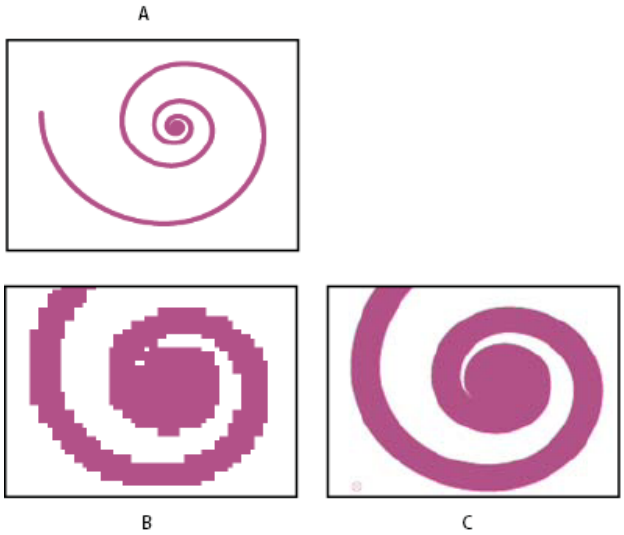


Immagine proveniente da un file di Illustrator importato
A. *Originale* ***B.*** *Ingrandito con Rasterizza in modo continuo disattivato* ***C.*** *Ingrandito con Rasterizza in modo continuo attivato*

❖ Nel pannello Timeline, fate clic sullo switch Rasterizza in modo continuo del livello ✵, il che switch Comprimi trasformazioni, per i livelli precomposizione.
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Proprietà dei livelli

Proprietà dei livelli nel pannello Timeline
Impostare il valore di una proprietà
Punti di ancoraggio del livello
Ridimensionare o capovolgere un livello
Ruotare un livello 2D
Regolare i livelli di volume dell'audio
Livello superiore e inferiore
Livelli di oggetti nulli
Livelli guida
Usare Brainstorm per fare delle prove ed esaminare le impostazioni

Torna all'inizio

Proprietà dei livelli nel pannello Timeline

Ciascun livello dispone di proprietà, molte delle quali possono essere modificate e animate. Il gruppo fondamentale di proprietà di cui dispone ciascun livello è il gruppo Trasformazione, che include le proprietà Posizione e Opacità. Quando aggiungete determinate caratteristiche a un livello, ad esempio aggiungendo maschere o effetti, oppure convertendo il livello in un livello 3D, il livello acquisisce proprietà aggiuntive, raccolte nei gruppi di proprietà.

Tutte le proprietà dei livelli sono temporali, ovvero possono modificare il livello nel tempo. Alcune proprietà dei livelli, come Opacità, hanno solo un componente temporale. Alcune proprietà, ad esempio Posizione, sono anche spaziali, cioè possono spostare il livello o i suoi pixel all'interno dello spazio di composizione.

Potete espandere la struttura dei livelli in modo da visualizzare le proprietà dei livelli e modificarne i valori.

La maggiore parte delle proprietà dispone di un cronometro. Qualsiasi proprietà munita di cronometro può essere animata, ossia modificata nel tempo. Consultate Animazioni, fotogrammi chiave ed espressioni.

Gruppo di proprietà compresse (sinistra) rispetto al gruppo di proprietà espanse (destra) nella struttura dei livelli

Le proprietà del gruppo di proprietà Effetti (proprietà degli effetti) sono anche proprietà dei livelli. Numerose proprietà degli effetti possono essere modificate anche nel pannello Controlli effetti.

Visualizzare o nascondere le proprietà nel pannello Timeline

- Per espandere o comprimere un gruppo di proprietà, fate clic sul triangolino a sinistra del nome del livello o sul nome del gruppo di proprietà.
- Per espandere o comprimere un gruppo di proprietà e tutti i relativi elementi inferiori, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul triangolino.
- Per espandere o comprimere tutti i gruppi relativi ai livelli selezionati, premete Ctrl+` (apostrofo) (Windows) o Comando+` (apostrofo) (Mac OS).
- Per rivelare una proprietà dell'effetto nel pannello Timeline, fate doppio clic sul nome della proprietà nel pannello Controlli effetti.
- Per nascondere una proprietà o un gruppo di proprietà, tenete premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) e fate clic sul nome nel pannello Timeline.
- Per visualizzare solo le proprietà o i gruppi di proprietà selezionati nel pannello Timeline, premete SS.
  la scelta rapida da tastiera SS è particolarmente utile per lavorare con i tratti pennello. Selezionate il tratto pennello nel pannello Livello e premete SS per aprire il gruppo di proprietà relativo a quel tratto nel pannello Timeline.
- Per visualizzare solo una proprietà o un gruppo di proprietà specifico, premete il relativo tasto (o i tasti) di scelta rapida. Consultate Visualizzare proprietà e gruppi nel pannello Timeline (scelte rapide da tastiera).
- Per aggiungere una proprietà o un gruppo di proprietà alle proprietà visualizzate nel pannello Timeline, tenete premuto Maiusc

e premete il tasto di scelta rapida relativo alla proprietà o al gruppo di proprietà.

- Per visualizzare solo le proprietà che sono state modificate rispetto ai loro valori predefiniti, premete UU o scegliete Animazione > Rivela proprietà modificate.
- Per visualizzare solo le proprietà che contengono fotogrammi chiave o espressioni, premete U o scegliete Animazione > Rivela proprietà di animazione.
  i comandi U e UU risultano particolarmente utili per imparare il funzionamento dei predefiniti dell'animazione, di progetti di modelli o di altri elementi animati, in quanto isolano le proprietà che erano state modificate dal loro autore.

  Potete inoltre filtrare i livelli nel pannello Timeline per visualizzare solo i livelli con le proprietà corrispondenti a una stringa di ricerca. Consultate Cercare e filtrare nei pannelli Timeline, Progetto ed Effetti e predefiniti.

Selezionare una proprietà o un gruppo di proprietà nel pannello Timeline

❖ Per selezionare una proprietà o un gruppo di proprietà, compresi tutti i valori, i fotogrammi chiave e le espressioni, fate clic sul nome nella struttura dei livelli nel pannello Timeline.

Proprietà Punto di ancoraggio selezionata

Copiare o duplicare una proprietà o un gruppo di proprietà nel pannello Timeline

- Per copiare le proprietà da un livello o gruppo di proprietà in un altro, selezionate il livello, la proprietà o il gruppo di proprietà, premete Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Mac OS), selezionate il livello di destinazione, la proprietà o il gruppo di proprietà e premete Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Mac OS).
- Per duplicare un gruppo di proprietà, selezionatelo e premete Ctrl+D (Windows) o Comando+D (Mac OS).

  Potete duplicare solo alcuni gruppi di proprietà, compresi forme, maschere ed effetti. Tuttavia, non potete duplicare gruppi di proprietà di livello superiore, quali Contenuto, Maschere, Effetti e Trasformazioni. Se tentate di duplicare un gruppo di proprietà di livello superiore, viene duplicato invece l'intero livello.

Copia di un valore da una proprietà del livello che non contiene fotogrammi chiave

Potete copiare il valore corrente di una proprietà del livello in un altro livello anche quando il livello originale non contiene fotogrammi chiave.

1. Nel pannello Timeline, visualizzate la proprietà del livello che contiene il valore da copiare.
2. Fate clic sul nome della proprietà per selezionarla.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. Selezionate il livello in cui incollare il valore.
5. Se il livello di destinazione contiene fotogrammi chiave, spostate l'indicatore del tempo corrente alla posizione temporale in cui incollare il valore. Se il livello di destinazione non contiene fotogrammi chiave, il nuovo valore si applicata all'intera durata del livello.
6. Scegliete Modifica > Incolla.

Torna all'inizio

Impostare il valore di una proprietà

Se sono selezionati più livelli e modificate la proprietà di un livello, la proprietà cambia per tutti i livelli selezionati. I dispositivi di scorrimento, i controlli per gli angoli e qualche altro controllo delle proprietà sono disponibili solo nel pannello Controlli effetti.

Per modificare le unità di una proprietà, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul valore sottolineato e sceglietelo dal menu Unità. Le unità disponibili sono diverse per diversi tipi di proprietà. Per alcune proprietà non potete modificare le unità.

- Posizionate il puntatore sul valore sottolineato e trascinate verso sinistra o destra.
- Fate clic sul valore sottolineato, digitate un nuovo valore e premete Invio.
  Nota: *potete immettere semplici espressioni aritmetiche per i valori delle proprietà e le altre voci numeriche. Ad esempio, potete immettere 2*3 invece di 6, 4/2 invece di 2 e 2e2 invece di 200. Tali voci possono risultare particolarmente utili quando incrementate un valore in base a una quantità specifica rispetto al valore originale.*
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul valore sottolineato e scegliete Modifica valore.
- Trascinate il dispositivo di scorrimento a sinistra o a destra.
- Fate clic su un punto all'interno del controllo per gli angoli oppure trascinate la riga del controllo angolo.

Nota: *dopo aver fatto clic all'interno del controllo per gli angoli, potrete trascinarlo esternamente per una maggiore precisione.*

- Per aumentare o diminuire di 1 unità il valore della proprietà, fate clic sul valore sottolineato e premere il tasto Freccia su o Freccia giù. Per aumentare o diminuire di 10 unità, tenete premuto Maiusc e premete il tasto Freccia su o Freccia giù. Per aumentare o diminuire di 0,1 unità, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e premete il tasto Freccia su o Freccia giù.
- Per ripristinare sui valori predefiniti le proprietà in un gruppo di proprietà, fate clic su Ripristina accanto al nome del gruppo di proprietà. Per ripristinare una singola proprietà, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) e fate clic sul valore della proprietà (non sul valore) e scegliete Ripristina dal menu di scelta rapida.

  Se la proprietà contiene fotogrammi chiave, un fotogramma chiave viene aggiunto al tempo corrente con il valore predefinito.

Alan Shisko, nel suo blog Motion Graphics 'n Such, mette a disposizione un'esercitazione video che mostra come utilizzare i colori delle etichette e le selezioni multiple per modificare rapidamente e simultaneamente le proprietà relative a più livelli.

Charles Bordenave (nab) mette a disposizione uno script nel sito Web After Effects Scripts che imposta le proprietà nel gruppo Trasformazione per i livelli selezionati su valori casuali all'interno dei limiti da voi impostati.

Lo script LockProperties, disponibile dal sito Web di After Effects Scripts, blocca solo le proprietà specificate in modo da impedire le modifiche accidentali.

Torna all'inizio

Punti di ancoraggio del livello

Le trasformazioni, come la rotazione e la scala, avvengono attorno al punto di ancoraggio del livello (talvolta definito punto di trasformazione o centro di trasformazione. Per impostazione predefinita, il punto di ancoraggio per la maggior parte dei tipi di livello si trova al centro del livello.

Anche se talvolta desidererete animare il punto di ancoraggio, il più delle volte desidererete impostare il punto di ancoraggio per un livello, prima di avviare l'animazione. Ad esempio, se state animando l'immagine di una persona costituita da un livello per ciascuna parte del corpo, probabilmente desidererete spostare il punto di ancoraggio di ciascuna mano sull'area del polso, in modo tale che la mano ruoti attorno a quel punto per l'intera animazione.

Il modo più semplice per eseguire il panning e la scansione su un'immagine di grandi dimensioni consiste nell'animare le proprietà Punto di ancoraggio e Scala.

Alan Shisko mette a disposizione un'esercitazione video dettagliata nel suo sito Web, in cui dimostra come creare un ambiente 3D complesso da livelli 3D, iniziando con risorse 2D semplici. La manipolazione dei punti di ancoraggio dei livelli è un aspetto fondamentale di questa esercitazione.

Confronto tra un punto di ancoraggio nel centro di un livello testo (sinistra) e un punto di ancoraggio all'estremità del livello testo (destra)

Quando usate lo strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio) per spostare il punto di ancoraggio nel pannello Composizione (sinistra), After Effects compensa automaticamente lo spostamento in modo che il livello mantenga la propria posizione relativa al fotogramma di composizione (destra).

Nota: *se il punto di ancoraggio non è visibile nel pannello Livello, selezionate Tracciato punto di ancoraggio dal menu Visualizza nell'area inferiore destra del pannello Livello.*

Spostare il punto di ancoraggio di un livello

- Trascinate il punto di ancoraggio usando lo strumento Selezione nel pannello Livello.
  Nota: *alcuni tipi di livelli, come ad esempio i livelli testo e i livelli forma, non possono essere aperti nel pannello Livello.*
- Per spostare il punto di ancoraggio di un livello di 1 pixel, scegliete Tracciato punto di ancoraggio dal menu Visualizza nell'area inferiore destra del pannello Livello e premete un tasto freccia. Per spostarlo di 10 pixel, tenete premuto Maiusc mentre premete un tasto freccia. Le misurazioni dei pixel sono all'ingrandimento corrente nel pannello Livello.
- Per spostare un punto di ancoraggio del livello nel pannello Composizione senza spostare il livello, selezionate il livello e usate

lo strumento Sposta sotto per trascinare il punto di ancoraggio.

Nota: *In After Effects CS6, lo strumento Sposta sotto è definito strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio) per indicarne l'utilizzo per le operazioni del punto di ancoraggio.*

Nota: *Spostando un punto di ancoraggio con lo strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio), vengono spostati i valori di Posizione e Punto di ancoraggio, in modo tale che il livello resti nel punto della composizione in cui si trovava prima che si spostasse il punto di ancoraggio. Per modificare solo il valore di Punto di ancoraggio, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) ed eseguite un trascinamento con lo strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio).*

Charles Bordenave (nab) mette a disposizione uno script nel sito Web After Effects Scripts che sposta i punti di ancoraggio dei livelli selezionati senza spostare i livelli nel fotogramma di composizione.

Ripristinare il punto di ancoraggio di un livello

- Per ripristinare il punto di ancoraggio sulla posizione predefinita nel livello, fate doppio clic sul pulsante dello strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio) nel pannello Strumenti.
- Per ripristinare il punto di ancoraggio nella sua posizione predefinita nel livello, tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) fate doppio clic sul pulsante dello strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio). Il livello si sposta al centro della composizione

---

Torna all'inizio

Ridimensionare o capovolgere un livello

Come con le altre trasformazioni, il ridimensionamento di un livello si verifica attorno al punto di ancoraggio del livello. Se allontanate il punto di ancoraggio dal centro del livello, il livello potrebbe spostarsi quando viene capovolto. Alcuni livelli (come i livelli di videocamera, luce e solo audio) non hanno una proprietà Scala.

Potete ridimensionare un livello oltre il fotogramma di composizione.

Per informazioni sul ridimensionamento esponenziale, come con una lente d'ingrandimento, consultate Usare Scala esponenziale per cambiare la velocità del ridimensionamento.

Per informazioni sul ridimensionamento di interi filmati anziché di un singolo livello, consultate Ingrandire un filmato e Ridurre un filmato.

Capovolgere un livello consiste nel moltiplicare per - 1 il componente orizzontale o verticale del relativo valore della proprietà Scala. Un livello viene capovolto attorno al suo punto di ancoraggio.

- Per capovolgere i livelli selezionati, scegliete Livello > Trasforma > Rifletti in orizzontale oppure Rifletti in verticale.
- Per ridimensionare un livello in modo proporzionale nel pannello Composizione, premete Maiusc e trascinatene una maniglia.
- Per ridimensionare liberamente un livello nel pannello Composizione, trascinatene una maniglia d'angolo.
- Per ridimensionare una sola dimensione del livello nel pannello Composizione, trascinatene una maniglia laterale.
- Per aumentare o diminuire dell'1% la scala di un livello selezionato, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre premete + o - sul tastierino numerico.
- Per aumentare o diminuire del 10% la scala di un livello selezionato, tenete premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) mentre premete + o - sul tastierino numerico.
- Per ridimensionare un'intera composizione, scegliete File > Script > Scale Composition.jsx.
- Per ridimensionare e centrare i livelli selezionati in modo che vengano contenuti nel fotogramma di composizione, scegliete Livello > Trasforma > Adatta a composizione.
- Per ridimensionare e centrare i livelli selezionati in modo che entrino nella larghezza o nell'altezza del fotogramma di composizione, mantenendo le proporzioni del livello, scegliete Livello > Trasforma > Adatta a larghezza composizione, oppure Livello > Trasforma > Adatta ad altezza composizione.
- Per ridimensionare proporzionalmente un livello nel pannello Timeline, selezionate il livello, premete S per visualizzare la proprietà Scala, fate clic sull'icona Mantieni proporzioni a sinistra dei valori Scala e inserite un nuovo valore per la scala di x, y o z.

  Per attivare l'icona Mantieni proporzioni e abbinare l'altezza alla larghezza, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su di essa.
- Per ridimensionare fino a un determinato insieme di dimensioni di pixel, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul valore Scala nel pannello Timeline, scegliete Modifica valore e cambiate le unità, impostando i pixel, nella finestra di dialogo Scala. Selezionate Includi proporzioni pixel per vedere e regolare le dimensioni in termini di proporzioni dei pixel della composizione.

Talvolta la riduzione delle dimensioni di un livello raster (non vettoriale) determina una leggera sfumatura, o sfocatura, dell'immagine. L'aumento delle dimensioni di un livello raster in base a un fattore di notevole entità può far apparire l'immagine sgranata o con effetto pixel.

Adobe Photoshop consente di controllare con precisione i metodi di ricampionamento utilizzati per il ridimensionamento delle immagini. Per controllare con precisione il ricampionamento, potete esportare i fotogrammi in Photoshop per cambiare le dimensioni dell'immagine e quindi reimportarli in After Effects.

Anche se non è molto adatta per i filmati, la funzione di proporzionamento dei contenuti di cui dispone Photoshop risulta moto utile per estendere e proporzionare le immagini fisse. Questa funzione può risultare utile per riconvertire le immagini per i formati widescreen che erano state create per

formati a definizione standard.

Per un elenco dei plug-in che forniscono un ridimensionamento di alta qualità—compresi alcuni plug-in progettati per creare immagini ad alta definizione partendo da sorgenti con definizione standard, visitate il sito Web Toolfarm.

Per uno script che ridimensioni simultaneamente più composizioni, visitate il forum AE Enhancers.

Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile uno script di Lloyd Alvarez per il ridimensionamento in scala dei livelli selezionati per adattarli al fotogramma della composizione, con opzioni per il ritaglio o il letterboxing.

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video che illustra gli utilizzi della modifica e animazione della proprietà Scala di un livello 3D, compresa la modifica della sola dimensione z.

Torna all'inizio

Ruotare un livello 2D

Come con le altre trasformazioni, la rotazione di un livello si verifica attorno al punto di ancoraggio del livello.

Per visualizzare il valore della proprietà Rotazione relativo ai livelli selezionati nel pannello Timeline, premete R.

La prima parte del valore della proprietà Rotazione è costituita dal numero di rotazioni complete, mentre la seconda parte dalla rotazione frazionale espressa in gradi.

Per informazioni sulla rotazione dei livelli 3D, consultate Ruotare o orientare un livello 3D

- Per ruotare un livello mediante trascinamento nel pannello Composizione, trascinate il livello con lo strumento Rotazione .
  Per forzare la rotazione a incrementi di 45°, tenete premuto il tasto Maiusc mentre trascinate.
- Per ruotare di 1 grado i livelli selezionati, premete più (+) o meno (-) sul tastierino numerico.
- Per ruotare di 10 gradi i livelli selezionati, premete Maiusc+più (+) o Maiusc+meno (-) sul tastierino numerico.

Torna all'inizio

Regolare i livelli di volume dell'audio

Se usate del metraggio contenente audio, il livello predefinito dell'audio per la riproduzione è di 0 dB, ovvero il volume non è regolato in After Effects. L'impostazione di valori di decibel positivi determina l'aumento del volume; mentre l'impostazione di valori di decibel negativi determina una riduzione del volume.

Nota: *facendo doppio clic su un fotogramma chiave Livelli audio viene attivato il pannello Audio.*

Il controllo VU nel pannello Audio indica la gamma di volume dell'audio mentre viene riprodotto. I settori rossi nella parte superiore del controllo rappresentano il volume massimo del sistema.

Per una maggiore precisione nell'impostazione dei livelli audio mediante trascinamento dei dispositivi di scorrimento, aumentate l'altezza del pannello Audio.

✤ Nel pannello Audio, per regolare il volume, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare contemporaneamente il volume del canale sinistro e di quello destro, trascinate il dispositivo di scorrimento centrale in alto o in basso.
- Per impostare il livello del canale sinistro, trascinate il dispositivo di scorrimento sinistro in alto o in basso, oppure digitate un nuovo valore nella casella del volume nella parte inferiore del dispositivo di scorrimento sinistro.
- Per impostare il livello del canale destro, trascinate il dispositivo di scorrimento destro in alto o in basso, oppure digitate un nuovo valore nella casella del volume nella parte inferiore del dispositivo di scorrimento destro.

Torna all'inizio

Livello superiore e inferiore

Per sincronizzare le modifiche ai livelli assegnando le trasformazioni di un livello a un altro livello, usate le relazioni superiore-inferiore. Dopo aver creato un livello superiore a un altro livello, quest'ultimo prende il nome di livello inferiore. Quando assegnate un livello superiore, le proprietà di trasformazione del livello inferiore vengono messe in relazione ad esso invece che alla composizione. Se, ad esempio, un livello superiore si sposta di 5 pixel a destra rispetto alla propria posizione iniziale, anche il livello inferiore si sposterà di 5 pixel a destra rispetto alla propria posizione. Assegnare un livello superiore è un'operazione simile al raggruppamento; le trasformazioni eseguite nel gruppo sono relative al punto di ancoraggio del livello superiore.

L'assegnazione di un livello superiore agisce su tutte le proprietà di trasformazione tranne Opacità: Posizione, Scala, Rotazione e (per i livelli 3D) Orientamento.

Nota: *In After Effects CS6, quando distinguete in livelli superiori e inferiori, le informazioni utili sui comportamenti alternati della relazione superiore-inferiore vengono visualizzate nella barra del livello sottostante la posizione del mouse e nel pannello Info.*

Un livello può avere un solo superiore ma un numero illimitato di livelli inferiori nella stessa composizione.

Potete animare i livelli inferiori in modo indipendente dai relativi livelli superiori. Potete anche creare relazioni superiori-inferiori con oggetti nulli, creando così livelli nascosti.

Non è consentito animare l'azione di assegnazione e rimozione della designazione di un livello superiore. Ciò significa che non è possibile

designare un livello come superiore in una posizione temporale o poi designarlo come normale in un'altra posizione temporale.

Quando create una relazione superiore-inferiore, potete scegliere se l'inferiore deve prendere i valori della proprietà di trasformazione del superiore o conservare i propri. Se scegliete la prima possibilità, il livello inferiore si porta sulla posizione del superiore. Se scegliete la seconda possibilità, l'inferiore rimane dov'è. In entrambi i casi, le modifiche successive ai valori della proprietà di trasformazione del superiore vengono applicati all'inferiore. Analogamente, potete scegliere se l'inferiore si sposta quando la relazione superiore-inferiore viene rimossa.

Nota: *In After Effects CS6, quando distinguete in livelli superiori e inferiori, potete usare il tasto Maiusc per spostare il livello inferiore nella posizione del livello superiore. Ciò può essere utile quando desiderate associare un livello a un tipo NULL, ma dovete spostare il livello nella posizione del tipo NULL superiore (ad esempio, associando un livello testo 3D a un livello di tipo NULL creato da Tracciatore videocamera 3D).*

Trascinare il selettore nel pannello Timeline per designare il livello del pianeta come superiore rispetto al livello del disco volante

Nota: *per mostrare o nascondere la colonna Superiore nel pannello Timeline, scegliete Colonne > Superiore dal menu del pannello Timeline.*

- Per creare una relazione superiore-inferiore, nella colonna Superiore trascinate il selettore dal livello che deve essere inferiore a quello da usare come superiore.
- Per creare una relazione superiore-inferiore, nella colonna Superiore fate clic sul menu del livello da usare come inferiore e scegliete il nome di un livello superiore dal menu.
- Per rimuovere una relazione superiore-inferiore da un livello, nella colonna Superiore fate clic sul menu del livello da cui rimuovere la relazione e scegliete Nessuno.
- Per estendere la selezione in modo da includere tutti i livelli inferiori di un livello superiore selezionato, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul livello nel pannello Composizione o Timeline e scegliete Seleziona inferiore.
- Per far saltare un livello inferiore quando viene assegnato o rimosso un livello superiore, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) mentre assegnate o rimuovete il livello superiore.
- Per rimuovere un livello superiore da un livello (ossia, impostare Gerarchia su Nessuna), tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic (Windows) oppure tenete premuto il tasto Comando e fate clic (Mac OS) sul selettore di assegnazione del livello superiore del livello inferiore nel pannello Timeline. Tenete premuto Alt+Ctrl (Windows) o Opzione+Comando (Mac OS) e fate clic sul selettore di assegnazione del livello superiore del livello inferiore per rimuovere il livello superiore e far saltare il livello inferiore.

Risorse online sui livelli superiore e inferiore

Paul Tuersley, nel forum AE Enhancers, mette a disposizione uno script per duplicare un livello principale e tutti i suoi livelli secondari, mantenendo la gerarchia di relazioni superiore-inferiore.

Angie Taylor, nel suo sito Web Creative After Effects, mette a disposizione l'animazione di un personaggio che mostra come utilizzare l'assegnazione del livello superiore e le espressioni. Angie mette a disposizione un'approfondita trattazione e spiegazione delle animazioni, utilizzando le relazioni superiore-inferiore, le espressioni e i livelli degli oggetti nulli in un estratto in formato PDF del suo libro Creative After Effects 7: Workflow Techniques for Animation, Visual Effects, and Motion Graphics.

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione un'introduzione alle "relazioni superiore-inferiore" in un estratto in formato PDF del capitolo "Parenting and Nesting" (Relazioni superiore-inferiore e nidificazione) del loro libro After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist.

Guy Chen mette a disposizione un semplice progetto, nel After Effects Exchange sito Web di Adobe, il quale fornisce una dimostrazione dell'animazione di più livelli 3D disposti a cubo, controllati da un livello null superiore.

Carl Larsen mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Creative COW che dimostra come utilizzare le espressioni e il concetto di "relazione superiore-inferiore" per mettere in relazione la rotazione di una serie di ruote con il movimento orizzontale di un veicolo.

Carl Larsen mette a disposizione una coppia di esercitazioni video nel sito Web Creative COW, in cui spiega i concetti di base sulla "relazione superiore-inferiore" e quindi utilizza un'espressione relativa al metodo toWorld per tracciare il percorso di un livello secondario animato:

- parte 1
- parte 2

Nel sito Web Slippery Rock NYC è disponibile un'esercitazione video di Robert Powers che mostra come usare il concetto di gerarchia e gli strumenti Marionetta per animare un personaggio.

Torna all'inizio

Livelli di oggetti nulli

Per assegnare un livello superiore evitando che sia un elemento visibile del progetto, usate un oggetto nullo. Un oggetto nullo è un livello invisibile che possiede tutte le proprietà di un livello visibile e può quindi fungere da superiore per qualsiasi livello nella composizione. Gli oggetti nulli possono essere regolati e animati come qualsiasi altro livello. Per modificare le impostazioni relative a un oggetto nullo si usano gli stessi comandi

utilizzati per un livello in tinta unita (Livello > Impostazioni solido).

Potete applicare loro gli Effetti per controllo espressione e poi usarli come livello di controllo per effetti e animazioni in altri livelli. Ad esempio, quando lavorate con un livello videocamera o luce, create un livello di oggetto nullo e usate un'espressione per collegare la proprietà Punto di interesse della videocamera o della luce alla proprietà Posizione del livello nullo. Dopodiché, potete animare la proprietà Punto di interesse spostando l'oggetto nullo. Spesso risulta più facile selezionare e visualizzare un oggetto nullo piuttosto che selezionare e vedere il punto di interesse.

Una composizione può contenere un numero infinito di oggetti nulli. Un oggetto nullo è visibile solo nei pannelli Composizione e Livello e nel primo appare come un contorno rettangolare con maniglie del livello. Negli oggetti nulli non sono visibili effetti.

✤ Per creare un oggetto nullo, selezionate il pannello Timeline o Composizione e scegliete Livello > Nuovo > Oggetto nullo.

Nota: *il punto di ancoraggio di un nuovo livello oggetto nullo appare nell'angolo superiore sinistro del livello e il livello è ancorato nel centro della composizione al proprio punto di ancoraggio. Modificate il punto di ancoraggio come per qualsiasi altro livello.*

Se un oggetto nullo sta distraendo visivamente il fotogramma della composizione, prendete in considerazione la possibilità di trascinarlo fuori dal fotogramma, sull'area di disegno.

Nel sito Web Video Copilot di Andrew Kramer è disponibile un'esercitazione video sull'utilizzo di un oggetto nullo per animare un tratto 3D.

Guy Chen mette a disposizione un semplice progetto, nel After Effects Exchange sito Web di Adobe, il quale fornisce una dimostrazione dell'animazione di più livelli 3D disposti a cubo, controllati da un livello null superiore.

Angie Taylor mette a disposizione un'approfondita trattazione e spiegazione delle animazioni, utilizzando le relazioni superiore-inferiore, le espressioni e i livelli degli oggetti nulli in un estratto in formato PDF del suo libro Creative After Effects 7: Workflow Techniques for Animation, Visual Effects, and Motion Graphics.

Livelli guida

Torna all'inizio

Potete creare livelli guida dai livelli esistenti e usarli come riferimento nel pannello Composizione, per posizionare e modificare gli elementi. Ad esempio, potete usare i livelli guida come riferimento visivo, nella sincronizzazione audio, come riferimento per il codice di tempo o per la memorizzazione di commenti personali.

Nel pannello Timeline, accanto al nome di un livello guida o alla sua sorgente, compare l'icona .

Per impostazione predefinita, i livelli guida non vengono sottoposti a rendering quando create un output; tuttavia, possono essere sottoposti a rendering all'occorrenza mediante la modifica delle impostazioni di rendering per la composizione.

Nota: *i livelli guida delle composizioni nidificate non possono essere visualizzati nella composizione che li contiene.*

- Per convertire i livelli selezionati in livelli guida, scegliete Livello > Livello guida.
- Per eseguire il rendering di una composizione con i relativi livelli guida visibili, fate clic su Impostazioni rendering nel pannello Coda di rendering e scegliete Impostazioni correnti dal menu Livelli guida nella finestra di dialogo Impostazioni rendering.
- Per eseguire il rendering di una composizione senza eseguire il rendering dei livelli guida, fate clic su Impostazioni rendering nel pannello Coda di rendering e scegliete Tutto disattivato dal menu Livelli guida nella finestra di dialogo Impostazioni rendering.

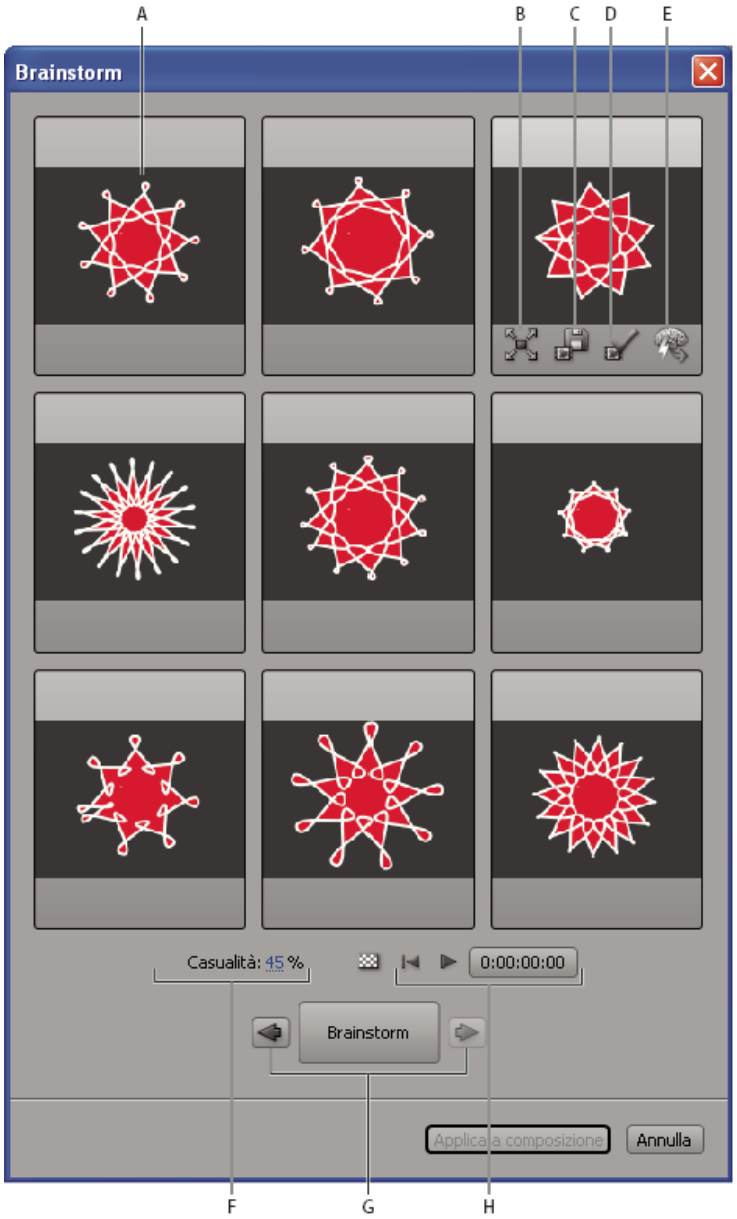
Usare Brainstorm per fare delle prove ed esaminare le impostazioni

Torna all'inizio

Brainstorm crea diverse varianti temporanee della composizione e le visualizza in una griglia. Potete salvare un qualsiasi numero di tali varianti, applicarne una alla composizione corrente, oppure ripetere l'operazione Brainstorm utilizzando solo le varianti che scegliete come input.

Brainstorm utilizza gli algoritmi genetici per mutare e selezionare i valori delle proprietà utilizzati come input in ciascuna operazione Brainstorm. Potete decidere quali varianti includere come input in ciascuna generazione e quanta mutazione (casualità) utilizzare.

Aharon Rabinowitz, nel sito Web Creative COW, mette a disposizione un'esercitazione video che mostra l'utilizzo di Brainstorm.



Finestra di dialogo Brainstorm in modalità Casualità
A. *Composizione originale (originale nella porzione centrale quando si usa Brainstorm su un singolo valore numerico)* ***B.*** *Ingrandisci porzione* ***C.*** *Salva come nuova composizione* ***D.*** *Applica a composizione* ***E.*** *Utilizza in Brainstorming successivo* ***F.*** *Controllo Casualità (controllo Estensione quando si usa Brainstorm su un singolo valore numerico)* ***G.*** *Indietro e Avanti per passare alle generazioni precedenti e successive* ***H.*** *Controlli riproduzione*

Con Brainstorm potete effettuare rapidamente le seguenti operazioni:

- Confrontare i risultati di più valori per una singola proprietà in modo da poter trovare il valore ideale.
- Esaminate i risultati della modifica casuale di un qualsiasi numero di proprietà per ottenere un risultato creativo.

Aprite un modello di progetto o applicate un predefinito dell'animazione a un livello, selezionate alcune proprietà (o gruppi di proprietà interi), quindi usate Brainstorm per modificare rapidamente queste proprietà. Partendo da tale materiale completo, potete usare Brainstorm per creare molto rapidamente progetti e animazioni.

Potete usare Brainstorm su qualsiasi numero di proprietà e gruppi di proprietà, da uno o più livelli nella stessa composizione. Ad esempio, potete usare Brainstorm per raffinare la proprietà Larghezza tratto per una stella su un livello forma, oppure selezionare l'intero gruppo di proprietà Contenuto e usare Brainstorm per esplorare l'intero spazio di proprietà per tutte le forme sul livello.

Potete usare Brainstorm su qualsiasi proprietà che abbia valori numerici o opzioni in un menu a comparsa nel pannello Timeline. Esempi di proprietà sui quali non potete usare Brainstorm sono Testo sorgente, Tracciato maschera e Istogramma per l'effetto Livelli; tuttavia, potete usare Brainstorm nelle proprietà dell'effetto Livelli (Controlli singoli).

Brainstorm agisce su tutti i fotogrammi chiave selezionati. Per una proprietà senza fotogrammi chiave, Brainstorm agisce sul valore globale, costante.

Se usate Brainstorm su una singola proprietà monodimensionale (ad esempio Opacità, ma non Posizione), il valore Casualità che controlla la quantità di variazione (mutazione) viene sostituito da un valore Estensione. Le varianti presentate nella finestra di dialogo Brainstorm in questo

caso non sono casuali, ma rappresentano un intervallo di valori attorno al valore centrale. La composizione originale appare nella porzione centrale della finestra di dialogo e potete solo selezionare una variante su cui basare l'operazione Brainstorm successiva.

Anche se non potete usare direttamente Brainstorm sulle espressioni, potete usarlo sulle proprietà degli effetti per controllo espressione, ai quali le espressioni possono riferirsi.

1. Impostate un'area di lavoro e una regione d'interesse per la durata e una zona della composizione da visualizzare in anteprima durante la sessione di Brainstorm. Consultate Area di lavoro e Area di interesse (ROI).
2. Selezionate una o più proprietà o gruppi di proprietà nel pannello Timeline e fate clic sul pulsante Brainstorm nella parte superiore del pannello Timeline.

   Le composizioni di varianti agiscono tutte simultaneamente nella finestra di dialogo di Brainstorm. I controlli per ciascuna variante sono visibili solo posizionandovi sopra il puntatore. Usate i controlli di riproduzione nella parte inferiore della finestra di dialogo Brainstorm per riprodurre, effettuare una pausa o riavvolgere le anteprime.
3. Nella finestra di dialogo Brainstorm, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per osservare meglio una variante, fate clic sul relativo pulsante Ingrandisci porzione. Fate clic sul pulsante Ripristina dimensioni porzione per tornare alla visualizzazione griglia di tutte le varianti.
   - Per visualizzare o nascondere la griglia trasparenza, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva griglia trasparenza nella parte inferiore della finestra di dialogo Brainstorm.
   - Per contrassegnare una variante da includere nella successiva operazione di Brainstorm, fate clic sul pulsante Includi in Brainstorming relativo a tale variante.
   - Per salvare una variante come nuova composizione nel progetto corrente, fate clic sul pulsante Salva come nuova composizione relativo alla variante.
   - Per aumentare la casualità o l'estensione della prossima generazione, regolate il valore Casualità o Estensione nella parte inferiore della finestra di dialogo Brainstorm. Riducete questo numero per il lavoro di precisione; ingranditelo per la sperimentazione e l'esplorazione.
4. (Facoltativo) Per creare un'altra generazione di varianti da quelle contrassegnate per l'inclusione nella prossima operazione Brainstorm, fate clic su Brainstorm nella parte inferiore della finestra di dialogo Brainstorm e tornate al punto 2. Se fate clic su Brainstorm senza contrassegnare nessuna variante per l'inclusione, l'operazione Brainstorm viene ripetuta usando lo stesso input della generazione corrente.

   Se l'operazione Brainstorm usa Casualità, le varianti contrassegnate per l'input nella generazione successiva vengono incluse nella generazione successiva senza subire modifiche e rimangono nelle loro posizioni nella finestra di dialogo. Se l'operazione Brainstorm usa Estensione, solo una variante viene inserita nella generazione successiva e viene visualizzata nella porzione centrale.

   Ripetete questo ciclo fino a quando non avrete trovato la variante che desiderate salvare come composizione corrente.

   Potete avanzare o retrocedere in una generazione facendo clic sui pulsanti con la freccia a entrambi i lati del pulsante Brainstorm nella parte inferiore della finestra di dialogo Brainstorm. Se retrocedete in una generazione e quindi eseguite un'altra operazione Brainstorm, le ultime generazioni vanno perse.
   Nota: *per chiudere la finestra di dialogo Brainstorm, premete Esc.*

Nota: *se usate la funzionalità Salva come nuova composizione e la composizione corrente contiene espressioni che si riferiscono a se stessa utilizzando il formato comp("<name>"), le espressioni della composizione salvata si riferiranno alla composizione originale, non a ciascuna composizione salvata. Se l'espressione deve basarsi sulle impostazioni nella propria composizione, usate invece l'oggetto thisComp .*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Dimensioni e risoluzione dell'immagine

Ridimensionamento in base al contenuto

(cc) BY-NC-SA

Metodi di fusione e stili di livello

Operazioni con i metodi di fusione dei livelli
Panoramica dei metodi di fusione
Stili di livello
Escludere i canali dalla fusione

Operazioni con i metodi di fusione dei livelli

Torna all'inizio

I metodi di fusione dei livelli controllano il modo in cui ciascun livello si fonde o interagisce con i livelli sottostanti. I metodi di fusione per i livelli di After Effects (precedentemente indicati come modalità livello e talvolta definiti modalità di trasferimento) sono identici ai metodi di fusione di Adobe Photoshop.

La maggior parte dei metodi di fusione modifica solo i valori di colore del livello di origine, non il canale alfa. Il metodo di fusione Aggiunta alfa agisce sul canale alfa del livello di origine e i metodi di fusione di stencil e sagoma agiscono sui canali alfa dei livelli al di sotto di essi.

Non potete animare direttamente i metodi di fusione utilizzando i fotogrammi chiave. Per fare in modo che un metodo di fusione cambi in una determinata posizione temporale, dividete il livello in quella posizione temporale e applicate il nuovo metodo di fusione alla parte del livello che continua. Potete inoltre usare l'effetto Aritmetica composta, i cui risultati sono analoghi ai risultati dei metodi di fusione, ma possono cambiare nel tempo.

Ciascun livello ha un metodo di fusione, anche se esso è il metodo di fusione Normale predefinito.

Nota: *per fondere i colori con un valore gamma pari a 1, scegliete File > Impostazioni progetto e selezionate Fusione colori con gamma 1,0. Deselezionate questa funzione per fondere i colori nello spazio cromatico di lavoro per il progetto. Consultate Linearizzare lo spazio di lavoro e attivare la fusione lineare.*
I metodi di fusione per più maschere su un singolo livello si chiamano modalità maschera.

Alcuni effetti includono opzioni proprie della modalità di fusione. Per maggiori dettagli, consultate le descrizioni relative ai singoli effetti.

- Per passare da una modalità di fusione all'altra per i livelli selezionati, tenete premuto il tasto Maiusc e premete - (trattino) o = (segno uguale) sulla tastiera principale.
  Nota: *queste scelte rapide da tastiera forniscono un modo pratico per fare delle prove con l'aspetto dei vari metodi di fusione.*
- Per applicare un metodo di fusione ai livelli selezionati, scegliete un metodo di fusione dal menu nella colonna Modalità del pannello Timeline o dal menu Livello > Metodo fusione.
- Per visualizzare la colonna Modalità nel pannello Timeline, scegliete Colonne > Modalità dal menu Pannello, oppure fate clic sul pulsante Espandi o comprimi i controlli di trasferimento nell'angolo inferiore sinistro del pannello Timeline.

In questo documento PDF disponibile nel sito Web Artbeats, Trish e Chris Meyer forniscono suggerimenti per utilizzare i metodi di fusione e ottenere effetti cinematografici.

Trish e Chris Meyer spiegano come utilizzare i metodi di fusione, gli stili dei livelli e l'effetto Mappa di spostamento per fondere il testo in modo che sembri far parte di una superficie nell'articolo in formato PDF "Writing on the Wall" (Scrivere sul muro) nel sito Web Artbeats.

Panoramica dei metodi di fusione

Torna all'inizio

Tutti i metodi di fusione descritti in questa sezione sono disponibili per la fusione tra i livelli. Alcune di queste opzioni sono disponibili per i tratti pennello, gli stili livello e gli effetti.

Per informazioni approfondite sui concetti e gli algoritmi alla base di questi metodi di fusione, implementati in numerose applicazioni Adobe, consultate la sezione 7.2.4 della versione 1.7 del materiale di riferimento PDF nel sito Web di Adobe.

Il menu del metodo di fusione è suddiviso in otto categorie basate su somiglianze tra i risultati dei metodi di fusione. I nomi delle categorie non appaiono nell'interfaccia; le categorie vengono separate semplicemente dividendo le linee nel menu.

Categoria Normale Normale, Dissolvi, Dissolvenza in movimento. Il colore del risultato di un pixel non viene influenzato dal colore del pixel sottostante, a meno che il valore Opacità non sia inferiore al 100% per il livello sorgente. I metodi di fusione Dissolvi rendono trasparenti alcuni dei pixel del livello sorgente.

Categoria Sottrattivo Scurisci, Moltiplica, Colore brucia, Colore brucia classico, Brucia lineare, Colore più scuro. Questi metodi di fusione tendono a scurire i colori, alcuni mescolando i colori in modo molto simile a quello che si ottiene mescolando i pigmenti colorati nel disegno.

Categoria Additivo Aggiungi, Schiarisci, Scolora, Colore scherma, Colore scherma classico, Scherma lineare, Colore più chiaro. Questi metodi di fusione tendono a schiarire i colori, alcuni mescolandoli in modo molto simile a ciò che si ottiene mescolando la luce proiettata.

Categoria Complesso Sovrapponi, Luce soffusa, Luce intensa, Luce lineare, Luce vivida, Luce puntiforme, Miscela dura. Questi metodi di fusione eseguono operazioni diverse sui colori sorgente e sottostanti, a seconda che uno dei colori sia più chiaro del 50% di grigio.

Categoria Differenza Differenza, Differenza classica, Esclusione, Sottrai, Dividi. Questi metodi di fusione creano colori in base alle differenze tra i valori del colore sorgente e il colore sottostante.

Categoria HSL Tonalità, Saturazione, Colore, Luminosità. Questi metodi di fusione trasferiscono uno o più dei componenti della rappresentazione di colore HSL (tonalità, saturazione e luminosità) dal colore sottostante al colore finale.

Categoria Mascherino Alfa stencil, Luminanza stencil, Alfa sagoma, Luminanza sagoma. Questi metodi di fusione, essenzialmente convertono il livello sorgente in un mascherino per tutti i livelli sottostanti.

I metodi di fusione di stencil e sagoma impiegano il canale alfa di un livello o i relativi valori di luminanza per modificare il canale alfa di tutti i livelli sottostanti. L'utilizzo di questi metodi di fusione non equivale all'utilizzo di un mascherino traccia, il quale agisce su un solo livello. I metodi dello stencil tagliano tutti i livelli in modo da consentire, ad esempio, la visualizzazione di più livelli attraverso il canale alfa del livello dello stencil. I metodi della sagoma bloccano tutti i livelli al di sotto del livello con il metodo di fusione applicato, quindi potete tagliare un foro attraverso più livelli contemporaneamente. Per evitare che i metodi di fusione della sagoma e dello stencil taglino o blocchino tutti i livelli sottostanti, precomponete i livelli sui quali desiderate agire e nidificateli nella composizione.

Lo stencil (a sinistra) mostra tutti i livelli al di sotto del livello dello stencil attraverso il fotogramma del canale alfa del livello dello stencil; la sagoma (a destra) taglia un foro attraverso tutti i livelli al di sotto del livello della sagoma.

In un articolo disponibile nel sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer spiegano i metodi di fusione stencil.

Categoria Utilità Aggiunta alfa, Luminescente premoltiplicato. Questi metodi di fusione forniscono funzioni di utilità specializzate.

Descrizioni dei metodi di fusione

Nelle descrizioni che seguono, vengono usate le espressioni seguenti:

- Il colore di origine è il colore del livello o del tratto pennello al quale viene applicato il metodo di fusione.
- Il colore sottostante è il colore dei livelli compositi al di sotto del livello di origine o del tratto pennello nell'ordine di sovrapposizione dei livelli nel pannello Timeline.
- Il colore risultante è l'output dell'operazione di fusione, il colore del composto.

Nota: *Alcuni valori di colore nelle seguenti descrizioni sono dati in termini della scala 0,0-1,0 da nero a bianco.*

Normale Il colore risultante è il colore di origine. Questo metodo ignora il colore sottostante. Normale è il metodo predefinito.

Dissolvi Il colore risultante per ciascun pixel è il colore di origine o il colore sottostante. La probabilità che il colore risultante sia il colore di origine dipende dall'opacità dell'origine. Se l'opacità dell'origine è pari a 100%, il colore risultante è il colore di origine. Se l'opacità dell'origine è pari a 0%, il colore risultante è il colore sottostante. Dissolvi e Dissolvenza in movimento non funzionano sui livelli 3D.

Dissolvenza in movimento Come Dissolvi, con la differenza che la funzione di probabilità viene ricalcolata per ciascun fotogramma, per cui il risultato varia nel tempo.

Scurisci Ciascun valore del canale del colore risultante è il più basso (più scuro) tra il valore del canale del colore di origine e il valore del canale del colore sottostante corrispondente.

Moltiplica Per ciascun canale di colore, moltiplica il valore del canale del colore di origine con il valore del canale del colore sottostante e divide per il valore massimo per pixel a 8 bpc, 16 bpc, o 32 bpc, a seconda della profondità del colore del progetto. Il colore risultante non è mai più chiaro del colore originale. Se uno dei colori di input è nero, il colore risultante è nero. Se uno dei colori di input è bianco, il colore risultante è l'altro colore di input. Questo metodo di fusione simula il disegno con più evidenziatori sulla carta, oppure il collocamento di più gel davanti a una sorgente luminosa. Durante la fusione con un colore diverso dal nero o dal bianco, ciascun livello o tratto pennello con questo metodo di fusione determina un colore più scuro.

Colore brucia Il colore risultante è un inscurimento del colore di origine per riflettere il colore del livello sottostante aumentando il contrasto. Il colore bianco puro del livello originale non modifica il colore sottostante.

Colore brucia classico Corrisponde al metodo Colore brucia di After Effects 5.0 e delle versioni precedenti, rinominato come Colore brucia classico. Consente di mantenere la compatibilità con i progetti delle versioni precedenti; negli altri casi, usate Colore brucia.

Brucia lineare Il colore risultante è un inscurimento del colore di origine per riflettere il colore sottostante. Il colore bianco puro non determina modifiche.

Colore più scuro Ciascun pixel risultante è il colore più scuro tra il valore del colore di origine e il valore del colore sottostante corrispondente. Colore più scuro è simile a Scurisci, ma Colore più scuro non agisce sui singoli canali di colori.

Aggiungi Ciascun valore del canale del colore risultante è la somma dei valori dei canali dei colori corrispondenti del colore di origine e del colore sottostante. Il colore risultante non è mai più scuro di uno dei colori di input.

Schiarisci Ciascun valore del canale del colore risultante è il più elevato (più chiaro) tra il valore del canale del colore di origine e il valore del canale del colore sottostante corrispondente.

Scolora Moltiplica i complementi dei valori dei canali e quindi prende il complemento del risultato. Il colore risultante non è mai più scuro di uno dei colori di input. L'uso della modalità Scolora equivale quasi a proiettare simultaneamente più diapositive fotografiche su un unico schermo.

Colore scherma Il colore risultante è uno schiarimento del colore di origine per riflettere il colore del livello sottostante diminuendo il contrasto. Se il colore di origine è nero puro, il colore risultante è il colore sottostante.

Colore scherma classico Corrisponde al metodo Colore scherma di After Effects 5.0 e delle versioni precedenti, rinominato come “Colore scherma classico”. Consente di mantenere la compatibilità con i progetti delle versioni precedenti; negli altri casi, usate Colore scherma.

Scherma lineare Il colore risultante è uno schiarimento del colore di origine per riflettere il colore del livello sottostante aumentando la luminosità. Se il colore di origine è nero puro, il colore risultante è il colore sottostante.

Colore più chiaro Ciascun pixel risultante è il colore più chiaro tra il valore del colore di origine e il valore del colore sottostante corrispondente. Colore più chiaro è simile a Schiarisci, ma Colore più chiaro non agisce sui singoli canali di colori.

Sovrapponi Moltiplica o scherma i valori del canale del colore di input, a seconda che il colore sottostante sia più chiaro del 50% di grigio. Il risultato mantiene le luci e le ombre nel livello sottostante.

Luce soffusa Scurisce o schiarisce i valori dei canali dei colori del livello sottostante, a seconda del colore di origine. Il risultato è simile a quello del bagliore di un faretto a luce diffusa nel livello sottostante. Per ciascun valore del canale del colore, se il colore di origine è più chiaro del grigio al 50%, il colore risultante è più chiaro del colore sottostante, come se fosse schermato. Se il colore di origine è più scuro del grigio al 50%, il colore risultante è più scuro del colore sottostante, come se fosse bruciato. Un livello dotato di colore nero o bianco puro diventa notevolmente più scuro o più chiaro, ma non diventa nero o bianco puro.

Luce intensa Moltiplica o seleziona il valore del canale del colore di input, a seconda del colore di origine originale. Il risultato è simile a quello del bagliore di una luce intensa nel livello. Per ciascun valore del canale del colore, se il colore sottostante è più chiaro del grigio al 50%, il livello si schiarisce come se fosse schermato. Se il colore sottostante è più scuro del grigio al 50%, il livello si scurisce come se fosse moltiplicato. Questa modalità si rivela utile nella creazione di ombre in un livello.

Luce lineare Brucia o scherma i colori diminuendo o aumentando la luminosità, a seconda del colore sottostante. Se il colore sottostante è più chiaro del grigio al 50%, il livello si schiarisce mediante l’aumento della luminosità. Se il colore sottostante è più scuro del grigio al 50%, il livello si scurisce mediante la diminuzione della luminosità.

Luce vivida Brucia o scherma i colori aumentando o diminuendo il contrasto, a seconda del colore sottostante. Se il colore sottostante è più chiaro del grigio al 50%, il livello si schiarisce mediante la diminuzione del contrasto. Se il colore sottostante è più scuro del grigio al 50%, il livello si scurisce mediante l’aumento del contrasto.

Luce puntiforme Sostituisce i colori, a seconda del colore sottostante. Se il colore sottostante è più chiaro del grigio al 50%, i pixel più scuri del colore sottostante vengono sostituiti e i pixel più chiari del colore sottostante non cambiano. Se il colore sottostante è più scuro del grigio al 50%, i pixel più chiari del colore sottostante vengono sostituiti e i pixel più scuri del colore sottostante non cambiano.

Miscela dura Aumenta il contrasto del livello sottostante visibile sotto una maschera nel livello sorgente. Le dimensioni della maschera determinano l’area di contrasto; il livello sorgente invertito determina il centro dell’area di contrasto.

Differenza Per ciascun canale di colore, sottrae il valore di input più scuro da quello più chiaro. Il disegno con il bianco inverte il colore di sfondo; il disegno con il nero non determina modifiche.

Se disponete di due livelli con un elemento visivo identico che desiderate allineare, inserite un livello sopra l’altro e impostate il metodo di fusione del livello superiore su Differenza. Dopodiché, potete spostare un livello o l’altro fino a quando i pixel dell’elemento visivo che desiderate allineare non sono tutti neri—nel senso che le differenze tra i pixel sono pari a zero e pertanto gli elementi vengono impilati esattamente gli uni sopra gli altri.

Differenza classica Corrisponde al metodo Differenza di After Effects 5.0 e delle versioni precedenti, rinominato Differenza classico. Consente di mantenere la compatibilità con i progetti delle versioni precedenti; negli altri casi, usate Differenza.

Esclusione Crea un effetto analogo a quello del metodo Differenza, ma con un contrasto minore. Se il colore di origine è bianco, il colore risultante è il complemento del colore sottostante. Se il colore di origine è nero, il colore risultante è il colore sottostante.

Sottrai Sottrae il colore di origine dal colore sottostante. Se il colore di origine è nero, il colore risultante è il colore sottostante. I valori di colore risultanti possono essere inferiori a 0 in progetti da 32 bpc.

Dividi Divide il colore sottostante per il colore di origine. Se il colore di origine è bianco, il colore risultante è il colore sottostante. I valori di colore risultanti possono essere maggiori di 1,0 in progetti da 32 bpc.

Tonalità Il colore risultante ha la luminosità e la saturazione del colore sottostante e la tonalità del colore di origine.

Saturazione Il colore risultante ha la luminosità e la tonalità del colore sottostante e la saturazione del colore di origine.

Colore Il colore risultante ha la luminosità del colore sottostante e la tonalità e la saturazione del colore di origine. Il metodo di fusione mantiene la scala dei grigi del colore sottostante. Questo metodo di fusione è utile per colorare le immagini in scala di grigi e per tingere le immagini a colori.

Luminosità Il colore risultante ha la tinta e la saturazione del colore sottostante e la luminosità del colore di origine. Questo metodo è l’opposto del metodo Colore.

Alfa stencil Crea uno stencil utilizzando il canale alfa del livello.

Luminanza stencil Crea uno stencil utilizzando i valori di luminanza del livello. I pixel più chiari del livello sono più opachi dei pixel più scuri.

Alfa sagoma Crea una sagoma utilizzando il canale alfa del livello.

Luminanza sagoma Crea una sagoma utilizzando i valori di luminanza del livello. Crea una trasparenza nelle aree disegnate del livello, consentendo la visualizzazione dei livelli sottostanti o dello sfondo. Il valore di luminanza del colore di fusione determina l’opacità del colore risultante. I pixel più chiari dell’origine creano più trasparenza dei pixel più scuri. Il disegno con il colore bianco puro genera un’opacità dello 0%. Il disegno con il colore nero puro non determina modifiche.

Aggiunta alfa Combina i livelli normalmente, ma aggiunge canali alfa complementari per creare un’area di trasparenza continua. Si rivela utile nella rimozione dei bordi visibili da due canali alfa invertiti tra loro o dai bordi del canale alfa di due livelli a contatto sottoposti ad animazione.

Nota: *Talvolta, quando i livelli sono allineati fianco a fianco, tra di essi potrebbero apparire delle giunture. Questo diventa un problema particolarmente grave con i livelli 3D che sono uniti tra di essi ai bordi per creare un oggetto 3D. Quando i bordi di un livello presentano anti-alias, ai bordi è presente una trasparenza parziale. Quando due aree con trasparenza del 50% si sovrappongono, il risultato non è un’opacità del 100%, ma un’opacità del 75%, in quanto l’operazione predefinita è la moltiplicazione. (Il 50% della luce passa attraverso un livello, quindi il 50%*

rimanente passa attraverso il livello successivo e, di conseguenza, il 25% passa attraverso il sistema.) Questo equivale alla trasparenza parziale nel mondo reale. Tuttavia, in alcuni casi, è opportuno non avere questa fusione predefinita. È opportuno che le due aree di opacità al 50% si combinino per creare un'unione continua e opaca. È opportuno che i valori alfa vengano aggiunti. In questi casi, usare il metodo di fusione Aggiunta alfa.

Luminescente premoltiplicato Impedisce il taglio dei valori di colore che superano il valore del canale alfa dopo la loro combinazione nella composizione. Si rivela utile nella composizione di effetti di lente o luce sottoposti a rendering, ad esempio, un riflesso di lente, da un metraggio dotato di canali alfa premoltiplicati. Può migliorare i risultati anche quando esegue la composizione di metraggio dal software di mascherino di altri produttori. Se applicate questo metodo, potete ottenere risultati ottimali modificando l'interpretazione del metraggio sorgente alfa premoltiplicato in alfa semplice.

Torna all'inizio

Stili di livello

Photoshop offre diversi stili di livello, quali ombre, bagliori e smussi, con cui potete modificare l'aspetto di un livello. After Effects può mantenere questi stili di livello durante l'importazione dei livelli di Photoshop e potete inoltre applicarli in After Effects e animare le loro proprietà.

All'interno di After Effects potete copiare e incollare qualsiasi stile di livello, compresi gli stili dei livelli importati nei file PSD di After Effects. Richard Harrington mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Creative COW che mostra come importare una libreria di stili di livelli da Photoshop ad After Effects in modo tale da poter utilizzare, modificare, copiare e incollare gli stili di livello personalizzati in After Effects.

Oltre agli stili di livello che aggiungono elementi visivi (come un'ombra esterna o una sovrapposizione colore) ciascun gruppo di proprietà Stili di livello di ciascun livello contiene un gruppo di proprietà Opzioni di fusione. Potete usare le impostazioni Opzioni di fusione per il controllo potente e flessibile sulle operazioni di fusione.

Anche se gli stili di livello vengono definiti effetti in Photoshop, si comportano più come modalità di fusione in After Effects. Gli stili di livello seguono le trasformazioni nell'ordine di rendering standard, mentre gli effetti precedono le trasformazioni. Un'altra differenza consiste nel fatto che ciascuno stile di livello si fonde direttamente con i livelli sottostanti nella composizione, mentre un effetto viene sottoposto a rendering sul livello al quale viene applicato, il cui risultato interagisce quindi con i livelli sottostanti nel loro insieme.

Quando importate un file di Photoshop che include i livelli come una composizione, potete mantenere degli stili di livello modificabili oppure unire gli stili di livello nel metraggio. Quando importate solo un livello comprendente stili di livello, potete scegliere di ignorare gli stili del livello oppure unirli nel metraggio. In qualsiasi momento, potete convertire gli stili del livello uniti in stili del livello modificabili per ciascun livello di After Effects basato su un elemento del metraggio di Photoshop.

After Effects può mantenere tutti gli stili di livello nei file Photoshop importati, ma in After Effects potete aggiungere e modificare solo alcuni stili di livello e controlli.

Nota: *Per informazioni sullo ogni stile di livello e le sue proprietà, consultate la guida di Photoshop.*

Stili di livello che potete applicare e modificare in After Effects

Ombra esterna Aggiunge un'ombra che cade dietro il livello.

Ombra interna Aggiunge un'ombra che viene proiettata all'interno del contenuto del livello, conferendo al livello un aspetto rientrato.

Bagliore esterno Aggiunge un bagliore che viene emanato verso l'esterno dal contenuto del livello.

Bagliore interno Aggiunge un bagliore che viene emanato verso l'interno dal contenuto del livello.

Smusso ed effetto rilievo Aggiunge varie combinazioni di luci e ombre.

Usate lo stile di livello Smusso ed effetto rilievo invece dell'effetto Alfa rilievo se, ad esempio, desiderate applicare metodi di fusione diversi alle luci e alle ombre di uno smusso.

Finitura lucida Applica un'ombreggiatura interna che crea una finitura lucida.

Sovrapposizione colore Riempie il contenuto del livello con un colore.

Sovrapposizione sfumatura Riempie il contenuto del livello con una sfumatura.

Tratto Evidenzia il contenuto del livello.

Aggiungere, rimuovere e convertire gli stili di livello

- Per convertire gli stili di livello uniti in stili di livello modificabili, selezionate uno o più livelli e scegliete Livello > Stili di livello > Converti in stili modificabili.
- Per aggiungere uno stile di livello ai livelli selezionati, scegliete Livello > Stili di livello e scegliete uno stile di livello dal menu.
- Per rimuovere uno stile di livello, selezionatelo nel pannello Timeline e premete Canc.
- Per rimuovere tutti gli stili di livello dai livelli selezionati, scegliete Livello > Stili livello > Rimuovi tutti.

Quando uno stile di livello viene applicato a un livello vettoriale—ad esempio un livello di testo, un livello forma o un livello basato su un elemento del metraggio di Illustrator—gli elementi visivi applicabili ai bordi del contenuto del livello vengono applicati ai contorni degli oggetti vettoriali, come ad esempio i caratteri di testo o le forme. Quando uno stile di livello viene applicato a un livello in base a un elemento del metraggio non vettoriale, lo stile del livello si applica ai bordi dei limiti o delle maschere del livello.

Potete applicare uno stile di livello a un livello 3D, ma un livello con uno stile di livello non può intersecarsi con altri livelli 3D, né intersecarsi con altri livelli 3D per proiettare e ricevere ombre. I livelli 3D a entrambi i lati di un livello munito di uno stile di livello non possono intersecarsi gli uni agli altri, né proiettare ombre gli uni sugli altri.

Quando usate il comando Livello > Converti in testo modificabile su un livello di testo derivante da un file di Photoshop, anche tutti gli stili di livello

vengono convertiti in stili di livello modificabili.

Impostazioni degli stili di livello

Ogni stile di livello ha una propria raccolta di proprietà nel pannello Timeline.

Allinea con livello Usa il rettangolo di selezione di un livello per calcolare il riempimento della sfumatura.
Altitudine Per lo stile di livello Smusso ed effetto rilievo, l'elevazione della sorgente luminosa al di sopra del livello, in gradi.
Riduci Restringe i margini dell'alone di un'ombra interna o di un bagliore interno prima di applicare la sfocatura.
Distanza La distanza di spostamento per lo stile di livello Ombra o Finitura lucida
Metodo luce, Metodo ombra Specifica il metodo di fusione dell'area di luce o di ombra di uno smusso o di un effetto rilievo.
Variazione Varia l'applicazione dei colori e dell'opacità di una sfumatura, riducendo le strisce.
Livello fora ombra esterna Controlla la visibilità di un'ombra esterna in un livello semitrasparente.
Inverti Ribalta l'orientamento di una sfumatura.
Scala Ridimensiona la sfumatura.
Estensione Espande i margini dell'alone prima di applicare la sfocatura.
Usa luce globale Attivate questa opzione per utilizzare Angolo luce globale e Altitudine luce globale nel gruppo di proprietà Opzioni di fusione invece delle impostazioni Angolo e Altitudine per ciascun singolo stile di livello. Questa opzione risulta utile se avete applicato più stili livello allo stesso livello e desiderate animare la posizione della luce per tutti quanti.

Opzioni di fusione per gli stili di livello

Ciascuno stile di livello ha la propria modalità di fusione, che determina come essa interagisce con i livelli sottostanti. Il livello sottostante in questo contesto potrebbe includere o meno il livello al quale viene applicato lo stile del livello. Ad esempio un'ombra esterna non si fonde con il livello al quale viene applicata, in quanto l'ombra cade dietro al livello, mentre un'ombra interna non si fonde con il livello al quale viene applicata.

Gli stili di livello possono essere categorizzati come stili di livello interni o stili di livello esterni. Gli stili di livello interni agiscono sui pixel opachi del livello al quale vengono applicati. Gli stili di livello interno includono Bagliore interno, Ombra interna, Sovrapposizione colore, Sovrapposizione sfumatura, Finitura lucida e Smusso ed effetto rilievo. Gli stili di livello esterni non si fondono con i pixel del livello al quale vengono applicati, ma interagiscono solo con i livelli sottostanti. Gli stili di livello esterno non includono Bagliore esterno e Ombra esterna.

Se l'opzione Fondi stili interni come gruppo è attivata, gli stili di livello interni utilizzano la modalità di fusione del livello.

Se modificate la proprietà Opacità di un livello, cambia anche l'opacità del contenuto del livello e l'opacità degli stili del livello. Tuttavia, se modificate la proprietà Opacità riempimento nel gruppo di proprietà Opzioni di fusione, l'opacità degli stili di livello rimane immutata. Ad esempio, se a un livello di testo è stato applicato lo stile del livello Ombra esterna, diminuendo il valore di Opacità riempimento fino a 0 il testo scompare, ma l'ombra esterna resta visibile.

Scegliete l'opzione Utilizza intervalli fusione da sorgente per usare le impostazioni di fusione avanzate impostate per il file Photoshop che determinano le operazioni di fusione da eseguire in base alle caratteristiche di colore del livello di input.

Risorse online sugli stili di livello

Nel sito Web CG Swot è disponibile un'esercitazione video di Dave Scotland che mostra come creare un logo con texture metallizzata mediante gli stili di livello di After Effects.

Torna all'inizio

Escludere i canali dalla fusione

Potete escludere uno o più canali di colori di un livello dalle operazioni di fusione.

Il gruppo di proprietà Opzioni di fusione è incluso per un livello solo se al livello è stato aggiunto uno stile. Per aggiungere un gruppo di proprietà Opzioni di fusione senza uno stile di livello, aggiungete uno stile di livello arbitrario e quindi eliminatelo immediatamente; il gruppo di proprietà Opzioni di fusione e il relativo gruppo di proprietà Stili di livello viene mantenuto.

1. Espandete il gruppo di proprietà Opzioni di fusione del livello nel gruppo di proprietà Stili di livello nel pannello Timeline.
2. Per escludere un canale dalla fusione, impostate Rosso, Verde o Blu su Disattivato nel gruppo di proprietà Fusione avanzata.

   Potete animare queste proprietà, quindi talvolta potete escludere un canale dalla fusione, mentre altre volte potete includere.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Stili ed effetti di livello

(cc) BY-NC-SA

Livelli 3D

Panoramica sui livelli 3D e relative risorse
Convertire livelli 3D
Visualizzare o nascondere gli assi 3D e i controlli dei livelli
Spostare un livello 3D
Ruotare o orientare un livello 3D
Modalità assi
Interazioni dei livelli 3D, ordine di rendering e trasformazioni compresse
Livelli di oggetti 3D da Photoshop (CS5.5 e versioni precedenti)

Torna all'inizio

Panoramica sui livelli 3D e relative risorse

Gli oggetti di base che manipolate in After Effects sono livelli piatti bidimensionali (2D). Quando create un livello 3D, il livello resta piatto, ma acquisisce proprietà aggiuntive: Posizione (z), Punto di ancoraggio (z), Scala (z), Orientamento, Rotazione X, Rotazione Y, Rotazione Z e Opzioni materiale. Le proprietà Opzioni materiale specificano in che modo il livello interagisce con la luce e le ombre. Solo i livelli 3D interagiscono con le ombre, le luci e le videocamere.

Livelli 2D (sinistra) e livelli con proprietà 3D (destra)

Qualsiasi livello può essere un livello 3D, ad eccezione di un livello solo audio. I singoli caratteri all'interno dei livelli testo possono essere, in via opzionale, sottolivelli 3D, ciascuno con proprietà 3D specifiche. Un livello testo con selezionata la proprietà Attiva/disattiva 3D per carattere si comporta come una precomposizione costituita da un livello 3D per ciascun carattere. Tutti i livelli videocamera e luce hanno proprietà 3D.

Per impostazione predefinita, i livelli si trovano a profondità (posizione dell'asse z) 0. In After Effects, l'origine del sistema di coordinate è nell'angolo superiore sinistro; x (larghezza) aumenta da sinistra a destra, y (altezza) aumenta dall'alto in basso e z (profondità) aumenta da vicino a lontano. Alcuni video e applicazioni 3D utilizzano un sistema di coordinate che viene ruotato di 180 gradi attorno all'asse x; in questi sistemi, y aumenta dal basso in alto e z aumenta da lontano a vicino.

Potete trasformare un livello 3D relativamente allo spazio coordinate della composizione, lo spazio coordinate del livello o uno spazio personalizzato selezionando una modalità asse.

Potete aggiungere effetti e maschere ai livelli 3D, comporre livelli 3D con livelli 2D e creare e animare i livelli videocamera e luce per visualizzare o illuminare i livelli 3D da qualsiasi angolo. Quando eseguite il rendering per l'output finale, i livelli 3D vengono sottoposti al rendering dalla prospettiva della telecamera attiva. Vedete Creare un livello videocamera e modificare le impostazioni della videocamera.

Tutti gli effetti sono 2D, compresi quelli che simulano le distorsioni 3D. Ad esempio, la visualizzazione laterale di un livello con l'effetto Rigonfiamento non evidenzia una protrusione.

Come con tutte le maschere, le coordinate delle maschere su un livello 3D si trovano nello spazio coordinate 2D del livello.

Nota: *After Effects 7.0 e versioni precedenti disponevano di un plug-in di rendering 3D standard; questo plug-in non è incluso in After Effects CS3 o versioni successive. In After Effects 6.0 e versioni successive, il plug-in predefinito per eseguire il rendering dei livelli 3D è diventato il plug-in di rendering 3D avanzato. Quando aprite un progetto che era stato creato con il plug-in di rendering 3D standard, il progetto viene convertito in modo che utilizzi il plug-in di rendering 3D avanzato. Quando sono disponibili plug-in di terzi, potete sceglierli nella sezione Avanzate della finestra di dialogo Impostazioni composizione.*

Risorse online per i livelli 3D

Alan Shisko mette a disposizione un'esercitazione video dettagliata nel suo sito Web, in cui dimostra come creare un ambiente 3D complesso da livelli 3D, iniziando con risorse 2D semplici.

In un estratto PDF tratto dal loro libro *Creating Motion Graphics with After Effects (5th edition)* e pubblicato nel loro sito Web, Chris e Trish Meyer offrono una panoramica di vari tipi di livelli e oggetti 3D con cui è possibile lavorare in After Effects.

In un estratto in formato PDF tratto dal loro libro *After Effects Apprentice* e pubblicato nel sito Web Focal Pres, Trish e Chris Meyer offrono un'esercitazione per usare livelli 3D, luci e videocamere.

Nel sito Web Artbeats è disponibile un'esercitazione realizzata da Chris e Trish Meyer che mostra come creare riflessi 3D.

Chris e Trish Meyer offrono una dimostrazione di come importare e utilizzare oggetti 3D estrusi da Photoshop, compresi quelli realizzati con la funzione Tecnica repoussé di Photoshop. Consultate "Repoussé in After Effects CS5" disponibile nel sito Web Lynda.com. Consultate Livelli di oggetti 3D da Photoshop.

Paul Tuersley, nel forum AE Enhancers, mette a disposizione un paio di script per convertire una composizione in base a un file Photoshop su livelli in un insieme di livelli 3D.

Nel sito Web Video Copilot è disponibile un'esercitazione video realizzata da Andrew Kramer che illustra come creare riflessi 3D.

Nel sito Web Video Copilot è disponibile un'esercitazione video realizzata da Andrew Kramer che illustra come creare una stanza 3D e l'utilizzo di una videocamera animata e di luci.

Potete scaricare un progetto di esempio dal forum AE Enhancers, il quale mostra come disporre più livelli 3D sotto forma di sfera, come controllare i livelli con un livello null e come illuminarli.

Numerosi plug-in danno la possibilità di manipolare, distorcere ed estrudere le forme 3D in After Effects. Rich Young mette a disposizione informazioni sui due prodotti Zaxwerks 3D Warps e Zaxwerks Invigorator PRO nel suo blog AE Portal.

Nel sito Web AETUTS+ Rob Schofield offre un effetto personalizzato (pacchetto di predefinito di animazione con più parti) per la distribuzione e l'animazione di livelli 3D. Questo effetto personalizzato è particolarmente indicato per le animazioni in cui sono coinvolti numerosi livelli 3D in dispersione o convergenza. L'installazione di tali effetti personalizzati è spiegata da Rob nell'esercitazione video di corredo.

Convertire livelli 3D

Torna all'inizio

Quando convertite un livello in 3D, un valore di profondità (z) viene aggiunto alle proprietà Posizione, Punto di ancoraggio e Scala e il livello acquisisce le proprietà Orientamento, Rotazione Y, Rotazione X e Opzioni materiale. La singola proprietà Rotazione viene rinominata Rotazione Z.

Quando riconvertite un livello 3D in 2D, le proprietà Rotazione Y, Rotazione X, Orientamento e Opzioni materiale vengono rimosse, compresi tutti i valori, i fotogrammi chiave e le espressioni. Tali valori non possono essere ripristinati riconvertendo il livello in livello 3D. Le proprietà Punto di ancoraggio, Posizione e Scala vengono mantenute, insieme ai relativi fotogrammi chiave e alle espressioni, ma i loro valori z vengono nascosti e ignorati.

Convertire un livello in livello 3D

- Selezionate lo switch Livello 3D per il livello nel pannello Timeline, oppure selezionate il livello e scegliete Livello > Livello 3D.

Convertire un livello testo in un livello 3D con le proprietà 3D per caratter attivate

- Scegliete Animazione > Anima testo > Attiva/disattiva 3D per carattere, oppure scegliete Attiva/disattiva 3D per carattere dal menu Anima per il livello nel pannello Timeline.

Convertire un livello 3D in livello 2D

- Deselezionate lo switch Livello 3D per il livello nel pannello Timeline, oppure selezionate il livello e scegliete Livello > Livello 3D.

Visualizzare o nascondere gli assi 3D e i controlli dei livelli

Torna all'inizio

Gli assi 3D sono frecce codificate per colore: rosso per la x, verde per la y e blu per la z.

- Per visualizzare o nascondere gli assi 3D, le icone reticolo videocamera e reticolo faretto, le maniglie livello e il punto di interesse, scegliete Visualizza > Mostra controlli livello.

Se l'asse che desiderate manipolare è difficile da vedere, provate a selezionare un'impostazione diversa nel menu Seleziona vista layout nella parte inferiore del pannello Composizione.

- Per visualizzare o nascondere un insieme di assi di riferimento 3D persistenti, fate clic sul pulsante Opzioni griglia e guide nella parte inferiore del pannello Composizione e scegliete Asse riferimento 3D.

Chris e Trish Meyer mettono a disposizione un'esercitazione video nel sito Web ProVideo Coalition che dimostra l'uso dei controlli dei livelli dell'asse 3D.

Spostare un livello 3D

Torna all'inizio

1. Selezionate il livello 3D che intendete spostare.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Nel pannello Composizione, usate lo strumento Selezione per trascinare il simbolo di freccia del controllo del livello

dell'asse 3D corrispondente all'asse lungo il quale desiderate spostare il livello. Eseguite un trascinamento tenendo premuto il tasto Maiusc per spostare il livello più velocemente.

- Nel pannello Timeline, modificate i valori della proprietà Posizione.

Premete P per visualizzare Posizione.

- Per spostare i livelli selezionati in modo che i relativi punti di ancoraggio si trovino al centro della finestra corrente, scegliete Livello > Trasformazione > Centra nella finestra, oppure premete Ctrl+Inizio (Windows) o Comando+Inizio (Mac OS).

Chris e Trish Meyer mettono a disposizione un'esercitazione video nel sito Web ProVideo Coalition che dimostra l'uso dei controlli dei livelli dell'asse 3D.

Ruotare o orientare un livello 3D

Torna all'inizio

Potete ruotare un livello 3D modificando i valori Orientamento o Rotazione. In entrambi i casi, il livello ruota attorno al suo punto di ancoraggio. Le proprietà Orientamento e Rotazione differiscono per il modo in cui si sposta il livello quando animate le proprietà.

Quando animate la proprietà Orientamento di un livello 3D, il livello ruota il più direttamente possibile per raggiungere l'orientamento specificato. Quando animate una qualsiasi proprietà Rotazione X, Y o Z, il livello ruota lungo ciascun singolo asse in base ai valori delle singole proprietà. In altri termini, i valori di Orientamento specificano una destinazione angolare, mentre i valori di Rotazione specificano un percorso angolare. Animate le proprietà Rotazione per far ruotare più volte un livello.

Animare la proprietà Orientamento è spesso la cosa migliore per ottenere un movimento naturale e uniforme, mentre animare le proprietà Rotazione fornisce un controllo più preciso.

Ruotare o orientare un livello 3D nel pannello Composizione

1. Selezionate il livello 3D che intendete ruotare.
2. Selezionate lo strumento Rotazione e scegliete Orientamento o Rotazione dal menu Imposta per determinare se lo strumento agisce sulle proprietà Orientamento o Rotazione.
3. Nel pannello Composizione effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate il simbolo di freccia del controllo del livello dell'asse 3D corrispondente all'asse attorno al quale desiderate ruotare il livello.
   - Trascinate una maniglia del livello. Trascinando una maniglia d'angolo, il livello ruota attorno all'asse z; trascinando una maniglia sinistra-centro o destra-centro, il livello ruota attorno all'asse y; trascinando una maniglia superiore o inferiore, il livello ruota attorno all'asse x.
   - Trascinate il livello.

Tenete premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento per vincolare le manipolazioni su incrementi di 45 gradi.

Ruotare o orientare un livello 3D nel pannello Timeline

1. Selezionate il livello 3D che intendete ruotare.
2. Nel pannello Timeline, modificate i valori delle proprietà Rotazione o Orientamento.

Premete R per visualizzare le proprietà Rotazione e Orientamento.

Risorse online sulla rotazione e l'orientamento di livelli 3D

Donat Van Bellinghen mette a disposizione alcune espressioni nel forum AE Enhancers per posizionare e orientare un livello 3D nel piano definito da tre punti.

Chris e Trish Meyer mettono a disposizione un'esercitazione video nel sito Web ProVideo Coalition che dimostra l'uso dei controlli dei livelli dell'asse 3D.

Modalità assi

Torna all'inizio

Le modalità asse specificano su quale serie di assi viene trasformato un livello 3D. Scegliete una modalità nel pannello Strumenti.

Modalità asse locale Allinea gli assi alla superficie del livello 3D.

Modalità asse mondo Allinea gli assi alle coordinate assolute della composizione. Indipendentemente dalle rotazioni eseguite sul livello, gli assi rappresentano sempre lo spazio 3D relativo al mondo 3D.

Modalità asse di visualizzazione Allinea gli assi alla visualizzazione selezionata. Ad esempio, supponiamo che un livello sia stato ruotato e sia stata impostata una visualizzazione personalizzata; qualsiasi trasformazione successiva, effettuata sul livello nella modalità Asse di visualizzazione, si verifica lungo gli assi corrispondenti alla direzione dalla quale state osservando il livello.

Eventuali differenze tra le modalità asse di visualizzazione sono rilevanti solo quando in una composizione è presente una videocamera 3D.

Nota: *gli strumenti videocamera eseguono sempre le regolazioni lungo gli assi locali della vista e la loro azione non è quindi influenzata dalle modalità assi.*

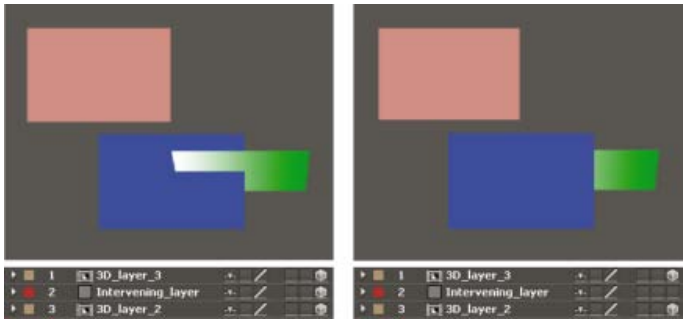
Angie Taylor illustra le modalità asse 3D in questa esercitazione.

Interazioni dei livelli 3D, ordine di rendering e trasformazioni compresse

Torna all'inizio

Le posizioni di alcuni tipi di livelli nell'ordine di sovrapposizione dei livelli nel pannello Timeline impediscono ai gruppi di livelli 3D di venire elaborati insieme per determinare le intersezioni e le ombre.

Un'ombra proiettata da un livello 3D non agisce su alcun livello 2D che si trovi sull'altro lato del livello 2D nell'ordine di sovrapposizione del livello. Allo stesso modo, un livello 3D non si interseca con un livello 2D o qualsiasi livello che si trovi sull'altro lato del livello 2D nell'ordine di sovrapposizione del livello. Per le luci non esiste alcuna limitazione di tale tipo.



Intersezione di livelli 3D (sinistra) e livelli 3D la cui intersezione è impedita dal livello 2D di interposizione (destra)

Come i livelli 2D, anche gli altri tipi di livelli impediscono che i livelli 3D ai lati si intersechino o proiettino ombre gli uni sugli altri:

- Un livello di regolazione
- Un livello 3D con uno stile di livello applicato
- Un livello precomposizione 3D al quale sono stati applicati un effetto, una maschera chiusa (con una modalità maschera diversa da Nessuna) o un mascherino traccia
- Un livello di precomposizione 3D senza trasformazioni compresse

Una precomposizione con trasformazioni compresse (switch Comprimi trasformazioni selezionato) non interferisce con l'interazione dei livelli 3D ai lati, purché tutti i livelli della precomposizione siano essi stessi livelli 3D. La compressione delle trasformazioni rivela le proprietà 3D dei livelli che compongono la precomposizione. Essenzialmente, in questo caso, comprimere le trasformazioni consente di comporre individualmente ciascun livello 3D nella composizione principale piuttosto che creare un singolo composto 2D per il livello della precomposizione e comporlo quindi nella composizione principale. Il vantaggio è che questa impostazione impedisce di specificare certe impostazioni dei livelli per la precomposizione nel suo insieme, come la modalità di fusione, la qualità e l'effetto movimento.

Le ombre create da livelli 3D rasterizzati in modo continuo (livelli testo inclusi) non sono influenzate dagli effetti applicati a tale livello. Se desiderate che l'ombra mostri i risultati dell'effetto, precomponete il livello con l'effetto.

Per fare in modo che l'ombra resti nella posizione desiderata su un livello 3D con un mascherino traccia, precomponete insieme il livello 3D e quello del mascherino traccia (ma non comprimete le trasformazioni), quindi applicate l'ombra alla precomposizione.

Gli effetti sui livelli vettoriali rasterizzati in modo continuo con proprietà 3D vengono sottoposti al rendering 2D e quindi proiettati sul livello 3D. Il rendering OpenGL non supporta questo tipo di proiezione, quindi i risultati potrebbero differire al momento del rendering mediante OpenGL. Questa proiezione non si verifica per le composizioni con trasformazioni compresse.

Livelli di oggetti 3D da Photoshop (CS5.5 e versioni precedenti)

Torna all'inizio

Nota: *il supporto per Live Photoshop 3D è stato rimosso in After Effects CS6. Inoltre, è stato rimosso anche il comando Converti in Live Photoshop 3D nel menu Livello e nel menu di scelta rapida del livello. I progetti convertiti esistenti presentano un effetto mancante.*

Per un'esercitazione video sull'uso dei livelli degli oggetti 3D da Photoshop ad After Effects, visitate il sito Web di Adobe.

Chris e Trish Meyer offrono una dimostrazione di come importare e utilizzare oggetti 3D estrusi da Photoshop, compresi quelli realizzati con la funzione Tecnica repoussé di Photoshop. Consultate "Repoussé in After Effects CS5" disponibile nel sito Web Lynda.com.

Adobe Photoshop Extended consente di importare e manipolare modelli 3D (oggetti 3D) in diversi formati diffusi, tra cui:

- .3ds (3ds Max)
- .dae (Digital Asset Exchange, COLLADA)
- .kmz (formato compresso Keyhole Markup Language, Google Earth)
- .obj (formato comune per oggetti 3D)
- .u3d (Universal 3D)

Photoshop consente inoltre di creare oggetti 3D con forme di base.

In Photoshop ogni oggetto 3D viene collocato su un livello a parte. Con gli strumenti 3D di Photoshop potete trasformare (spostare e ridimensionare) un modello 3D, modificarne l'illuminazione, cambiare le impostazioni di angolo e posizione della videocamera e modificare le modalità di rendering (ad esempio, da solido a wireframe). Sempre con Photoshop potete modificare, colorare e sostituire le texture degli oggetti 3D.

I livelli degli oggetti 3D presenti nei file PSD possono essere importati in After Effects per la creazione di composizioni e animazioni.

Quando importate in After Effects come composizione un file PSD contenente un livello oggetto 3D, potete scegliere di convertire il livello in un livello Live Photoshop 3D, ossia un livello 3D dinamico. Se non scegliete questa opzione al momento dell'importazione del file, potete successivamente convertire il livello in un livello Live Photoshop 3D in After Effects scegliendo Livello > Converti in Live Photoshop 3D. Un livello Live Photoshop 3D contiene un'istanza dell'effetto Live Photoshop 3D. L'effetto Live Photoshop 3D presente sul livello effettua il rendering dell'oggetto 3D in base alla videocamera attiva nella composizione After Effects. L'effetto Live Photoshop 3D si comporta come gli altri effetti con un attributo Videocamera composizione. Vedete Effetti con attributo Fotocamera composizione.

Quando viene importato un livello 3D di Photoshop, After Effects crea una videocamera che corrisponde alla videocamera utilizzata in Photoshop. La videocamera creata in After Effects non è animata, anche se quella dell'oggetto 3D in Photoshop lo era.

Un oggetto 3D e la sua videocamera possono essere animati in Photoshop. Per fare sì che l'animazione dell'oggetto o della videocamera 3D del file PSD venga utilizzata in After Effects, scegliete Usa la trasformazione Photoshop o Usa la videocamera Photoshop nelle proprietà dell'effetto nel pannello Controlli effetti di Live Photoshop 3D per il livello in questione. In genere, è possibile creare animazioni e spostamenti della videocamera con maggiore flessibilità e praticità in After Effects.

Il livello Live Photoshop 3D in After Effects contiene varie espressioni che consentono di applicarlo a un livello di oggetto null. Invece di manipolare direttamente le proprietà di trasformazione del livello Live Photoshop 3D, potete agire sul livello null.

Per spostare i livelli selezionati in modo tale che i relativi punti di ancoraggio si trovino al centro della finestra corrente, scegliete Livello > Trasformazione > Centra nella finestra, oppure premete Ctrl+Inizio (Windows) o Comando+Inizio (Mac OS). Questo comando è utile per portare un livello di oggetto 3D nella parte appropriata di una scena.

Per ridurre il tempo necessario al rendering delle anteprime dell'oggetto 3D, impostate su Bozza la qualità dell'immagine del livello. Con questa impostazione, il motore di rendering di Photoshop integrato in After Effects genera dal modello 3D un'immagine di rendering più semplice. Vedete Colonne e switch Livello nel pannello Timeline.

Per disegnare sulle texture dell'oggetto 3D, modificarne le opzioni sui materiali, cambiarne l'illuminazione o modificarne in altro modo l'oggetto 3D stesso, dovete tornare a Photoshop. Per modificare il file PSD originale, apritelo in Photoshop mediante il comando di After Effects Modifica originale. Vedete Modificare il metraggio nell'applicazione originale.

Nota: *per modificare il modello 3D stesso, invece di Photoshop o After Effects ricorrete a un programma di authoring 3D.*

Nel blog di Lutz Albrecht sono disponibili suggerimenti per l'utilizzo di livelli oggetto 3D in Photoshop.

- Proprietà testo 3D a livello di carattere
- Importazione e uso dei file 3D da altre applicazioni
- Livelli 3D (scelte rapide da tastiera)
- Videocamere, luci e punti di interesse
- Attributi e metodi 3D del livello (riferimento espressioni)
- Colonne e switch Livello nel pannello Timeline
- Come mostrare o nascondere i controlli di livello nel pannello Composizione
- Selezionare e disporre i livelli
- Proprietà dei livelli
- Sistemi di coordinate: spazio della composizione e spazio del livello
- Ordine di rendering e compressione delle trasformazioni
- Precomporre livelli
- Rasterizzare in modo continuo un livello contenente grafica vettoriale
- Preparare e importare file Photoshop
- Effetti con attributo Videocamera composizione
- Livelli 3D
- 3D

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Videocamere, luci e punti di interesse

Creare un livello videocamera e modificare le impostazioni della videocamera
Creare una luce e modificare le impostazioni della luce
Regolare una vista 3D o spostare una videocamera, una luce o un punto di interesse
Proprietà Opzioni materiale
Specificare la risoluzione da usare per il rendering delle ombre
3D stereoscopico

Torna all'inizio

Creare un livello videocamera e modificare le impostazioni della videocamera

Potete visualizzare i livelli 3D da qualsiasi angolo e distanza mediante i livelli videocamera. Così come nella realtà è più facile spostare le videocamere all'interno di una scena e intorno ad essa piuttosto che spostare e ruotare la scena stessa, spesso è più facile ottenere visualizzazioni diverse di una composizione impostando un livello di videocamera e spostandolo all'interno di una composizione.

Potete modificare e animare le impostazioni della videocamera per configurarla in modo che rispecchi la videocamera reale e le impostazioni usate per registrare il metraggio con il quale state eseguendo la composizione. Potete inoltre usare le impostazioni della videocamera per aggiungere comportamenti simili a quelli della videocamera (dalla sfocatura della profondità di campo al panning, alle carrellate) alle animazioni e agli effetti sintetici.

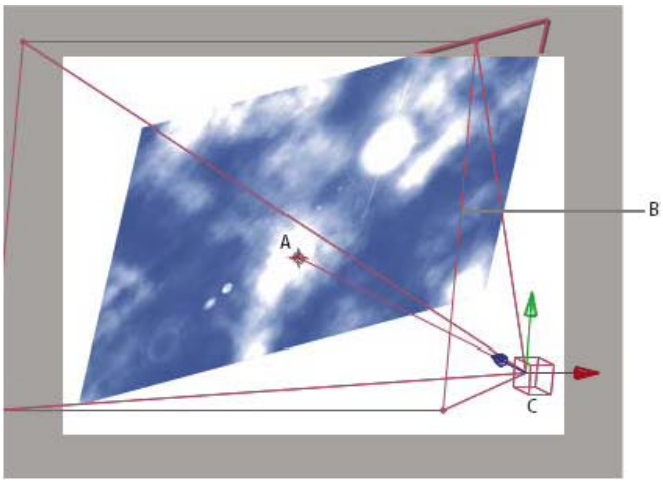
Le videocamere agiscono solo sui livelli 3D e 2D con un effetto munito di un attributo Videocamera composizione. Con gli effetti dotati di un attributo Videocamera composizione, potete usare la videocamera composizione attiva o le luci per visualizzare o illuminare un effetto da varie angolazioni per simulare effetti 3D più sofisticati. After Effects può interagire con i livelli 3D di Photoshop mediante l'effetto Live Photoshop 3D, che è un esempio speciale di effetto Videocamera composizione.

Nota: *In After Effects CS6 non è più supportato l'effetto Live Photoshop 3D.*

Potete scegliere se visualizzare una composizione attraverso la videocamera attiva o attraverso una videocamera personalizzata a cui è stato assegnato un nome. La videocamera attiva è la videocamera più in alto nel pannello Timeline nel tempo corrente per il quale è selezionato lo switch Video 👁. La visualizzazione della videocamera attiva è il punto di vista usato per creare l'output finale e nidificare le composizioni. Se non è stata creata una videocamera personalizzata, la videocamera attiva è la stessa della visualizzazione della composizione predefinita.

Tutte le videocamere sono elencate nel menu Visualizzazione 3D nella parte inferiore del pannello Composizione, in cui è possibile accedervi in qualsiasi momento.

Spesso è più facile regolare una videocamera mediante una delle visualizzazioni 3D personalizzate. Naturalmente, non potete visualizzare la videocamera per manipolarla mentre state guardando attraverso di essa.



Esempio di una videocamera
A. *Punto di interesse* ***B.*** *Fotogramma* ***C.*** *Videocamera*

Nota: *importando o aprendo un progetto After Effects 5.x contenente una composizione 3D che ha utilizzato una videocamera predefinita, After Effects aggiunge una videocamera predefinita AE 5.x alla composizione.*

Creare un livello videocamera

❖ Scegliete Livello > Nuovo > Videocamera, oppure premete Ctrl+Alt+Maiusc+C (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+C (Mac OS).

Nota: *per impostazione predefinita, i nuovi livelli iniziano all'inizio della durata della composizione. Potete invece decidere di farli iniziare nel tempo corrente, deselezionando la preferenza Crea livelli all'ora di inizio composizione (Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o After*

Effects > Preferenze > Generali (Mac OS)).

Modificare le impostazioni della videocamera

Potete modificare le impostazioni della videocamera in qualsiasi momento.

❖ Fate doppio clic sul livello della videocamera nel pannello Timeline, oppure selezionate il livello e scegliete quindi Livello > Impostazioni videocamera.

Nota: *Per impostazione predefinita, l'opzione Anteprima nella finestra di dialogo Impostazioni videocamera è selezionata. Con questa opzione vengono mostrate le modifiche applicate alla composizione mano a mano che le apportate nella finestra di dialogo Impostazioni videocamera.*

Impostazioni della videocamera

Potete modificare in qualsiasi momento le impostazioni della videocamera facendo doppio clic sul livello nel pannello Timeline o selezionando il livello e scegliendo Livello > Impostazioni videocamera.

Selezionate Anteprima nella finestra di dialogo Impostazioni videocamera per visualizzare i risultati nel pannello Composizione mano a mano che modificate le impostazioni nella finestra di dialogo.

Nota: *La profondità di campo dipende dalla lunghezza focale, dall'apertura e dalla distanza di messa a fuoco. Un campo poco profondo è dovuto a una lunghezza focale elevata, una distanza di messa a fuoco breve e un'apertura elevata (valore f-stop basso). Con un campo poco profondo si ottiene una maggior sfocatura di profondità di campo. Con un campo profondo si ottiene invece una minor sfocatura di profondità di campo perché viene messa a fuoco un'area in un intervallo di distanza maggiore.*

Le proprietà videocamera relative a Sfocatura con lente fotocamera e la possibilità di scegliere una forma sono disponibili solo in After Effects CS5.5 e versioni successive. Tali proprietà comprendono Forma figura geometrica, Rotazione figura geometrica, Rotondità figura geometrica, Proporzioni figura geometrica, Margine diffrazione figura geometrica, Guadagno luce, Soglia luce e Saturazione luce. Consultate Effetto Sfocatura con lente fotocamera (CS5.5)

Tipo Videocamera a un nodo o Videocamera a due nodi. Una videocamera a un nodo può essere orientata su se stessa, mentre una videocamera a due nodi ha un punto di interesse e può essere orientata attorno a tale punto. Quando si imposta una videocamera come videocamera a due nodi si ottiene lo stesso effetto dell'impostazione dell'opzione di orientamento automatico di una videocamera (Livello > Trasforma > Orientamento automatico) su Orienta verso punto di interesse. Consultate Opzioni di orientamento automatico.

Nome Il nome della videocamera. Per impostazione predefinita, Videocamera 1 è il nome della prima videocamera creata in una composizione e tutte le videocamere successive vengono numerate in ordine crescente. Scegliete nomi diversi per diverse videocamere per facilitarne la distinzione.

Predefinito Il tipo di impostazioni della videocamera che intendete usare. I predefiniti sono denominati in base alle lunghezze focali. Ogni predefinito ha lo scopo di riprodurre il comportamento di una videocamera da 35 mm con un obiettivo di una certa lunghezza focale. Quindi, il predefinito riguarda anche i valori dell'angolo di visualizzazione, dello zoom, della distanza focale, della lunghezza focale e dell'apertura. L'impostazione predefinita è 50 mm. È inoltre possibile creare una videocamera personalizzata specificando nuovi valori per le varie impostazioni.

Zoom La distanza dall'obiettivo al piano dell'immagine. In altri termini, un livello corrispondente alla distanza dello zoom appare a dimensioni intere, un livello corrispondente a due volte la distanza dello zoom appare alto e largo la metà e così via.

Angolo di visualizzazione L'ampiezza della scena catturata nell'immagine. I valori Lunghezza focale, Dimensioni pellicola e Zoom determinano l'angolo di visualizzazione. Un angolo di visualizzazione più ampio crea lo stesso effetto di un grandangolo.

Profondità di campo Applica variabili personalizzate alle impostazioni Distanza focale, Apertura, F-Stop e Livello sfocatura. Utilizzando queste variabili, potete modificare la profondità di campo per creare effetti di messa a fuoco della videocamera più realistici. La profondità del campo è l'intervallo di distanze all'interno del quale l'immagine è a fuoco. Le immagini al di fuori di questo intervallo risultano sfocate.

Distanza focale La distanza dalla videocamera al piano perfettamente a fuoco.

Aggiungete questa espressione alla proprietà Distanza focale per bloccare il piano focale sul punto di interesse della videocamera in modo che il punto di interesse sia a fuoco: lunghezza(posizione, puntoDiInteresse)

Blocca a zoom Fa corrispondere il valore Distanza focale al valore Zoom.

Nota: *modificando le impostazioni delle opzioni Zoom o Distanza focale nel pannello Timeline, il valore Distanza focale diventa indipendente dal valore Zoom. Per modificare i valori, che tuttavia desiderate mantenere bloccati, utilizzate la finestra di dialogo Impostazioni videocamera al posto del pannello Timeline. In alternativa, potete aggiungere un'espressione alla proprietà Distanza focale nel pannello Timeline: selezionate la proprietà Distanza focale e scegliete Animazione > Aggiungi Espressione; quindi trascinate il selettore espressioni nella proprietà Zoom. Consultate Concetti di base sulle espressioni.*

Apertura Le dimensioni dell'apertura dell'obiettivo. L'impostazione Apertura influisce anche sulla profondità di campo; aumentando l'apertura aumenta anche la sfocatura della profondità di campo. Quando modificate Apertura, i valori per F-Stop cambiano per adeguarsi.

Nota: *in una videocamera vera, aumentando l'apertura entra più luce, il che ha delle conseguenze sull'esposizione. Come la maggior parte delle applicazioni per la creazione di composizioni e animazioni 3D, After Effects ignora questo risultato del cambiamento dei valori di apertura.*

F-Stop Rappresenta il rapporto tra lunghezza focale e apertura. La maggior parte delle videocamere specifica la dimensione dell'apertura utilizzando la misura f-stop; pertanto molti fotografi preferiscono impostare la dimensione dell'apertura in unità f-stop. Quando modificate F-Stop, Apertura cambia per adeguarsi.

Livello sfocatura L'entità della sfocatura della profondità di campo in un'immagine. Un'impostazione del 100% crea una sfocatura naturale come imposto dalle impostazioni della videocamera. Valori inferiori riducono la sfocatura.

Dimensioni pellicola Le dimensioni dell'area esposta della pellicola, che sono direttamente correlate alle dimensioni della composizione. Modificando Dimensioni pellicola, il valore Zoom si modifica per corrispondere alla prospettiva di una videocamera reale.

Lunghezza focale La distanza dal piano della pellicola all'obiettivo della videocamera. In After Effects, la posizione della videocamera rappresenta il centro dell'obiettivo. Modificando Lunghezza focale, il valore Zoom cambia per corrispondere alla prospettiva di una videocamera reale. Inoltre, i

valori Predefinito, Angolo di visualizzazione e Apertura cambiano di conseguenza.

Unità Le unità di misurazione nelle quali sono espressi i valori di impostazione della videocamera.

Misura dimensioni pellicola Le dimensioni usate per rappresentare le dimensioni della pellicola.

Nota: *per risultati ottimali, lavorate a 32 bpc con l'opzione Linearizza spazio di lavoro attivata nelle impostazioni di progetto. Consultate Effetto Sfocatura con lente fotocamera (CS5.5)*

Comandi Videocamera (CS5.5)

After Effects CS5.5 e versioni successive offre alcuni comandi Videocamera da usare singolarmente o con la funzione Crea stereoscopio 3D. Per usare i comandi Videocamera, selezionate un livello videocamera e scegliete Livello > Videocamera.

Collega distanza focale a punto di interesse Crea un'espressione sulla proprietà Distanza focale del livello della videocamera selezionata, impostandone il valore sulla distanza tra la videocamera e il relativo punto di interesse.

Collega distanza focale a livello Crea un'espressione sulla proprietà Distanza focale del livello della videocamera selezionata, in modo che questa corrisponda alla distanza tra la posizione e il punto di interesse della videocamera. Questo metodo consente alla messa a fuoco di seguire automaticamente l'altro livello.

Imposta distanza focale su livello Imposta il valore della proprietà Distanza focale per il tempo corrente in modo che corrisponda alla distanza (per il tempo corrente) tra la videocamera e il livello selezionato.

Risorse online sulle videocamere

Per un'esercitazione video che spieghi come creare e modificare una videocamera e come utilizzare gli strumenti Videocamera, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web Creative Workflow Hacks Dale Bradshaw pubblica uno script e un progetto di esempio per automatizzare la regolazione di una videocamera.

Mark Christiansen mette a disposizione suggerimenti e tecniche dettagliate per utilizzare le videocamere nel capitolo "Virtual Cinematography in After Effects" (Cinematografia virtuale in After Effects) del documento After Effects Studio Techniques nel sito Web Peachpit Press. Questo capitolo include informazioni su corrispondenza della distorsione della lente, esecuzione di movimenti e proiezioni della videocamera (mappatura della videocamera), uso del cambio di messa a fuoco, creazione di sfocatura, uso della grana e scelta di una frequenza fotogrammi corrispondente alla trama.

In un estratto in formato PDF tratto dal loro libro *After Effects Apprentice* e pubblicato nel sito Web Focal Pres, Trish e Chris Meyer offrono un'esercitazione per usare livelli 3D, luci e videocamere.

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video realizzata da Richard Harrington che mostra come usare gli strumenti Videocamera e le viste videocamera in After Effects per creare lo spostamento della videocamera con livelli 3D. Questa esercitazione è la seconda parte di una serie in due parti. La prima parte si concentra su come lavorare con fotografie per isolare e creare in Photoshop un cielo da usare in After Effects.

Nel sito Web Video Copilot di Andrew Kramer è disponibile un'esercitazione video in due parti su operazioni di base di mappatura e proiezione delle videocamere. In questa esercitazione, viene spiegato come proiettare un'immagine su livelli 3D utilizzando luci e le proprietà di trasmissione della luce.

- 1° parte
- 2° parte

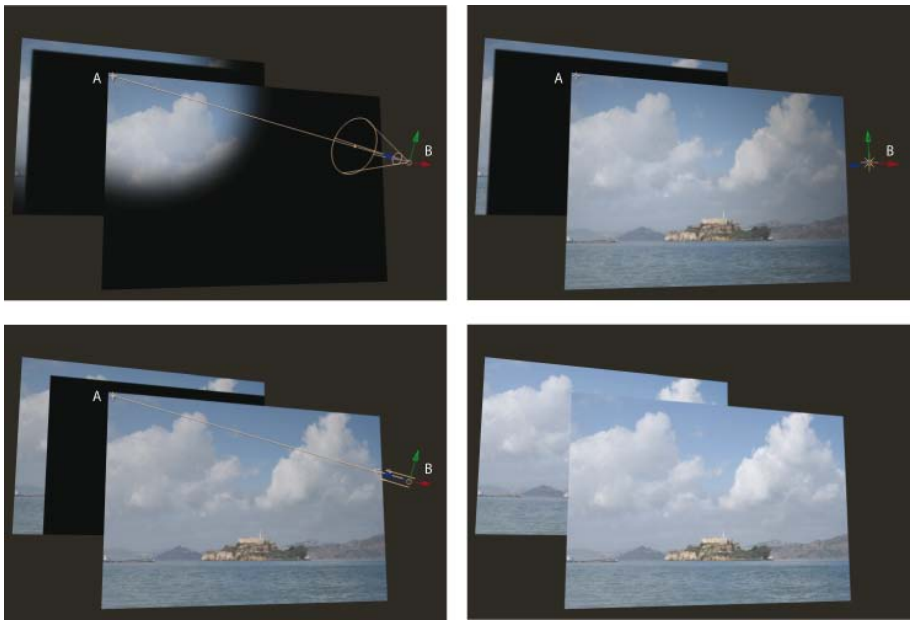
Torna all'inizio

Creare una luce e modificare le impostazioni della luce

Un livello luce può influenzare i colori dei livelli 3D sui quali si riflette, a seconda delle impostazioni della luce e delle proprietà Opzioni materiale dei livelli 3D. Per impostazione predefinita, ciascuna luce è rivolta verso il suo punto d'interesse.

Le luci possono essere utilizzate per illuminare i livelli 3D e proiettare le ombre. Potete utilizzare le luci a seconda delle condizioni di illuminazione della scena in cui state creando la composizione o per creare risultati visivi più interessanti. Ad esempio, potete usare i livelli della luce per creare un flusso luminoso attraverso un livello video, come se fosse costituito da vetro colorato.

Potete animare tutte le impostazioni relative alla luce, tranne il tipo di luce e la proprietà Crea ombre.



Tipi di luce: Riflettore (superiore sinistro); Punto (superiore destro); Parallela (inferiore sinistro); Ambiente (inferiore destro)
A. *Punto di interesse* ***B.*** *Icona Luce*

È possibile specificare quali livelli 3D devono essere interessati da una luce definendo la luce come un livello di regolazione. Posizionate la luce nel pannello Timeline sopra i livelli che desiderate illuminare. I livelli che sono al di sopra di un livello di regolazione della luce nell'ordine di sovrapposizione dei livelli del pannello Timeline non ricevono la luce, a prescindere dalle posizioni dei livelli nel pannello Composizione.

Creare una luce

❖ Scegliete Livello > Nuovo > Luce, oppure premete Ctrl+Alt+Maiusc+L (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+L (Mac OS).

Nota: *per impostazione predefinita, i nuovi livelli iniziano all'inizio della durata della composizione. Potete invece decidere di farli iniziare nel tempo corrente, deselezionando la preferenza Crea livelli all'ora di inizio composizione (Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o After Effects > Preferenze > Generali (Mac OS)).*

Modificare le impostazioni della luce

❖ Fate doppio clic su un livello della luce nel pannello Timeline, oppure selezionate il livello e scegliete Livello > Impostazioni luce.

Selezionate Anteprima nella finestra di dialogo Impostazioni luce per visualizzare i risultati nel pannello Composizione quando si modificano le impostazioni nella finestra di dialogo.

Impostazioni luce

Tipo luce Parallela emette la luce direzionale e illimitata proveniente da una sorgente infinitamente distante. Riflettore emette luce da una sorgente limitata da un cono, come il faretto usato nelle rappresentazioni teatrali. Punto emette una luce omnidirezionale e illimitata, come i raggi emessi da una semplice lampadina. Ambiente crea una luce che non ha sorgente, ma contribuisce alla luminosità globale di una scena e non crea ombre.

Nota: *poiché la posizione nello spazio di una luce Ambiente non agisce sulla sua influenza su altri livelli, una luce Ambiente non dispone di un'icona nel pannello Composizione.*

Intensità La luminosità della luce. I valori negativi creano la non luce. La non luce sottrae il colore da un livello. Ad esempio, se un livello è già acceso, creando una luce direzionale con valori negativi rivolti anch'essi verso quel livello, l'area sul livello si scurisce.

Colore Il colore della luce.

Angolo cono L'angolo del cono che circonda una sorgente di luce, che determina l'ampiezza del raggio in lontananza. Questo controllo è attivo solo se per Tipo luce è selezionata l'opzione Riflettore. L'angolo del cono di un faretto è indicato dalla forma dell'icona della luce nel pannello Composizione.

Nota: *In After Effects CS6, il cono di un faretto selezionato può essere esteso al punto di interesse.*

Sfumatura cono La morbidezza bordi di un riflettore. Questo controllo è attivo solo se per Tipo luce è selezionata l'opzione Riflettore.

Decadimento (After Effects CS5.5 e versioni successive) Tipo di decadimento per una luce di tipo parallela, riflettore o puntiforme. Il decadimento descrive in che modo l'intensità della luce diminuisce sulla distanza.

Per dettagli, esercitazioni e risorse sul decadimento della luce, consultate questo articolo disponibile sul sito Web di Adobe.

I tipi di decadimento comprendono:

Nessuno L'illuminazione non diminuisce con l'aumentare della distanza tra il livello e la luce.

Arrotonda Indica un decadimento lineare uniforme che inizia dal raggio di inizio del decadimento e si estende fino alla distanza di decadimento.

Quadrato inverso fisso Indica un decadimento preciso dal punto di vista della fisica, che inizia dal raggio di inizio del decadimento e si riduce proporzionalmente fino al quadrato inverso della distanza.

Raggio (After Effects CS5.5 e versioni successive) Specifica il raggio di decadimento a partire da una luce. Entro tale distanza, la luce è costante. Oltre tale distanza, si verifica un decadimento della luce.

Distanza decadimento (After Effects CS5.5 e versioni successive) Specifica la distanza di decadimento della luce a partire dalla luce.

Crea ombre Specifica se la sorgente di luce induce un livello a creare un'ombra. Affinché un livello riceva un'ombra, l'opzione materiale Accetta ombre deve essere attivata; questa è l'impostazione predefinita. Affinché un livello crei un'ombra, l'opzione materiale Crea ombre deve essere attivata; questa non è l'impostazione predefinita.

Per attivare e disattivare Crea ombre sul livello selezionato, premete Alt+Maiusc+C (Windows) o Opzione+Maiusc+C (Mac OS). Premete AA per visualizzare le proprietà Opzioni materiale nel pannello Timeline.

Oscurità ombra Imposta l'oscurità dell'ombra. Questo controllo è attivo solo se è stata selezionata l'opzione Crea ombre.

Diffusione ombra Imposta la morbidezza di un'ombra in base alla sua distanza apparente dal livello che proietta l'ombra. Valori maggiori creano ombre più morbide. Questo controllo è attivo solo se è stata selezionata l'opzione Crea Ombre.

Nota: *in After Effects CS5 e versioni precedenti, il decadimento della luce non è disponibile. Tuttavia potete simulare il decadimento della luce mediante espressioni o un plug-in specifico di terze parti. Nel suo sito Web Motionscript, Dan Ebberts pubblica un'espressione per le proprietà Opzioni materiale di un livello con cui è possibile simulare il risultato del decadimento della luce quando il livello si trova più lontano dalla luce.*

Risorse online sulle luci

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video di Eran Stern che mostra l'uso di luci come livelli di regolazione, per controllare con precisione quali livelli sono interessati dalle rispettive luci.

Chris Meyer mette a disposizione una panoramica di base sulle luci e le loro proprietà in un'esercitazione video nel sito Web Lynda.com.

In un articolo disponibile sul sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer offrono consigli su ombre e luci in 3D.

In un estratto in formato PDF tratto dal loro libro *After Effects Apprentice* e pubblicato nel sito Web Focal Pres, Trish e Chris Meyer offrono un'esercitazione per usare livelli 3D, luci e videocamere.

Nel sito Web Artbeats è disponibile un'esercitazione di Chris e Trish Meyer che mostra come usare le luci e i livelli 3D per proiettare un video su altri livelli, ad esempio su una parete.

Regolare una vista 3D o spostare una videocamera, una luce o un punto di interesse

Torna all'inizio

I livelli delle videocamere e i livelli delle luci includono una proprietà Punto d'interesse, che specifica il punto nella composizione verso il quale è indirizzata la videocamera o la luce. Per impostazione predefinita, il punto di interesse si trova al centro della composizione. Potete spostarlo in qualsiasi momento.

Una videocamera a un nodo ignora il punto di interesse. Consultate Impostazioni della videocamera.

Per fare sì che una luce ignori il proprio punto di interesse, selezionate un'opzione diversa da Orienta verso punto di interesse nelle opzioni Orientamento automatico della luce. Consultate Opzioni di orientamento automatico.

Nota: *come con tutte le proprietà, potete modificare le proprietà di una videocamera o di una luce anche direttamente nel pannello Timeline.*

Spostare una videocamera, una luce o un punto di interesse mediante gli strumenti Selezione e Rotazione

1. Selezionate un livello videocamera o luce.
2. Fate clic sullo strumento Selezione o Rotazione ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per spostare la videocamera o la luce e il relativo punto d'interesse, posizionate il puntatore sull'asse che intendete spostare e trascinate.
   - Per spostare la videocamera o la luce lungo un singolo asse senza spostare il punto di interesse, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate l'asse.
   - Per spostare liberamente la videocamera o la luce senza muovere il punto d'interesse, trascinate l'icona Videocamera o l'icona della luce.
   - Per spostare il punto d'interesse, trascinate l'icona Punto d'interesse .

Spostare o regolare una videocamera o una vista 3D di lavoro con gli strumenti Videocamera

Potete regolare le proprietà Posizione e Punto di interesse di un livello di videocamera utilizzando gli strumenti Videocamera nel pannello Composizione.

Potete utilizzare gli strumenti Videocamera anche per regolare una visualizzazione 3D di lavoro, una visualizzazione 3D non associata al livello di una videocamera. Le viste 3D sono come delle videocamere virtuali attraverso le quali è possibile visualizzare e vedere in anteprima una composizione. Le visualizzazioni 3D di lavoro includono le visualizzazioni personalizzate e le visualizzazioni ortografiche fisse (Davanti, Sinistra, Alto, Dietro, Destra o Basso). Le visualizzazioni 3D di lavoro sono utili per inserire elementi in una scena 3D e visualizzarne un'anteprima. Se utilizzate uno strumento Videocamera per regolare una visualizzazione 3D di lavoro, questo non agisce su alcun valore di proprietà del livello.

Dopo aver modificato una vista 3D, potete ripristinarla scegliendo Visualizza > Ripristina visualizzazione 3D.

Non potete usare lo strumento Rotazione videocamera nelle visualizzazioni ortografiche fisse.

Per informazioni sulla scelta e l'utilizzo delle viste 3D, consultate Scegliere una visualizzazione 3D.

1. Nel menu Visualizzazione 3D nella parte inferiore del pannello Composizione, scegliete la visualizzazione della videocamera da regolare.
2. Attivate lo strumento Videocamera.

   Per attivare uno strumento Videocamera, selezionatelo nel pannello Strumenti o premete C per passare da uno strumento Videocamera all'altro. Il modo più facile per passare ai vari strumenti Videocamera consiste nell'attivare lo Strumento videocamera unificato e utilizzare i pulsanti di un mouse a tre pulsanti.

   Rotazione videocamera Ruota la vista 3D o la videocamera mediante uno spostamento attorno al punto di interesse. Per attivare temporaneamente lo strumento Rotazione videocamera quando è attivo lo Strumento videocamera unificato, tenete premuto il pulsante sinistro del mouse.
   Se si tiene premuto il tasto Maiusc mentre si trascina lo Strumento videocamera unificato, viene temporaneamente attivato lo strumento Rotazione videocamera e la rotazione viene vincolata a un solo asse.

   Traccia XY videocamera Regola la vista 3D o la videocamera orizzontalmente o verticalmente. Per attivare temporaneamente lo strumento Traccia XY videocamera quando è attivo lo Strumento videocamera unificato, tenete premuto il pulsante centrale del mouse.

   Traccia Z videocamera Regola la vista 3D o la videocamera lungo la linea che conduce al punto di interesse. Se state utilizzando una visualizzazione ortografica, questo strumento regola la scala della visualizzazione. Per attivare temporaneamente lo strumento Traccia Z videocamera quando è attivo lo Strumento videocamera unificato, tenete premuto il pulsante destro del mouse.
   Nota: *in After Effects CS5, lo strumento Traccia Z videocamera si comporta in modo diverso se viene selezionato nel pannello Strumenti o se viene attivato mediante il pulsante destro del mouse quando è attivo lo Strumento videocamera unificato. Quando viene selezionato direttamente, lo strumento Traccia Z videocamera sposta anche il punto di interesse. Questo non viene invece spostato quando lo strumento Traccia Z videocamera viene attivato mediante il pulsante destro del mouse quando è attivo lo Strumento videocamera unificato. Questa incoerenza è stata corretta in After Effects CS5.5 e versioni successive.*
3. Trascinate nel pannello Composizione. Potete continuare a trascinare fuori dal pannello dopo aver iniziato a trascinare al suo interno.

Dopo aver modificato una vista 3D, potete ripristinarla scegliendo Visualizza > Ripristina visualizzazione 3D.

Spostare o regolare una videocamera o una vista 3D di lavoro per osservare i livelli

Potete spostare una videocamera o regolare una vista 3D per osservare i livelli selezionati o tutti i livelli. After Effects cambia il punto di vista e la direzione della vista in modo da includere i livelli selezionati.

- Per regolare una vista 3D o spostare una videocamera per osservare i livelli selezionati, scegliete Visualizza > Livelli selezionati.
- Per regolare una vista 3D o spostare una videocamera per osservare tutti i livelli, scegliete Visualizza > Tutti i livelli.

Per le scelte rapide da tastiera di questi comandi, consultate Livelli 3D (scelte rapide da tastiera).

Suggerimenti e risorse online per spostare e animare videocamere e luci

Prima di spostare una videocamera, scegliete una vista diversa da Videocamera attiva. Con la vista Videocamera attiva, infatti, guardate attraverso la videocamera e questo può risultare più difficile da gestire.

Per impostazione predefinita, il reticolo di una videocamera è visibile solo quando la videocamera è selezionata. Per rendere il reticolo della videocamera sempre visibile, impostate le opzioni di visualizzazione per il pannello Composizione (Visualizzazione > Opzioni di visualizzazione). Consultate Come mostrare o nascondere i controlli di livello nel pannello Composizione.

Quando lavorate con un livello videocamera o luce, create un livello di oggetto nullo e usate un'espressione per collegare la proprietà Punto di interesse della videocamera o della luce alla proprietà Posizione del livello nullo. Dopodiché, potete animare la proprietà Punto di interesse spostando l'oggetto nullo. Spesso risulta più facile selezionare e visualizzare un oggetto nullo piuttosto che selezionare e vedere il punto di interesse.

In After Effects CS5.5 e versioni successive è disponibile un nuovo comando, Crea oggetto nullo orbita, che associa il livello videocamera selezionato a un nuovo livello nullo. Quest'ultimo viene denominato in base al nome della videocamera con l'aggiunta di Oggetto nullo orbita.

Trish e Chris Meyer illustrano come utilizzare il comando videocamera Crea oggetto nullo orbita in questa esercitazione video su Adobe TV.

Questa pagina include le risorse per le nuove funzioni della videocamera in After Effects CS5.5, compresa la creazione automatica degli stereoscopi della videocamera usando il comando Crea oggetto nullo orbita.

Per un'esercitazione video che spieghi come creare e modificare una videocamera e come utilizzare gli strumenti Videocamera, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web ProVideo Coalition Trish and Chris Meyer offrono un'esercitazione video che dimostra l'utilizzo degli strumenti Videocamera per regolare le videocamere e le viste 3D.

In un estratto in formato PDF tratto dal loro libro *After Effects Apprentice* e pubblicato nel sito Web Focal Pres, Trish e Chris Meyer offrono un'esercitazione per usare livelli 3D, luci e videocamere.

Mark Christiansen mette a disposizione suggerimenti e tecniche dettagliate per utilizzare le videocamere nel capitolo "Virtual Cinematography in After Effects" (Cinematografia virtuale in After Effects) del documento After Effects Studio Techniques nel sito Web Peachpit Press. Questo capitolo include informazioni su corrispondenza della distorsione della lente, esecuzione di movimenti e proiezioni della videocamera (mappatura della videocamera), uso del cambio di messa a fuoco, creazione di sfocatura, uso della grana e scelta di una frequenza fotogrammi corrispondente alla trama.

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video realizzata da Richard Harrington che mostra come usare gli strumenti Videocamera e le viste videocamera in After Effects per creare lo spostamento della videocamera con livelli 3D. Questa esercitazione è la seconda parte di una serie in due parti. La prima parte si concentra su come lavorare con fotografie per isolare e creare in Photoshop un cielo da usare in After Effects.

Nel sito Web AE Portal di Rich Young è disponibile un set di espressioni in cui viene utilizzato il metodo toWorld per collegare una videocamera e una luce a un livello con l'effetto CC Sphere.

Andrew Devis di Creative Cow ha creato 3 serie di esercitazioni dedicate all'animazione di una videocamera:

- Animazione di una videocamera 1: difficoltà della videocamera
- Animazione di una videocamera 2: stereoscopio semplice
- Animazione di una videocamera 3: controller e punto di vista

Questo video di video2brain illustra il comando per creare un nuovo oggetto nullo orbita.

Torna all'inizio

Proprietà Opzioni materiale

I livelli 3D hanno proprietà Opzioni materiale, che determinano in che modo un livello 3D interagisce con luci e ombre.

Crea ombre Specifica se un livello proietta ombre su altri livelli. La direzione e l'angolazione delle ombre sono determinate dalla direzione e dall'angolazione delle sorgenti di luce. Impostate Crea Ombre su Solo se desiderate che il livello risulti invisibile, pur continuando a creare un'ombra.

Usate l'impostazione Solo e un'impostazione di Trasmissione luce diversa da zero per proiettare i colori di un livello invisibile su un altro livello. Steve Holmes mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Artbeats in cui dimostra come usare i livelli con Crea ombre impostato su Solo per proiettare ombre di forme specifiche all'interno di una scena 3D.

Trasmissione luce La percentuale di luce che si irradia attraverso il livello, proiettando il colore del livello su altri livelli come un'ombra. 0% specifica che la luce non attraversa il livello, proiettando un'ombra nera. 100% specifica che i valori completi dei colori del livello che crea l'ombra sono proiettati sul livello che accetta l'ombra.

Usate la trasmissione luce parziale per creare l'aspetto della luce che attraversa una finestra di vetro colorato.

Accetta ombre Specifica se il livello visualizza o meno le ombre proiettate su di esso da altri livelli.

In After Effects CS6, è disponibile un'opzione "Solo" in Accetta ombre quando si desidera eseguire il rendering di un'unica ombra su un livello.

Accetta luci Specifica se il colore di un livello viene interessato dalla luce che lo raggiunge. Questa impostazione non agisce sulle ombre.

Ambiente Riflessione (non direzionale) sull'ambiente del livello. 100% specifica la riflessione più elevata; 0% specifica l'assenza di riflessione sull'ambiente.

Diffondi Riflessione diffusa (omnidirezionale) del livello. Applicare una riflessione diffusa a un livello è come coprirlo con un foglio di plastica opaco. La luce che ricade su questo livello si riflette in modo uguale in tutte le direzioni. 100% specifica la riflessione più elevata; 0% specifica l'assenza di riflessione diffusa.

Speculare Riflessione speculare (direzionale) del livello. La luce speculare si riflette dal livello come da uno specchio. 100% specifica la riflessione più elevata; 0% specifica l'assenza di riflessione speculare.

Lucentezza Determina le dimensioni della luce speculare. Questo valore è attivo solo se l'impostazione Speculare è maggiore di zero. 100% specifica una riflessione con una luce speculare di piccola entità. 0% specifica una riflessione con una luce speculare di grande entità.

Metallo Il contributo del colore del livello al colore della luce speculare. 100% specifica che il colore della luce è il colore del livello. Ad esempio, con un valore Metallo pari a 100%, l'immagine di un anello d'oro riflette una luce dorata. 0% specifica che il colore della luce speculare è il colore della sorgente di luce. Ad esempio, un livello con un valore Metallo pari a 0% sotto una luce bianca assume una luce bianca.

Torna all'inizio

Specificare la risoluzione da usare per il rendering delle ombre

Il plug-in di rendering 3D avanzato consente di eseguire il rendering delle composizioni contenenti livelli 3D che si intersecano. Per eseguire il rendering delle ombre, il Plug-in utilizza mappe di ombre, ossia immagini di cui è stato eseguito il rendering dal punto di vista di ciascuna sorgente luminosa. Normalmente, la risoluzione dell'ombra viene calcolata automaticamente in base alla risoluzione della composizione e alle impostazioni della qualità dei livelli. Se la risoluzione normale non crea la qualità desiderata, oppure se esegue il rendering troppo lentamente, potete regolare la risoluzione della mappa dell'ombra. Ad esempio, se le ombre sono sfocate e l'opzione di materiale Diffusione ombra è impostata su 0, aumentate la risoluzione della mappa dell'ombra. Oppure, se il rendering delle ombre viene eseguito troppo lentamente, diminuite la risoluzione della mappa dell'ombra.

Quando un livello che crea l'ombra si interseca con un altro livello, talvolta si crea un piccolo spazio dietro l'intersezione che dovrebbe essere in

ombra. Per diminuire le dimensioni dello spazio, aumentate la risoluzione della mappa dell'ombra.

1. In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, scegliete Composizione > Impostazioni composizione, fate clic sulla scheda Avanzate e su Opzioni.
2. Scegliete un valore (in pixel) nel menu Risoluzione mappa ombra.

   Per ottenere risultati ideali, scegliete Dimensioni composizione oppure una risoluzione superiore alle dimensioni della composizione. Le risoluzioni inferiori potrebbero fare apparire sfocate le ombre).

Torna all'inizio

3D stereoscopico

Con Adobe After Effects CS5 è possibile creare video stereoscopico 3D e in After Effects CS5.5 e versioni successive sono disponibili nuovi flussi di lavoro e strumenti specifici.

Per esercitazioni, dettagli e risorse sul 3D stereoscopico in After Effects CS5.5, consultate questo articolo disponibile sul sito Web di Adobe.

Per una panoramica sul flusso di lavoro 3D stereoscopico in After Effects, consultate Understanding Stereoscopic 3D in After Effects (3D stereoscopico in After Effects).

Angie Taylor offre un workshop sul flusso di lavoro 3D stereoscopico per Motion Graphic Design. A questo indirizzo sono disponibili alcuni filmati gratuiti da visualizzare online.

Mark Christiansen illustra il metraggio 3D stereoscopico (con una clip gratuita di Art Beats).

Stereoscopio 3D (CS5.5)

In After Effects il comando di menu Crea stereoscopio 3D consente di convertire un composizione 3D in una composizione 3D stereoscopica. La funzione Stereoscopio 3D crea tutti gli elementi necessari, incluso l'effetto Occhiali 3D.

Per creare uno stereoscopio 3D dovete innanzi tutto creare una composizione contenente elementi 3D. Si ottengono buoni risultati con una composizione contenente elementi quali una precomposizione 3D compressa o elementi 3D nella composizione stessa. Se state già utilizzando una videocamera, la potete selezionare al momento di creare lo stereoscopio 3D. Se non è selezionata alcuna videocamera, ne viene creata una nuova (denominata videocamera principale). Scegliete Livello > Videocamera > Crea stereoscopio 3D. Lo stereoscopio funziona solo con videocamere a due nodi.

Lo stereoscopio viene prodotto creando una videocamera principale, oppure utilizzando una videocamera esistente selezionata nella composizione. Sono presenti le composizioni per l'occhio sinistro [Occhio sinistro] e per l'occhio destro [Occhio destro]. Ogni composizione ha una videocamera collegata alla videocamera principale, la composizione originale nidificata in essa e una composizione 3D stereo di output [3D stereo]. Nella composizione 3D stereo di output sono nidificate entrambe le composizioni degli occhi ed è presente inoltre un livello denominato Controlli 3D stereo. Questo livello contiene un effetto Controlli 3D stereo per il controllo dello stereoscopio, nonché un effetto Occhiali 3D che combina le due composizioni sinistra e destra in una singola immagine stereo. Consultate Effetto Vetri 3D.
Nota: *l'effetto Controlli 3D stereo è un componente di Stereoscopio 3D e non si trova nel pannello Effetti e predefiniti.*

L'effetto Controlli 3D stereo dispone delle seguenti impostazioni per Separazione videocamera e Convergenza:

Configurazione Centro colloca le videocamere sinistra e destra a ciascun lato della videocamera principale. Principale sx colloca la videocamera sinistra in corrispondenza della videocamera principale, con la videocamera destra a destra. Principale dx colloca la videocamera destra in corrispondenza della videocamera principale, con la videocamera sinistra a sinistra.

Profondità scena stereo Consente di controllare la separazione interassiale tra le videocamere come percentuale della larghezza della composizione. In questo modo, se la composizione viene ridimensionata, il fattore di separazione resta costante. Questa impostazione parte da un valore minimo di 3% che consente di ottenere un effetto delicato. Per riprese 3D di buona qualità è preferibile non impostarlo su un valore maggiore di 14%-30%. Tuttavia un valore più elevato può essere indicato in alcune situazioni, ad esempio a seconda del contenuto della scena (oggetti molto ravvicinati) e al campo visivo della videocamera.
Nota: *quando si modifica questo valore, viene cambiata la profondità con cui l'effetto 3D stereo sembra rientrare e sporgere dalla scena. Tenete presente che se viene spinto eccessivamente, può provocare affaticamento visivo.*

Convergi videocamere Se questa opzione è disattivata, le videocamere restano parallele alla videocamera principale ma scostate a entrambi i lati. Quando è attivata, la posizione resta scostata. Tuttavia, i punti di interesse delle videocamere sinistra e destra sono uniti alla posizione in base alle due proprietà seguenti.

Convergi a, Scostamento Z convergenza Determina la distanza Z dalla videocamera a cui sembra trovarsi lo schermo se visionato attraverso occhiali 3D. Tutto ciò che si trova più lontano nello spazio Z sembra essere rientrato rispetto allo schermo, e tutto che è più vicino sembra sporgere dalla schermo. Se la convergenza non è attivata e le videocamere sono parallele, cambiando la convergenza della scena si ottiene lo stesso effetto che si ottiene modificando lo scostamento Z. In tal caso, usate il metodo Differenza per impostare elementi diversi nello spazio tra la scena e lo schermo. Consultate Effetto Vetri 3D.

Guida introduttiva alla funzione 3D stereoscopico

Per lavorare in modalità 3D stereoscopica non è indispensabile disporre di un televisore 3D. Ad esempio potete usare occhiali 3D anaglifici (rosso-cyan) e vedere i le riprese 3D stereoscopiche direttamente nel pannello Composizione. Tuttavia, potete usare un televisore 3D per operazioni di montaggio in diretta con un televisore 3D e occhiali a otturatore attivo. Per questo flusso di lavoro saranno necessari alcuni elementi prima di iniziare:

- Un monitor o una TV con supporto della visione stereoscopica 3D.

- Occhiali con cui visionare la TV stereoscopica 3D.

  Nota: *per questo flusso di lavoro, sono necessari degli occhiali a otturatore attivo che richiedono un dispositivo emittente. Accertatevi di usare gli occhiali consigliati dal produttore del televisore.*

- Riprese stereoscopiche o una composizione 3D.

Una volta che disponete di tali elementi, effettuate le seguenti operazioni:

1. Collegate la TV 3D al computer con un cavo HDMI (in assenza di HDMI. è eventualmente accettabile anche un cavo DVI).
2. Create una composizione 3D in After Effects. Accertatevi che la dimensione della composizione corrisponda alla risoluzione corrente del monitor di output.
3. Create un nuovo pannello Composizione per la composizione 3D stereo. Bloccate la composizione, quindi trascinatela sul monitor TV 3D.
4. Accertatevi che il pannello Composizione sia impostato su 100%.
5. Digitate due volte Ctrl + \ (barra rovesciata) per impostare la composizione su Schermo intero per la TV 3D. Accertatevi che la composizione abbia le stesse dimensioni della TV 3D.
6. Cambiate la visualizzazione 3D nell'effetto Occhiali 3D in una delle seguenti:
   - Coppia stereo
   - Sopra sotto
   - Interlacciato
7. Attivate la modalità 3D per la TV 3D e impostate lo stesso formato che era stato impostato in Visualizzazione 3D per l'effetto Occhiali 3D. (Coppia stereo e Sopra sotto sono supportati dalla maggior parte delle TV 3D.)
8. Indossate gli occhiali 3D, quindi modificate la composizione in 3D stereoscopico.

Suggerimenti per l'effetto 3D stereoscopico

- Se usate riprese stereoscopiche 3D nel pannello Composizione e non disponete di un televisore 3D, potete lavorare con il formato anaglifo. Per questo flusso di lavoro stereoscopico 3D funzionano meglio gli occhiali 3D anaglifici rosso e cyan.
- Per cambiare la profondità dell'ambiente 3D, aumentate o riducete il valore Profondità scena stereo.
- Per spostare oggetti diversi indietro o in avanti rispetto allo schermo, attivate Convergi videocamere e cambiate il valore di Scostamento Z convergenza. Gli oggetti più vicini alla videocamera rispetto al valore di scostamento Z sembrano trovarsi davanti allo schermo, quelli più lontani sembrano trovarsi dietro.
- Per fare sì che la profondità di campo della composizione corrisponda alla convergenza della videocamera stereoscopica, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Quando si usa la funzione Collega distanza focale a punto di interesse per la videocamera principale, e si effettua la convergenza delle videocamere per lo stereoscopio, la profondità di campo e la convergenza stereoscopica 3D corrispondono.
  - Per fare sì che la profondità di campo cambi nel tempo, potete animare la distanza focale della videocamera principale. Quindi, impostate il punto di convergenza in modo che questa avvenga da Posizione videocamera e impostate un'espressione per collegare il valore Scostamento Z convergenza alla distanza focale della videocamera principale

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Visualizzazioni e anteprime

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

-->

Visualizzare in anteprima

Visualizzare in anteprima video e audio
Spostare l'indicatore di tempo corrente
Zoom in o zoom out nel tempo per una composizione
Scegliere un visualizzatore da utilizzare sempre per l'anteprima
Modalità di anteprima e preferenze Qualità visualizzatore
Area di interesse (ROI)
Area di lavoro
Istantanee
Anteprima su un monitor video esterno

Torna all'inizio

Visualizzare in anteprima video e audio

Potete *visualizzare in anteprima* tutta la composizione o parte di essa mentre lavorate, senza eseguire il rendering nell'output finale. Sebbene si parli comunemente di *rendering* come se questo termine si applicasse solo all'output finale, anche i processi di creazione di anteprime da visualizzare nei pannelli Metraggio, Livello e Composizione sono tipi di rendering.

Molti dei controlli di visualizzazione in anteprima sono presenti nel pannello Anteprima.

Nota: *Per ulteriori scelte rapide da tastiera senza l'utilizzo del tastierino numerico, consultate Anteprime (scelte rapide da tastiera).*

Usare l'anteprima RAM per riprodurre video e Audio

L'anteprima RAM alloca RAM per riprodurre video e audio nel pannello Timeline, Livello o Metraggio alla velocità in tempo reale. Il numero di fotogrammi memorizzabili per la riproduzione in tempo reale dipende dalla quantità di RAM disponibile nell'applicazione e dalle impostazioni nel pannello Anteprima.

Nel pannello Anteprima potete specificare due gruppi di opzioni di anteprima RAM: Opzioni anteprima RAM e Maiusc+Opzioni anteprima RAM. Ad esempio, potete decidere di impostare le Opzioni anteprima RAM per la frequenza fotogrammi massima e la piena risoluzione e impostare Maiusc+Opzioni anteprima RAM per saltare un fotogramma ogni due e visualizzare a metà risoluzione.

Nei pannelli Livello e Metraggio, le anteprime RAM riproducono il metraggio senza tagli.

1. Per modificare le opzioni di anteprima RAM, fate clic sul menu Opzioni anteprima RAM al centro del pannello Anteprima e scegliete Opzioni anteprima RAM o Maiusc+Opzioni Anteprima RAM. Potete cambiare quanto segue:

   Disattiva audio Consente di includere o escludere l'audio dall'anteprima RAM.

   Frequenza fotogrammi Scegliete Auto per utilizzare la frequenza fotogrammi della composizione.

   Ignora Il numero di fotogrammi da ignorare tra un fotogramma sottoposto a rendering e il successivo. Scegliete 0 per seguire il rendering di tutti i fotogrammi.

   Risoluzione Scegliete Automatica per usare la risoluzione impostata nel menu Risoluzione/Fattore sottocampionamento nella parte inferiore del pannello del visualizzatore.

   Dal tempo corrente Selezionate Dal tempo corrente per riprodurre dal tempo corrente. In caso contrario, Anteprima RAM riproduce l'area di lavoro dall'inizio della composizione, del livello o del metraggio.

   Pieno schermo Consente di riprodurre l'anteprima RAM alle dimensioni intere della composizione, del livello o del metraggio su uno schermo, ossia il colore di sfondo del pannello. Potete cambiare il colore di sfondo del pannello mediante il controllo Luminosità nelle preferenze Aspetto.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per visualizzare in anteprima tramite Opzioni anteprima RAM, fate clic sul pulsante Anteprima RAM nel pannello Anteprima oppure premete 0 (zero) sul tastierino numerico.
   - Per visualizzare in anteprima tramite Maiusc+Opzioni anteprima RAM, tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Anteprima RAM nel pannello Anteprima oppure premete Maiusc+0 (zero) sul tastierino numerico.
3. Per interrompere un'anteprima RAM, eseguite una di queste operazioni:
   - Per lasciare l'indicatore del tempo corrente nell'ultimo fotogramma riprodotto, premete la barra spaziatrice.

- Per lasciare l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui si trovava prima che avesse inizio l'anteprima RAM, fate clic sul pulsante dell'anteprima RAM o premete un pulsante qualsiasi tranne la barra spaziatrice.

Nota: *le prestazioni delle anteprime RAM eseguite con la preferenza Eseguire il rendering di più fotogrammi contemporaneamente selezionata possono risultare inferiori se è in esecuzione un software antivirus*

Premete il tasto asterisco (*) sul tastierino numerico durante l'anteprima RAM per posizionare un marcatore sul fotogramma correntemente visualizzato in anteprima. Si tratta di un ottimo modo per posizionare marcatori corrispondenti a punti importanti in una traccia audio. Consultate Marcatori livello e marcatori composizione.

Anteprima RAM con un numero specificato di fotogrammi

Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre avviate un'anteprima RAM per ottenere l'anteprima di un numero di fotogrammi specificato fino a e incluso il fotogramma corrente. Il numero di fotogrammi predefinito per questo comando è 5. Potete modificare tale impostazione nella sezione Anteprima RAM alternativa delle preferenze Anteprima. Consultate Preferenze Anteprime.

Nota: *Se il fotogramma corrente rientra in un intervallo Pennello a rotoscopio con propagazione all'indietro e il menu Vista del pannello Livello è impostato su Pennello a rotoscopio, questo comando nel pannello Livello effettua l'anteprima a partire dal fotogramma corrente (incluso). Consultate Ulteriori informazioni su estensioni e tratti.*

Salvare un'anteprima RAM come filmato

After Effects può salvare le anteprime RAM come file AVI non compressi (Windows) o come file MOV (Mac OS). Quando salvate un'anteprima RAM, tenete presente quanto segue:

- After Effects utilizza le dimensioni del fotogramma della composizione e l'impostazione Risoluzione nel modello delle impostazioni di rendering predefinite per determinare le dimensioni finali in pixel di un'anteprima RAM salvata. Se l'impostazione Risoluzione nel modello delle impostazioni di rendering è Impostazioni correnti, viene utilizzata l'impostazione Risoluzione del pannello Anteprima. Se l'impostazione Risoluzione del pannello Anteprima è Automatica, viene utilizzata l'impostazione Risoluzione nella finestra di dialogo Impostazioni composizione. L'anteprima RAM salvata non considera il livello di zoom.
- L'anteprima RAM non genera campi interlacciati, quindi un'anteprima RAM salvata non contiene mai campi.

Nota: *la visualizzazione 3D del pannello di composizione attivo deve essere impostata su Videocamera attiva, affinché Salva anteprima RAM funzioni, anche se la composizione non contiene livelli 3D.*

1. Dopo aver generato un'anteprima RAM, scegliete Composizione > Salva anteprima RAM.
2. Immettete un nome, specificate una posizione e fate clic su Salva.

Opzioni di ripetizione a ciclo continuo per le anteprime

Fate clic sul pulsante Ciclo continuo nel pannello Anteprima finché non viene visualizzato lo stato desiderato:

Loop Riproduce ripetutamente l'anteprima dall'inizio alla fine.

Riproduci una volta Riproduce l'anteprima una volta.

Ping Pong Riproduce ripetutamente l'anteprima, alternando tra riproduzione indietro e in avanti.

Anteprima del solo audio

Quando eseguite l'anteprima del solo audio, essa viene riprodotta immediatamente a velocità reale, a meno che non abbiate applicato effetti Audio diversi da Mixer stereo, nel qual caso potreste dover attendere il rendering dell'audio prima della riproduzione.

Nota: *se dovete effettuare il rendering dell'audio per un'anteprima, viene sottoposta a rendering e riprodotta solo la quantità di audio specificata nell'impostazione Durata nelle preferenze di anteprima. Il valore predefinito è 30 secondi.*

Impostate la frequenza di campionamento per l'audio per l'intero progetto nella finestra di dialogo Impostazioni progetto (File > Impostazioni progetto). La qualità CD dell'audio corrisponde a 44,1 KHz, 16 bit stereo.

Le preferenze Hardware audio e Mapping output audio determinano il comportamento delle anteprime audio. Queste preferenze non influiscono sull'output finale. Le impostazioni del modulo di output determinano la qualità dell'audio nell'output finale. Per ottenere anteprime audio di qualità ottimale, scegliete un dispositivo ASIO, se ce n'è uno disponibile nel menu Dispositivo predefinito delle preferenze Hardware audio. In caso contrario, scegliete uno dei dispositivi per il sistema, come After Effects WDM Sound (Windows) o uno dei dispositivi incorporati (Mac OS).

- Per l'anteprima solo dell'audio dal tempo corrente, scegliete Composizione > Anteprima > Anteprima audio (avanti) o premete il tasto del punto decimale (.) sul tastierino numerico.
- Per l'anteprima solo dell'audio nell'area di lavoro, scegliete Composizione > Anteprima > Anteprima audio (Area di lavoro) o premete Alt+punto decimale (.) (Windows) o Opzione+punto decimale (.) (Mac OS) sul tastierino numerico.

Usare l'anteprima standard per riprodurre video

L'anteprima standard (comunemente denominata *riproduzione con la barra spaziatrice*) riproduce il video nel pannello Composizione, Livello o Metraggio dal tempo corrente. L'anteprima standard non riproduce l'audio.

Le anteprime standard vengono riprodotte a velocità vicine il più possibile alla velocità in tempo reale. Tuttavia, per le composizioni complesse, la velocità dell'anteprima potrebbe essere molto inferiore alla velocità in tempo reale.

- Fate clic sul pulsante Riproduci ▶ nel pannello Anteprima o premete la barra spaziatrice.

Eseguire l'anteprima video e audio manuale (scorrimento)

- Per visualizzare in anteprima manualmente (*scorrere*) il video nel pannello Timeline o per andare a un fotogramma specifico, trascinate l'indicatore del tempo corrente.
- Per scorrere l'audio nel pannello Timeline, tenete premuti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) e trascinate l'indicatore del tempo corrente.
- Per scorrere l'audio e il video nel pannello Timeline, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate l'indicatore del tempo corrente.

Se interrompete lo spostamento dell'indicatore del tempo corrente mentre tenete premuto il pulsante del mouse, verrà ripetuta in ciclo una breve sezione dell'audio.

Per visualizzare un'anteprima manuale (scorrimento) dei soli fotogrammi che sono già stati sottoposti a rendering e inseriti nella cache RAM, premete il tasto Bloc Maiusc prima di trascinare l'indicatore del tempo corrente. In tal modo evitate che After Effects tenti di eseguire il rendering degli altri fotogrammi quando eseguite un trascinamento al di sopra di essi o oltre. Questa tecnica risulta utile se desiderate visualizzare manualmente un'anteprima di alcuni fotogrammi di cui avete eseguito il rendering con le impostazioni di anteprima RAM che usavano un'opzione per saltare un fotogramma ogni due.

Opzioni del pannello Audio

Durante le anteprime, il controllo VU del pannello Audio visualizza attivamente i livelli del volume audio. Nella parte superiore del controllo VU, i segnali indicano quando all'audio è applicata la *riduzione della distorsione* che si verifica quando il segnale audio supera il livello massimo consentito dal dispositivo audio.

Per visualizzare il controllo VU e gli altri controlli audio in dettaglio, aumentate l'altezza del pannello Audio.

Pannello Audio
***A.** Controllo VU **B.** Controlli livello **C.** Unità livello **D.** Menu del pannello Audio **E.** Valori livello*

Scegliete Opzioni nel menu del pannello Audio per specificare le opzioni seguenti:

Unità Scegliete se visualizzare i livelli audio in decibel o in percentuale. 100% corrisponde a 0 decibel (0dB).

Minimo cursore Il livello audio minimo da visualizzare nel pannello Audio.

Ulteriori suggerimenti e opzioni per le anteprime

A prescindere dal metodo di visualizzazione in anteprima (come nel caso in cui venga eseguito il rendering nell'output finale) un livello è visibile nelle anteprime di rendering solo se è selezionato il relativo switch livello Video 👁.

Tra i fattori che influenzano la velocità con cui viene eseguito il rendering delle anteprime vi sono gli switch livello, le impostazioni di Anteprime rapide, preferenze e composizione.

Uno dei controlli delle impostazioni di anteprima più semplici ed efficaci è il menu dell'impostazione Risoluzione/Fattore sottocampionamento nella parte inferiore del pannello Composizione. In questo menu, scegliete un valore diverso da Completo per visualizzare tutte le anteprime a una risoluzione più bassa. Consultate Risoluzione.

Per attivare o disattivare la correzione delle proporzioni pixel, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva correzione proporzioni pixel nella parte inferiore del pannello. La qualità della correzione per le proporzioni pixel dipende dall'opzione preferenza Qualità zoom. Consultate Preferenze Qualità visualizzatore.

Quando possibile, visualizzate l'anteprima sullo stesso dispositivo utilizzato dal pubblico per vedere il vostro output finale. Potete ad esempio utilizzare a tale scopo un monitor video esterno. Per vedere quale sarà l'aspetto della composizione di un dispositivo mobile, ad esempio un telefono cellulare, eseguite innanzi tutto il rendering della vostra composizione nell'output finale, quindi utilizzate Adobe Device Central per visualizzare il filmato.

Se state creando composizioni per dispositivi mobili utilizzando Device Central, potete visualizzare un'anteprima della composizione all'interno di After Effects con guide e impostazioni che simulano alcuni aspetti dei dispositivi mobili di destinazione. Consultate Creare composizioni per la riproduzione su dispositivi mobili.

Se è stata abilitata la gestione colore, potete visualizzare in anteprima una composizione, un livello o un elemento di metraggio come apparirebbe nello spazio colore di output. Consultate Simulare l'aspetto dei colori su un dispositivo di output diverso.

***Nota:** selezionate Mostra avanzamento rendering nel pannello Info e nel diagramma di flusso (Modifica > Preferenze > Visualizzazione (Windows) o After Effects > Preferenze > Visualizzazione (Mac OS)) per vedere ulteriori informazioni nel pannello Info o Diagramma di flusso del progetto durante il rendering, a fini di visualizzazione in anteprima o per l'output finale.*

Spostare l’indicatore di tempo corrente

Torna all’inizio

Il modo più semplice per visualizzare in anteprima i fotogrammi consiste nello spostare o trascinare manualmente l’*indicatore del tempo corrente (CTI)*.

Il *righello temporale* rappresenta visivamente la dimensione temporale di una composizione, di un livello o di un elemento di metraggio. Nel pannello Livello o Metraggio il righello temporale appare accanto alla parte inferiore del pannello. Per un pannello Composizione il righello temporale appare nel pannello Timeline corrispondente. I righelli temporali in pannelli differente rappresentano durate diverse. Il righello temporale in un pannello Livello o Metraggio rappresenta la durata del contenuto di quel pannello. Il righello temporale nel pannello Timeline rappresenta la durata dell’intera composizione.

Su un righello temporale, l’*indicatore del tempo corrente* indica il fotogramma che state visualizzando o modificando.

Indicatore del tempo corrente nel righello temporale nel pannello Timeline (sinistra) e nel pannello Livello (destra)

- Per avanzare o arretrare di un fotogramma, fate clic sul pulsante Fotogramma successivo o Fotogramma precedente nel pannello Anteprima oppure premete il tasto PagGiù o PagSu.
- Per avanzare o arretrare di dieci fotogrammi, tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Fotogramma precedente o Fotogramma successivo o tenete premuto Maiusc+Pagina giù o Maiusc+Pagina su.
- Per avanzare di uno specifico periodo di tempo o di uno specifico numero di fotogrammi, fate clic sulla visualizzazione del tempo corrente, quindi immettete il segno più (+) seguito dal codice di tempo o dal numero di fotogrammi di cui avanzare. Ad esempio, immettete **`+20`** per spostarvi avanti di 20 fotogrammi o **`1:00`** per avanzare di un secondo. Anteponete al valore il segno meno (-) per arretrare. Ad esempio, immettete **`+-20`** per arretrare di 20 fotogrammi o **`+-1:00`** per arretrare di un secondo.
- Per andare al primo o all’ultimo fotogramma, fate clic sul pulsante Primo fotogramma o Ultimo fotogramma nel pannello Anteprima o premete il tasto Inizio o Fine.
- Per andare al primo o all’ultimo fotogramma dell’area di lavoro, premete Maiusc+Inizio o Maiusc+Fine.
- Per passare a un fotogramma specifico, fate clic sul righello del tempo; fate clic sulla visualizzazione del tempo corrente nel pannello Metraggio, Livello, Composizione o Timeline, oppure premete Alt+Maiusc+J (Windows) o Opzione+Maiusc+J (Mac OS). Potete inoltre trascinare l’indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline per modificarne il valore.
- Premete Maiusc e trascinate l’indicatore del tempo corrente per l’aggancio ai fotogrammi chiave, ai marcatori, ai punti di attacco e stacco, all’inizio o alla fine della composizione o all’inizio o alla fine dell’area di lavoro.

Jeff Almasol mette a disposizione uno script che crea un pannello con i controlli per spostare l’indicatore del tempo corrente su tempi diversi nella composizione. Il pannello dispone di pulsanti che consentono di spostarsi in avanti o all’indietro di un numero specifico di fotogrammi rispetto al tempo corrente, nonché dei pulsanti per catturare tempi diversi e passare facilmente ad essi. Per maggiori informazioni, visitate il sito Web redefinery di Jeff Almasol.

Potete effettuare scorrimenti e zoom in temporali nei pannelli Timeline, Composizione, Livello e Metraggio. Consultate Scorrimento o zoom con la rotella del mouse.

Zoom in o zoom out nel tempo per una composizione

Torna all’inizio

- Nel pannello Timeline, fate clic sul pulsante Zoom in o Zoom out oppure trascinate il cursore dello zoom tra i pulsanti.
- Sulla tastiera principale, premete il tasto = (uguale) per ingrandire e il tasto - (meno) per rimpicciolire nel tempo.
- Trascinate le parentesi di Avvio navigatore tempo o Arresto navigatore tempo per ingrandire o rimpicciolire una sezione del righello temporale della composizione.

Trascinamento della parentesi Arresto navigatore tempo per visualizzare una parte maggiore del righello temporale.

Nota: *Quando fate clic sul navigatore tempo nel pannello Timeline, il pannello Informazioni mostra i tempi dell’inizio e della fine della durata del navigatore tempo.*

- Per ingrandire in modo da mostrare l’intera durata della composizione, premete Maiusc+; (punto e virgola) con il pannello Composizione o il pannello Timeline attivo. Premete di nuovo Maiusc+ per ingrandire di nuovo la durata specificata dal navigatore tempo.
- Per ingrandire in modo da visualizzare l’intera durata della composizione, tenete premuto Maiusc e fate doppio clic sul navigatore tempo. Premete di nuovo Maiusc e fate doppio clic per ingrandire di nuovo la durata specificata dal navigatore tempo.

- Per ingrandire e visualizzare i singoli fotogrammi nel righello temporale, fate doppio clic sul navigatore del tempo. Fate nuovamente clic sul navigatore del tempo per ingrandire e visualizzare l'intera durata della composizione.

Per informazioni su altri metodi con cui è possibile effettuare scorrimenti e zoom temporali con la rotellina del mouse, consultate Scorrimento o zoom con la rotella del mouse.

Dopo che è stato eseguito uno zoom in temporale, premete D per centrare il grafico del tempo sul tempo corrente.

Scegliere un visualizzatore da utilizzare sempre per l'anteprima

Torna all'inizio

La definizione di un visualizzatore come pannello predefinito per l'anteprima è particolarmente utile quando un visualizzatore Composizione rappresenta l'output finale e desiderate visualizzare sempre in anteprima il visualizzatore anche quando cambiate impostazioni in altri pannelli.

Il pannello impostato per eseguire sempre l'anteprima appare in primo piano per la durata dell'anteprima.

- Fate clic sul pulsante Esegui sempre anteprima di questa visualizzazione nell'angolo inferiore sinistro del pannello.

Nota: *se sono aperte diverse viste, le anteprime vengono eseguite nella vista della composizione in primo piano per le composizioni 2D e nella vista Videocamera attiva per le presentazioni 3D. Per disattivare la Videocamera attiva, deselezionate Anteprime con videocamera attiva nel menu del pannello Anteprima.*

Modalità di anteprima e preferenze Qualità visualizzatore

Torna all'inizio

After Effects dispone di diverse opzioni per l'anteprima, con compromessi tra velocità e fedeltà.

Modalità di anteprima e preferenze Anteprime rapide

Ciascuna modalità di anteprima fornisce un equilibrio diverso tra qualità e velocità per la riproduzione e l'aggiornamento delle immagini durante le interazioni, come ad esempio quando trascinate un livello nel pannello Composizione o modificate un valore di proprietà nel pannello Timeline.

Le modalità Bozza 3D e Aggiornamento diretto si applicano a tutte le visualizzazioni di una composizione.

Bozza 3D Disattiva le luci, le ombre e la sfocatura della profondità di campo per le videocamere. Per attivare o disattivare la modalità Bozza 3D, fate clic sul pulsante Bozza 3D nella parte superiore del pannello Timeline.

Aggiornamento diretto Aggiorna le immagini nel pannello Composizione o Livello durante le interazioni. Quando Aggiornamento diretto è deselezionato, After Effects visualizza rappresentazioni del reticolo durante le interazioni. Per attivare o disattivare la modalità Aggiornamento diretto, fate clic sul pulsante Aggiornamento diretto nella parte superiore del pannello Timeline.

Per attivare/disattivare temporaneamente la modalità Aggiornamento diretto, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate per spostare un livello, modificare il valore di una proprietà o spostare l'indicatore del tempo corrente.

Anteprime rapide (CS5.5 e versioni precedenti)

Potete utilizzare una diversa modalità Anteprime rapide per ogni visualizzazione nel pannello Composizione. Ad esempio, in un layout 4 viste, potreste utilizzare OpenGL per la vista Videocamera attiva e Reticolo per le viste sinistra, destra e superiore. Fate clic sul pulsante Anteprime rapide nella parte inferiore del pannello Composizione per impostare le preferenze Anteprime rapide oppure scegliete tra le seguenti modalità Anteprime rapide:

Reticolo Rappresenta ciascun livello come struttura a reticolo, che aumenta la velocità di riproduzione e consente di riposizionare rapidamente un livello con pixel di grandi dimensioni o l'applicazione di vari effetti.

Risoluzione adattata - OpenGL disattivato Riduce la risoluzione di anteprima dei livelli quando risulta necessario per mantenere la velocità di aggiornamento delle immagini durante le interazioni. Il valore Limite risoluzione adattata nell'area Anteprime rapide della categoria di preferenze Anteprime specifica la risoluzione minima da usare.

OpenGL - Interattivo oppure OpenGL - Sempre attivo La modalità OpenGL fornisce anteprime di alta qualità che richiedono minor tempo di rendering rispetto ad altre modalità di riproduzione. OpenGL può essere utilizzata anche per accelerare il rendering nell'output finale. Le funzioni OpenGL in After Effects si basano sulle funzioni OpenGL dell'hardware video. Se OpenGL non supporta una data funzione, l'anteprima viene creata ugualmente senza tale funzione. Ad esempio, se i livelli contengono ombre e l'hardware OpenGL non ne supporta l'utilizzo, l'anteprima eseguita risulterà priva di ombre. Selezionate OpenGL - Interattivo per utilizzare OpenGL solo per le interazioni, ad esempio per la visualizzazione in anteprima (*trascinamento*) nel pannello Timeline o per il trascinamento di un livello nel pannello Composizione. Osservando l'icona Anteprima rapida potete verificare quando OpenGL si attiva (l'icona si illumina). Selezionate OpenGL-Sempre attivo per utilizzare OpenGL in tutte le anteprime. In questa modalità, "OpenGL" appare nell'angolo superiore sinistro di tutte le visualizzazioni nel pannello Composizione.

Nota: *per poter usare OpenGL per le anteprime è necessario che l'opzione Attiva OpenGL nell'area Anteprime rapide della categoria di preferenze Anteprima sia selezionata. Se selezionate anche Attiva risoluzione adattata con OpenGL, la risoluzione di anteprima dei livelli sottoposti a rendering con OpenGL viene diminuita, quando necessario, per mantenente la velocità di aggiornamento delle immagini durante le interazioni.*

Per evitare che After Effects aggiorni le immagini nei pannelli Metraggio, Livello e Composizione, premete Bloc Maiusc. Quando apportate una modifica che altrimenti apparirebbe in un pannello, After Effects aggiunge una barra rossa nella parte inferiore del pannello, con un promemoria in cui informa che l'aggiornamento dell'immagine è disattivato. After Effects continua ad aggiornare i controlli dei pannelli, ad esempio, i tracciati animati, i punti di ancoraggio e i contorni delle maschere mentre li spostate. Per riprendere gli aggiornamenti dei pannelli e visualizzare tutte le modifiche, premete nuovamente Bloc Maiusc. Premere Bloc Maiusc è un buon sistema per impedire che le visualizzazioni vengano aggiornate per ciascun fotogramma durante il rendering per l'output finale.

Nota: *quando usate OpenGL per il rendering delle anteprime e un monitor video, l'anteprima visualizzata sul monitor video non si aggiorna mentre interagite con elementi della composizione fino a che non rilasciate il mouse al termine di un'interazione. Consultate Anteprima su un monitor video esterno.*

Anteprime rapide (CS6)

Il pulsante Anteprime rapide funziona nello stesso modo delle versioni precedenti di After Effects; tuttavia, le opzioni sono state riordinate e hanno dei nomi diversi. Nel menu sono elencate le opzioni per consentono di spaziare da prestazioni di qualità superiore ma più lente (Disattivato) a prestazioni superiori ma di qualità inferiore (Reticolo).

Disattivato (Qualità finale) Le anteprime rapide sono disattivate. Utilizzate questa modalità per un'anteprima della qualità finale della composizione.

Risoluzione adattata Consente di eseguire un tentativo di sottocampionamento del metraggio mentre trascinate un livello o un valore di proprietà. Per le composizioni 3D ray tracing, l'opzione riduce la qualità ray tracing in base alla risoluzione adattata corrente:

- a 1/2, il valore di qualità ray tracing viene dimezzato
- a 1/4, viene ridotto al massimo a 4
- a 1/8 o a 1/16, viene ridotto al massimo a 2

Potete modificare il limite di risoluzione adattata in Modifica > Preferenze > Anteprime (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Anteprime (Mac OS).

Bozza Disponibile solo nelle composizioni 3D ray tracing. Questa opzione riduce la qualità ray tracing (numero di raggi generati dal modulo di ray tracing) a 1.

Bozza veloce Durante la presentazione di una scena complessa o nel caso di una composizione 3D ray tracing, potete utilizzare la modalità Bozza veloce per visualizzare l'anteprima. Nelle composizioni 3D ray tracing, la modalità Bozza veloce supporta i livelli 3D con smusso, estrusione e curvati. Quando visualizzate un'anteprima, la scena viene sottoposta a sottocampionamento per velocizzare il caricamento delle texture nella GPU. Nella modalità Bozza veloce, ogni fotogramma video è ancora letto nel modulo di rendering in base alle esigenze. Il fattore di sottocampionamento è impostato su una risoluzione 1/4, con effetti e mascherini traccia attivati.

Reticolo Utile per l'impostazione e la visualizzazione in anteprima delle composizioni complesse.

- Nelle modalità Bozza, Bozza veloce e Reticolo, il fulmine del pulsante del menu Modulo di rendering corrente è arancione. In Risoluzione adattata, viene visualizzato in arancione quando la composizione è sottoposta a sottocampionamento. In questi casi, il nome della modalità viene visualizzato nell'angolo superiore destro della visualizzazione Composizione.
- Se la regolazione di una proprietà o lo scorrimento della timeline richiede molto tempo nelle modalità Disattivato, Risoluzione adattata o Bozza, al posto della scena saranno temporaneamente visualizzati i reticoli. Il rendering del fotogramma viene completato quando interrompete lo spostamento del mouse.
- Se vi trovate in una composizione 3D ray tracing in modalità Bozza e passate a una composizione 3D classica, la modalità di anteprima rapida passa automaticamente a Risoluzione adattata.
- In After Effects CS5.5 (e versioni precedenti), i progetti con composizioni impostate sulla modalità di anteprima rapida "OpenGL--Interattivo" vengono automaticamente impostati su "Risoluzione adattata".
- Se desiderate aggiornare più di una visualizzazione attiva tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), attivate l'opzione "Opzioni di vista condivisione" nel menu a comparsa Seleziona layout vista.
- Premete il pulsante del menu Modulo di rendering corrente in alto a destra nel pannello Composizione per aprire rapidamente le impostazioni correnti del modulo di rendering nella finestra di dialogo Impostazioni composizione.

È importante modificare la modalità Anteprime rapide affinché corrisponda al flusso di lavoro, specialmente quando si utilizzano le composizioni 3D ray tracing.

Scelte rapide da tastiera per Anteprime rapide

Nome qualità	Scelta rapide da tastiera (Windows)	Scelta rapide da tastiera (Mac OS)
Disattivato (Qualità finale)	Ctrl+Alt+1 (Windows)	Cmd+Opzione+1 (Mac OS)

Risoluzione adattata	Ctrl+Alt+2 (Windows)	Cmd+Opzione+2 (Mac OS)
Bozza	Ctrl+Alt+3 (Windows)	Cmd+Opzione+3 (Mac OS)
Bozza veloce	Ctrl+Alt+4 (Windows)	Cmd+Opzione+4 (Mac OS)
Reticolo	Ctrl+Alt+5 (Windows)	Cmd+Opzione+5 (Mac OS)

Preferenze Qualità visualizzatore

Nella categoria di preferenze Anteprime, potete scegliere la qualità e velocità delle operazioni di gestione colore e zoom nelle anteprime. Dal menu Qualità zoom o Qualità gestione colore, scegliete Più rapida, Più precisa o Più preciso eccetto anteprima RAM.

L'opzione Più preciso eccetto anteprima RAM usa operazioni più precise per anteprime manuali e standard e operazioni più rapide per le anteprime RAM. Consultate Visualizzare in anteprima video e audio.

La preferenza Qualità zoom determina la qualità del ridimensionamento eseguito per la correzione delle proporzioni pixel nei pannelli Composizione e Livello. Consultate Proporzioni dei pixel e proporzioni dei fotogrammi.

Nota: *quando il menu Mostra canale è impostato su un'opzione che mostra i colori semplici (RGB semplice, Sovrapposizione alfa o Bordo alfa), la preferenza Qualità visualizzatore viene ignorata e l'anteprima viene creata come se la Qualità visualizzatore fosse impostata su Più rapida.*

Torna all'inizio

Area di interesse (ROI).

L'*area di interesse (ROI)* è l'area della composizione, il livello o l'elemento di metraggio che viene sottoposto a rendering per le anteprime. Create un'area di interesse più piccola per utilizzare minor potenza di elaborazione e memoria per l'anteprima, migliorando così la velocità di interazione e aumentando la durata dell'anteprima RAM.

Per impostazione predefinita, la modifica dell'area di interesse non agisce sull'output del file. Potete modificare le dimensioni della composizione e selezionare l'area da sottoporre a rendering ritagliando l'area di interesse.

Nota: *quando l'area di interesse è selezionata, il pannello Info mostra le distanze orizzontale e verticale dalle estremità superiore (T), sinistra (L), inferiore (B) e destra (R) dell'area rispetto all'angolo superiore sinistro della composizione.*

- Per disegnare un'area di interesse, fate clic sul pulsante Area di interesse nella parte inferiore del pannello Composizione, Livello o Metraggio, quindi eseguite un trascinamento per selezionare un'area visualizzabile del pannello.

Per ricominciare a delimitare la selezione, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Area di interesse.

- Per alternare tra l'utilizzo dell'area di interesse e l'utilizzo della composizione, del livello o del fotogramma di composizione completo, fate clic sul pulsante Area di interesse.
- Per spostare o ridimensionare l'area di interesse, trascinatene le estremità o le maniglie. Trascinate una maniglia d'angolo tenendo premuto il tasto Maiusc per ridimensionare mantenendo immutate le proporzioni.
- Per ritagliare la composizione in base all'area di interesse, scegliete Composizione > Ritaglia composizione secondo area di interesse.
- Per ritagliare l'output dell'area di interesse, scegliete Usa area di interesse nella sezione Ritaglia della finestra di dialogo Impostazioni modulo di output. (Consultate Impostazioni modulo di output.)

Per creare l'equivalente di un'area di interesse per un singolo livello, potete disegnare una maschera temporanea attorno alla parte del livello con la quale state lavorando. L'area esterna della maschera non verrà sottoposta a rendering. Questo consente di velocizzare notevolmente il lavoro con una piccola parte di un livello di grandi dimensioni. Tuttavia, è necessario fare attenzione, in quanto la mancata esecuzione del rendering dei pixel esterni alla maschera può modificare notevolmente l'aspetto della composizione. Consultate Creazione delle maschere.

Torna all'inizio

Area di lavoro

L'*area di lavoro* è la porzione della durata di una composizione sottoposta a rendering per le anteprime o l'output finale. Nel pannello Timeline, l'area di lavoro viene visualizzata in una tonalità di grigio più chiara.

- Per impostare il punto iniziale o finale dell'area di lavoro sul tempo corrente, premete B (inizio) o N (fine), rispettivamente.
- Per impostare l'area di lavoro, spostate i marcatori di inizio e fine dell'area di lavoro sul righello temporale.

I marcatori dell'area di lavoro indicano la durata della composizione sottoposta a rendering per le visualizzazioni in anteprima o per l'output finale.

- Per spostare l'area di lavoro, trascinate la barra dell'area di lavoro dalla zona centrale verso destra o sinistra.

Trascinamento del centro della barra dell'area di lavoro per spostare l'area di lavoro

- Per espandere l'area di lavoro alle dimensioni della composizione, fate doppio clic sulla zona centrale della barra dell'area di lavoro.
- Per visualizzare la durata del lavoro e le volte in cui esso inizia e finisce nel pannello Informazioni, fate clic sulla barra dell'area di lavoro.

Istantanee

Torna all'inizio

Se desiderate confrontare una visualizzazione con un'altra visualizzazione del pannello Composizione, Livello o Metraggio, potete scattare un'*istantanea*. Ad esempio, potrebbe essere opportuno confrontare due fotogrammi in posizioni temporali diverse in un filmato.

Le istantanee scattate in un tipo di pannello possono essere visualizzate in pannelli di tipo diverso. Ad esempio, potete scattare un'istantanea di un pannello Livello e visualizzarla in un pannello Composizione o Metraggio. La visualizzazione di un'istantanea non sostituisce il contenuto del pannello. Se l'istantanea presenta dimensioni o proporzioni diverse rispetto al pannello in cui la visualizzate, viene ridimensionata in modo da essere contenuta interamente nella vista corrente.

Le istantanee fungono soltanto da riferimento e non vengono integrate nel livello, nella composizione o nel rendering del filmato.

Quando si scatta un'istantanea viene riprodotto un suono.

- Per scattare un'istantanea, fate clic sul pulsante Prendi istantanea nella parte inferiore del pannello o premete Maiusc+F5, Maiusc+F6, Maiusc+F7 o Maiusc+F8.
- Per visualizzare l'ultima istantanea ripresa con il pulsante Prendi istantanea o con la scelta rapida Maiusc+F5, fate clic e tenete premuto il pulsante Mostra istantanea in fondo al pannello.
- Per visualizzare una specifica istantanea, premete e tenete premuto F5, F6, F7 o F8.
- Per eliminare un'istantanea, tenete premuto Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Mac OS) e premete F5, F6, F7 o F8.
- Per liberare tutta la memoria utilizzata per memorizzare le istantanee, scegliete Modifica > Svuota > Istantanea.

Anteprima su un monitor video esterno

Torna all'inizio

Potete eseguire l'anteprima del contenuto del pannello Livello, Metraggio o Composizione su un monitor video esterno. La visualizzazione di un'anteprima su un monitor video richiede hardware aggiuntivo, come ad esempio una scheda di acquisizione video o una porta FireWire. Se utilizzate una scheda di digitalizzazione video per collegare un monitor video esterno, seguite le istruzioni fornite insieme alla scheda per collegare il monitor su cui visualizzare le anteprime. Se utilizzate una porta FireWire, collegate innanzitutto una videocamera digitale o un dispositivo simile alla porta, quindi collegate il monitor video al dispositivo. Per ulteriori informazioni sulla configurazione delle anteprime FireWire, consultate la documentazione fornita insieme alla videocamera digitale, al videoregistratore o all'altro dispositivo.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Anteprima video (Windows) o After Effects > Preferenze > Anteprima video (Mac OS).
2. Scegliete un dispositivo esterno nel menu Dispositivo di output (se un dispositivo è disponibile, viene elencato automaticamente in questo menu).
3. Scegliete un'opzione nel menu Metodo di output. Le opzioni elencate dipendono dal dispositivo usato. Il valore Dimensioni fotogramma che appare nel menu Metodo di output dipende dal valore selezionato nel menu Metodo di output piuttosto che dalle altre impostazioni di After Effects.
4. Impostate le seguenti opzioni:

   Preferenze Visualizza le anteprime RAM o le anteprime standard solo sul monitor esterno.

   Mirroring su monitor computer Visualizza le anteprime RAM o standard contemporaneamente sul monitor esterno e sullo schermo del computer. L'utilizzo di questa opzione potrebbe rallentare le anteprime.

   Interazioni Visualizza le anteprime interattive, quali il trascinamento nel pannello Timeline o nel pannello Composizione, sullo schermo del computer e contemporaneamente sul monitor esterno.

   Rendering Visualizza ciascun fotogramma sullo schermo del computer e contemporaneamente sul monitor esterno durante il rendering dei fotogrammi presenti nella coda di rendering.
5. Selezionate Scala e letterbox di output per adattare a monitor video se state lavorando con formati di immagine che non corrispondono alle dimensioni dei fotogrammi del dispositivo di anteprima e se desiderate visualizzare l'intera immagine ridimensionata.

   Dopo avere scelto un dispositivo di output nelle preferenze Anteprima video, potete visualizzare in anteprima il dispositivo di output premendo il tasto / (barra) sul tastierino numerico. Premete Ctrl+/ (Windows) o Comando+/ (Mac OS) per alternare tra la preferenza Solo desktop e il dispositivo di output specificato.

Sia che attiviate o meno la gestione dei colori, After Effects non gestisce il colore delle anteprime su monitor video esterni. I colori inviati al monitor video esterno si trovano nello spazio cromatico di lavoro del progetto. Potete attivare manualmente la gestione del colore per le anteprime video nidificando la composizione e utilizzando l'effetto Convertitore profilo colori per eseguire la conversione dallo spazio cromatico di lavoro per il progetto allo spazio cromatico del dispositivo di anteprima video. Per ulteriori informazioni, consultate Scegliere uno spazio cromatico di lavoro e attivare la gestione del colore.

Nota: *quando usate OpenGL per il rendering delle anteprime, l'anteprima visualizzata sul monitor video non si aggiorna mentre interagite con elementi della composizione fino a che non rilasciate il mouse al termine di un'interazione. Consultate Modalità di anteprima.*

- Visualizzazioni (scelte rapide da tastiera)
- Colonne e switch Livello nel pannello Timeline
- Navigazione temporale (scelte rapide da tastiera)
- Visualizzatori
- Preferenze
- Rendering con OpenGL
- Nozioni di base sul rendering e l'esportazione

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Visualizzare in anteprima

Visualizzare in anteprima video e audio
Spostare l'indicatore di tempo corrente
Zoom in o zoom out nel tempo per una composizione
Scegliere un visualizzatore da utilizzare sempre per l'anteprima
Modalità di anteprima e preferenze Qualità visualizzatore
Area di interesse (ROI)
Area di lavoro
Istantanee
Anteprima su un monitor video esterno

Torna all'inizio

Visualizzare in anteprima video e audio

Potete *visualizzare in anteprima* tutta la composizione o parte di essa mentre lavorate, senza eseguire il rendering nell'output finale. Sebbene si parli comunemente di *rendering* come se questo termine si applicasse solo all'output finale, anche i processi di creazione di anteprime da visualizzare nei pannelli Metraggio, Livello e Composizione sono tipi di rendering.

Molti dei controlli di visualizzazione in anteprima sono presenti nel pannello Anteprima.

Nota: *Per altre scelte rapide da tastiera per le anteprime da utilizzare su una tastiera senza tastierino numerico in After Effects CS5.5 e versioni precedenti, vedete Anteprime (scelte rapide da tastiera).*

Usare l'anteprima RAM per riprodurre video e Audio

L'anteprima RAM alloca RAM per riprodurre video e audio nel pannello Timeline, Livello o Metraggio alla velocità in tempo reale. Il numero di fotogrammi memorizzabili per la riproduzione in tempo reale dipende dalla quantità di RAM disponibile nell'applicazione e dalle impostazioni nel pannello Anteprima.

Nel pannello Anteprima potete specificare due gruppi di opzioni di anteprima RAM: Opzioni anteprima RAM e Maiusc+Opzioni anteprima RAM. Ad esempio, potete decidere di impostare le Opzioni anteprima RAM per la frequenza fotogrammi massima e la piena risoluzione e impostare Maiusc+Opzioni anteprima RAM per saltare un fotogramma ogni due e visualizzare a metà risoluzione.

Nei pannelli Livello e Metraggio, le anteprime RAM riproducono il metraggio senza tagli.

1. Per modificare le opzioni di anteprima RAM, fate clic sul menu Opzioni anteprima RAM al centro del pannello Anteprima e scegliete Opzioni anteprima RAM o Maiusc+Opzioni Anteprima RAM. Potete cambiare quanto segue:

   Disattiva audio Consente di includere o escludere l'audio dall'anteprima RAM.

   Frequenza fotogrammi Scegliete Auto per utilizzare la frequenza fotogrammi della composizione.

   Ignora Il numero di fotogrammi da ignorare tra un fotogramma sottoposto a rendering e il successivo. Scegliete 0 per seguire il rendering di tutti i fotogrammi.

   Risoluzione Scegliete Automatica per usare la risoluzione impostata nel menu Risoluzione/Fattore sottocampionamento nella parte inferiore del pannello del visualizzatore.

   Dal tempo corrente Selezionate Dal tempo corrente per riprodurre dal tempo corrente. In caso contrario, Anteprima RAM riproduce l'area di lavoro dall'inizio della composizione, del livello o del metraggio.

   Pieno schermo Consente di riprodurre l'anteprima RAM alle dimensioni intere della composizione, del livello o del metraggio su uno schermo, ossia il colore di sfondo del pannello. Potete cambiare il colore di sfondo del pannello mediante il controllo Luminosità nelle preferenze Aspetto.

2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per visualizzare in anteprima tramite Opzioni anteprima RAM, fate clic sul pulsante Anteprima RAM nel pannello Anteprima oppure premete 0 (zero) sul tastierino numerico.
   - Per visualizzare in anteprima tramite Maiusc+Opzioni anteprima RAM, tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Anteprima RAM nel pannello Anteprima oppure premete Maiusc+0 (zero) sul tastierino numerico.
3. Per interrompere un'anteprima RAM, eseguite una di queste operazioni:
   - Per lasciare l'indicatore del tempo corrente nell'ultimo fotogramma riprodotto, premete la barra spaziatrice.

- Per lasciare l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui si trovava prima che avesse inizio l'anteprima RAM, fate clic sul pulsante dell'anteprima RAM o premete un pulsante qualsiasi tranne la barra spaziatrice.

Nota: *le prestazioni delle anteprime RAM eseguite con la preferenza Eseguire il rendering di più fotogrammi contemporaneamente selezionata possono risultare inferiori se è in esecuzione un software antivirus*

Premete il tasto asterisco (*) sul tastierino numerico durante l'anteprima RAM per posizionare un marcatore sul fotogramma correntemente visualizzato in anteprima. Si tratta di un ottimo modo per posizionare marcatori corrispondenti a punti importanti in una traccia audio. Vedete Marcatori livello e marcatori composizione.

Anteprima RAM con un numero specificato di fotogrammi

Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre avviate un'anteprima RAM per ottenere l'anteprima di un numero di fotogrammi specificato fino a e incluso il fotogramma corrente. Il numero di fotogrammi predefinito per questo comando è 5. Potete modificare tale impostazione nella sezione Anteprima RAM alternativa delle preferenze Anteprima. Vedete Anteprima delle preferenze (CS5.5 e versioni precedenti) o Anteprima delle preferenze (CS6).

Nota: *Se il fotogramma corrente rientra in un intervallo Pennello a rotoscopio con propagazione all'indietro e il menu Vista del pannello Livello è impostato su Pennello a rotoscopio, questo comando nel pannello Livello effettua l'anteprima a partire dal fotogramma corrente (incluso). Vedete Tratti, intervalli e fotogrammi base del Pennello a rotoscopio.*

Salvare un'anteprima RAM come filmato

After Effects può salvare le anteprime RAM come file AVI non compressi (Windows) o come file MOV (Mac OS). Quando salvate un'anteprima RAM, tenete presente quanto segue:

- After Effects utilizza le dimensioni del fotogramma della composizione e l'impostazione Risoluzione nel modello delle impostazioni di rendering predefinite per determinare le dimensioni finali in pixel di un'anteprima RAM salvata. Se l'impostazione Risoluzione nel modello delle impostazioni di rendering è Impostazioni correnti, viene utilizzata l'impostazione Risoluzione del pannello Anteprima. Se l'impostazione Risoluzione del pannello Anteprima è Automatica, viene utilizzata l'impostazione Risoluzione nella finestra di dialogo Impostazioni composizione. L'anteprima RAM salvata non considera il livello di zoom.
- L'anteprima RAM non genera campi interlacciati, quindi un'anteprima RAM salvata non contiene mai campi.

Nota: *la visualizzazione 3D del pannello di composizione attivo deve essere impostata su Videocamera attiva, affinché Salva anteprima RAM funzioni, anche se la composizione non contiene livelli 3D.*

1. Dopo aver generato un'anteprima RAM, scegliete Composizione > Salva anteprima RAM.
2. Immettete un nome, specificate una posizione e fate clic su Salva.

Opzioni di ripetizione a ciclo continuo per le anteprime

Fate clic sul pulsante Ciclo continuo nel pannello Anteprima finché non viene visualizzato lo stato desiderato:

Loop Riproduce ripetutamente l'anteprima dall'inizio alla fine.

Riproduci una volta Riproduce l'anteprima una volta.

Ping Pong Riproduce ripetutamente l'anteprima, alternando tra riproduzione indietro e in avanti.

Anteprima del solo audio

Quando eseguite l'anteprima del solo audio, essa viene riprodotta immediatamente a velocità reale, a meno che non abbiate applicato effetti Audio diversi da Mixer stereo, nel qual caso potreste dover attendere il rendering dell'audio prima della riproduzione.

Nota: *se dovete effettuare il rendering dell'audio per un'anteprima, viene sottoposta a rendering e riprodotta solo la quantità di audio specificata nell'impostazione Durata nelle preferenze di anteprima. Il valore predefinito è 30 secondi.*

Impostate la frequenza di campionamento per l'audio per l'intero progetto nella finestra di dialogo Impostazioni progetto (File > Impostazioni progetto). La qualità CD dell'audio corrisponde a 44,1 KHz, 16 bit stereo.

Le preferenze Hardware audio e Mapping output audio determinano il comportamento delle anteprime audio. Queste preferenze non influiscono sull'output finale. Le impostazioni del modulo di output determinano la qualità dell'audio nell'output finale. Per ottenere anteprime audio di qualità ottimale, scegliete un dispositivo ASIO, se ce n'è uno disponibile nel menu Dispositivo predefinito delle preferenze Hardware audio. In caso contrario, scegliete uno dei dispositivi per il sistema, come After Effects WDM Sound (Windows) o uno dei dispositivi incorporati (Mac OS).

- Per l'anteprima solo dell'audio dal tempo corrente, scegliete Composizione > Anteprima > Anteprima audio (avanti) o premete il tasto del punto decimale (.) sul tastierino numerico.
- Per l'anteprima solo dell'audio nell'area di lavoro, scegliete Composizione > Anteprima > Anteprima audio (Area di lavoro) o premete Alt+punto decimale (.) (Windows) o Opzione+punto decimale (.) (Mac OS) sul tastierino numerico.

Usare l'anteprima standard per riprodurre video

L'anteprima standard (comunemente denominata *riproduzione con la barra spaziatrice*) riproduce il video nel pannello Composizione, Livello o

Metraggio dal tempo corrente. L'anteprima standard non riproduce l'audio.

Le anteprime standard vengono riprodotte a velocità vicine il più possibile alla velocità in tempo reale. Tuttavia, per le composizioni complesse, la velocità dell'anteprima potrebbe essere molto inferiore alla velocità in tempo reale.

- Fate clic sul pulsante Riproduci ▶ nel pannello Anteprima o premete la barra spaziatrice.

Eseguire l'anteprima video e audio manuale (scorrimento)

- Per visualizzare in anteprima manualmente (*scorrere*) il video nel pannello Timeline o per andare a un fotogramma specifico, trascinate l'indicatore del tempo corrente.
- Per scorrere l'audio nel pannello Timeline, tenete premuti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) e trascinate l'indicatore del tempo corrente.
- Per scorrere l'audio e il video nel pannello Timeline, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate l'indicatore del tempo corrente.

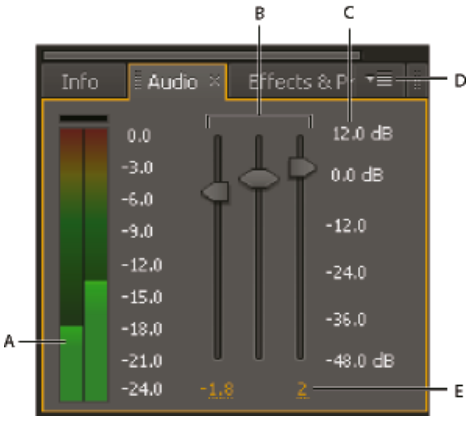
Se interrompete lo spostamento dell'indicatore del tempo corrente mentre tenete premuto il pulsante del mouse, verrà ripetuta in ciclo una breve sezione dell'audio.

Per visualizzare un'anteprima manuale (scorrimento) dei soli fotogrammi che sono già stati sottoposti a rendering e inseriti nella cache RAM, premete il tasto Bloc Maiusc prima di trascinare l'indicatore del tempo corrente. In tal modo evitate che After Effects tenti di eseguire il rendering degli altri fotogrammi quando eseguite un trascinamento al di sopra di essi o oltre. Questa tecnica risulta utile se desiderate visualizzare manualmente un'anteprima di alcuni fotogrammi di cui avete eseguito il rendering con le impostazioni di anteprima RAM che usavano un'opzione per saltare un fotogramma ogni due.

Opzioni del pannello Audio

Durante le anteprime, il controllo VU del pannello Audio visualizza attivamente i livelli del volume audio. Nella parte superiore del controllo VU, i segnali indicano quando all'audio è applicata la *riduzione della distorsione* che si verifica quando il segnale audio supera il livello massimo consentito dal dispositivo audio.

Per visualizzare il controllo VU e gli altri controlli audio in dettaglio, aumentate l'altezza del pannello Audio.



Pannello Audio
***A.** Controllo VU **B.** Controlli livello **C.** Unità livello **D.** Menu del pannello Audio **E.** Valori livello*

Scegliete Opzioni nel menu del pannello Audio per specificare le opzioni seguenti:

Unità Scegliete se visualizzare i livelli audio in decibel o in percentuale. 100% corrisponde a 0 decibel (0dB).

Minimo cursore Il livello audio minimo da visualizzare nel pannello Audio.

Ulteriori suggerimenti e opzioni per le anteprime

A prescindere dal metodo di visualizzazione in anteprima (come nel caso in cui venga eseguito il rendering nell'output finale) un livello è visibile nelle anteprime di rendering solo se è selezionato il relativo switch livello Video 👁.

Tra i fattori che influenzano la velocità con cui viene eseguito il rendering delle anteprime vi sono gli switch livello, le impostazioni di Anteprime rapide, preferenze e composizione.

Uno dei controlli delle impostazioni di anteprima più semplici ed efficaci è il menu dell'impostazione Risoluzione/Fattore sottocampionamento nella parte inferiore del pannello Composizione. In questo menu, scegliete un valore diverso da Completo per visualizzare tutte le anteprime a una risoluzione più bassa. Vedete Risoluzione.

Per attivare o disattivare la correzione delle proporzioni pixel, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva correzione proporzioni pixel nella parte inferiore del pannello. La qualità della correzione per le proporzioni pixel dipende dall'opzione preferenza Qualità zoom. Consultate Preferenze Qualità visualizzatore.

Quando possibile, visualizzate l'anteprima sullo stesso dispositivo utilizzato dal pubblico per vedere il vostro output finale. Potete ad esempio utilizzare a tale scopo un monitor video esterno. Per vedere quale sarà l'aspetto della composizione di un dispositivo mobile, ad esempio un telefono cellulare, eseguite innanzi tutto il rendering della vostra composizione nell'output finale, quindi utilizzate Adobe Device Central per visualizzare il filmato.

Se state creando composizioni per dispositivi mobili utilizzando Device Central, potete visualizzare un'anteprima della composizione all'interno di After Effects con guide e impostazioni che simulano alcuni aspetti dei dispositivi mobili di destinazione. Consultate Creare composizioni per la riproduzione su dispositivi mobili.

Se è stata abilitata la gestione colore, potete visualizzare in anteprima una composizione, un livello o un elemento di metraggio come apparirebbe nello spazio colore di output. Vedete Simulare l'aspetto dei colori su un dispositivo di output diverso.

Nota: *selezionate Mostra avanzamento rendering nel pannello Info e nel diagramma di flusso (Modifica > Preferenze > Visualizzazione (Windows) o After Effects > Preferenze > Visualizzazione (Mac OS)) per vedere ulteriori informazioni nel pannello Info o Diagramma di flusso del progetto durante il rendering, a fini di visualizzazione in anteprima o per l'output finale.*

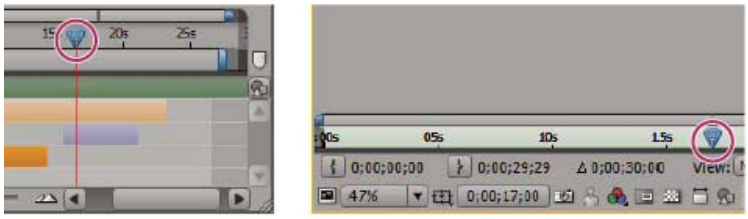
Torna all'inizio

Spostare l'indicatore di tempo corrente

Il modo più semplice per visualizzare in anteprima i fotogrammi consiste nello spostare o trascinare manualmente l'*indicatore del tempo corrente (CTI)*.

Il *righello temporale* rappresenta visivamente la dimensione temporale di una composizione, di un livello o di un elemento di metraggio. Nel pannello Livello o Metraggio il righello temporale appare accanto alla parte inferiore del pannello. Per un pannello Composizione il righello temporale appare nel pannello Timeline corrispondente. I righelli temporali in pannelli differente rappresentano durate diverse. Il righello temporale in un pannello Livello o Metraggio rappresenta la durata del contenuto di quel pannello. Il righello temporale nel pannello Timeline rappresenta la durata dell'intera composizione.

Su un righello temporale, l'*indicatore del tempo corrente* indica il fotogramma che state visualizzando o modificando.



Indicatore del tempo corrente nel righello temporale nel pannello Timeline (sinistra) e nel pannello Livello (destra)

- Per avanzare o arretrare di un fotogramma, fate clic sul pulsante Fotogramma successivo o Fotogramma precedente nel pannello Anteprima oppure premete il tasto PagGiù o PagSu.
- Per avanzare o arretrare di dieci fotogrammi, tenete premuto Maiusc e fate clic sul pulsante Fotogramma precedente o Fotogramma successivo o tenete premuto Maiusc+Pagina giù o Maiusc+Pagina su.
- Per avanzare di uno specifico periodo di tempo o di uno specifico numero di fotogrammi, fate clic sulla visualizzazione del tempo corrente, quindi immettete il segno più (+) seguito dal codice di tempo o dal numero di fotogrammi di cui avanzare. Ad esempio, immettete **`+20`** per spostarvi avanti di 20 fotogrammi o **`1:00`** per avanzare di un secondo. Anteponete al valore il segno meno (-) per arretrare. Ad esempio, immettete **`+-20`** per arretrare di 20 fotogrammi o **`+-1:00`** per arretrare di un secondo.
- Per andare al primo o all'ultimo fotogramma, fate clic sul pulsante Primo fotogramma o Ultimo fotogramma nel pannello Anteprima o premete il tasto Inizio o Fine.
- Per andare al primo o all'ultimo fotogramma dell'area di lavoro, premete Maiusc+Inizio o Maiusc+Fine.
- Per passare a un fotogramma specifico, fate clic sul righello del tempo; fate clic sulla visualizzazione del tempo corrente nel pannello Metraggio, Livello, Composizione o Timeline, oppure premete Alt+Maiusc+J (Windows) o Opzione+Maiusc+J (Mac OS). Potete inoltre trascinare l'indicatore del tempo corrente nel pannello Timeline per modificarne il valore.
- Premete Maiusc e trascinate l'indicatore del tempo corrente per l'aggancio ai fotogrammi chiave, ai marcatori, ai punti di attacco e stacco, all'inizio o alla fine della composizione o all'inizio o alla fine dell'area di lavoro.

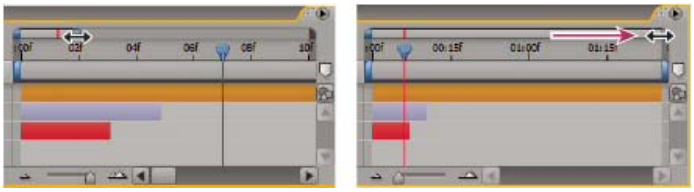
Jeff Almasol mette a disposizione uno script che crea un pannello con i controlli per spostare l'indicatore del tempo corrente su tempi diversi nella composizione. Il pannello dispone di pulsanti che consentono di spostarsi in avanti o all'indietro di un numero specifico di fotogrammi rispetto al tempo corrente, nonché dei pulsanti per catturare tempi diversi e passare facilmente ad essi. Per maggiori informazioni, visitate il sito Web redefinery di Jeff Almasol.

Potete effettuare scorrimenti e zoom in temporali nei pannelli Timeline, Composizione, Livello e Metraggio. Vedete Scorrimento o zoom con la rotella del mouse.

Torna all'inizio

Zoom in o zoom out nel tempo per una composizione

- Nel pannello Timeline, fate clic sul pulsante Zoom in o Zoom out oppure trascinate il cursore dello zoom tra i pulsanti.
- Sulla tastiera principale, premete il tasto = (uguale) per ingrandire e il tasto - (meno) per rimpicciolire nel tempo.
- Trascinate le parentesi di Avvio navigatore tempo o Arresto navigatore tempo per ingrandire o rimpicciolire una sezione del righello temporale della composizione.



Trascinamento della parentesi Arresto navigatore tempo per visualizzare una parte maggiore del righello temporale.

Nota: *Quando fate clic sul navigatore tempo nel pannello Timeline, il pannello Informazioni mostra i tempi dell'inizio e della fine della durata del navigatore tempo.*

- Per ingrandire in modo da mostrare l'intera durata della composizione, premete Maiusc+; (punto e virgola) con il pannello Composizione o il pannello Timeline attivo. Premete di nuovo Maiusc+ per ingrandire di nuovo la durata specificata dal navigatore tempo.
- Per ingrandire in modo da visualizzare l'intera durata della composizione, tenete premuto Maiusc e fate doppio clic sul navigatore tempo. Premete di nuovo Maiusc e fate doppio clic per ingrandire di nuovo la durata specificata dal navigatore tempo.
- Per ingrandire e visualizzare i singoli fotogrammi nel righello temporale, fate doppio clic sul navigatore del tempo. Fate nuovamente clic sul navigatore del tempo per ingrandire e visualizzare l'intera durata della composizione.

Per informazioni su altri metodi per effettuare scorrimenti e zoom nel tempo con la rotella del mouse, vedete Scorrimento o zoom con la rotella del mouse.

Dopo che è stato eseguito uno zoom in temporale, premete D per centrare il grafico del tempo sul tempo corrente.

Torna all'inizio

Scegliere un visualizzatore da utilizzare sempre per l'anteprima

La definizione di un visualizzatore come pannello predefinito per l'anteprima è particolarmente utile quando un visualizzatore Composizione rappresenta l'output finale e desiderate visualizzare sempre in anteprima il visualizzatore anche quando cambiate impostazioni in altri pannelli.

Il pannello impostato per eseguire sempre l'anteprima appare in primo piano per la durata dell'anteprima.

- Fate clic sul pulsante Esegui sempre anteprima di questa visualizzazione nell'angolo inferiore sinistro del pannello.

Nota: *se sono aperte diverse viste, le anteprime vengono eseguite nella vista della composizione in primo piano per le composizioni 2D e nella vista Videocamera attiva per le presentazioni 3D. Per disattivare la Videocamera attiva, deselezionate Anteprime con videocamera attiva nel menu del pannello Anteprima.*

Torna all'inizio

Modalità di anteprima e preferenze Qualità visualizzatore

After Effects dispone di diverse opzioni per l'anteprima, con compromessi tra velocità e fedeltà.

Modalità di anteprima e preferenze Anteprime rapide

Ciascuna modalità di anteprima fornisce un equilibrio diverso tra qualità e velocità per la riproduzione e l'aggiornamento delle immagini durante le interazioni, come ad esempio quando trascinate un livello nel pannello Composizione o modificate un valore di proprietà nel pannello Timeline.

Le modalità Bozza 3D e Aggiornamento diretto si applicano a tutte le visualizzazioni di una composizione.

Bozza 3D Disattiva le luci, le ombre e la sfocatura della profondità di campo per le videocamere. Per attivare o disattivare la modalità Bozza 3D, fate clic sul pulsante Bozza 3D nella parte superiore del pannello Timeline.

Aggiornamento diretto Aggiorna le immagini nel pannello Composizione o Livello durante le interazioni. Quando Aggiornamento diretto è deselezionato, After Effects visualizza rappresentazioni del reticolo durante le interazioni. Per attivare o disattivare la modalità Aggiornamento diretto, fate clic sul pulsante Aggiornamento diretto nella parte superiore del pannello Timeline.

Per attivare/disattivare temporaneamente la modalità Aggiornamento diretto, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate per spostare un livello, modificare il valore di una proprietà o spostare l'indicatore del tempo corrente.

Anteprime rapide (CS5.5 e versioni precedenti)

Potete utilizzare una diversa modalità Anteprime rapide per ogni visualizzazione nel pannello Composizione. Ad esempio, in un layout 4 viste, potreste utilizzare OpenGL per la vista Videocamera attiva e Reticolo per le viste sinistra, destra e superiore. Fate clic sul pulsante Anteprime rapide nella parte inferiore del pannello Composizione per impostare le preferenze Anteprime rapide oppure scegliete tra le seguenti modalità Anteprime rapide:

Reticolo Rappresenta ciascun livello come struttura a reticolo, che aumenta la velocità di riproduzione e consente di riposizionare rapidamente un livello con pixel di grandi dimensioni o l'applicazione di vari effetti.

Risoluzione adattata - OpenGL disattivato Riduce la risoluzione di anteprima dei livelli quando risulta necessario per mantenere la velocità di aggiornamento delle immagini durante le interazioni. Il valore Limite risoluzione adattata nell'area Anteprime rapide della categoria di preferenze Anteprime specifica la risoluzione minima da usare.

OpenGL - Interattivo oppure OpenGL - Sempre attivo La modalità OpenGL fornisce anteprime di alta qualità che richiedono minor tempo di rendering rispetto ad altre modalità di riproduzione. OpenGL può essere utilizzata anche per accelerare il rendering nell'output finale. Le funzioni OpenGL in After Effects si basano sulle funzioni OpenGL dell'hardware video. Se OpenGL non supporta una data funzione, l'anteprima viene creata ugualmente senza tale funzione. Ad esempio, se i livelli contengono ombre e l'hardware OpenGL non ne supporta l'utilizzo, l'anteprima eseguita risulterà priva di ombre. Selezionate OpenGL - Interattivo per utilizzare OpenGL solo per le interazioni, ad esempio per la visualizzazione in anteprima (*trascinamento*) nel pannello Timeline o per il trascinamento di un livello nel pannello Composizione. Osservando l'icona Anteprima rapida potete verificare quando OpenGL si attiva (l'icona si illumina). Selezionate OpenGL-Sempre attivo per utilizzare OpenGL in tutte le anteprime. In questa modalità, "OpenGL" appare nell'angolo superiore sinistro di tutte le visualizzazioni nel pannello Composizione.

Nota: *per poter usare OpenGL per le anteprime è necessario che l'opzione Attiva OpenGL nell'area Anteprime rapide della categoria di preferenze Anteprima sia selezionata. Se selezionate anche Attiva risoluzione adattata con OpenGL, la risoluzione di anteprima dei livelli sottoposti a rendering con OpenGL viene diminuita, quando necessario, per mantenente la velocità di aggiornamento delle immagini durante le interazioni.*

Per evitare che After Effects aggiorni le immagini nei pannelli Metraggio, Livello e Composizione, premete Bloc Maiusc. Quando apportate una modifica che altrimenti apparirebbe in un pannello, After Effects aggiunge una barra rossa nella parte inferiore del pannello, con un promemoria in cui informa che l'aggiornamento dell'immagine è disattivato. After Effects continua ad aggiornare i controlli dei pannelli, ad esempio, i tracciati animati, i punti di ancoraggio e i contorni delle maschere mentre li spostate. Per riprendere gli aggiornamenti dei pannelli e visualizzare tutte le modifiche, premete nuovamente Bloc Maiusc. Premere Bloc Maiusc è un buon sistema per impedire che le visualizzazioni vengano aggiornate per ciascun fotogramma durante il rendering per l'output finale.

Nota: *quando usate OpenGL per il rendering delle anteprime e un monitor video, l'anteprima visualizzata sul monitor video non si aggiorna mentre interagite con elementi della composizione fino a che non rilasciate il mouse al termine di un'interazione. Consultate Anteprima su un monitor video esterno.*

Anteprime rapide (CS6)

Il pulsante Anteprime rapide funziona nello stesso modo delle versioni precedenti di After Effects; tuttavia, le opzioni sono state riordinate e hanno dei nomi diversi. Nel menu sono elencate le opzioni per consentono di spaziare da prestazioni di qualità superiore ma più lente (Disattivato) a prestazioni superiori ma di qualità inferiore (Reticolo).

Disattivato (Qualità finale) Le anteprime rapide sono disattivate. Utilizzate questa modalità per un'anteprima della qualità finale della composizione.

Risoluzione adattata Consente di eseguire un tentativo di sottocampionamento del metraggio mentre trascinate un livello o un valore di proprietà. Per le composizioni 3D ray tracing, l'opzione riduce la qualità ray tracing in base alla risoluzione adattata corrente:

- a 1/2, il valore di qualità ray tracing viene dimezzato.
- a 1/4, viene ridotto al massimo a 4.
- a 1/8 o a 1/16, viene ridotto al massimo a 2.

Potete modificare il limite di risoluzione adattata in Modifica > Preferenze > Anteprime (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Anteprime (Mac OS).

Bozza Disponibile solo nelle composizioni 3D ray tracing. Questa opzione riduce la qualità ray tracing (numero di raggi generati dal modulo di ray tracing) a 1.

Bozza veloce Durante la presentazione di una scena complessa o nel caso di una composizione 3D ray tracing, potete utilizzare la modalità Bozza veloce per visualizzare l'anteprima. Nelle composizioni 3D ray tracing, la modalità Bozza veloce supporta i livelli 3D con smusso, estrusione e curvati. Quando visualizzate un'anteprima, la scena viene sottoposta a sottocampionamento per velocizzare il caricamento delle texture nella GPU. Nella modalità Bozza veloce, ogni fotogramma video è ancora letto nel modulo di rendering in base alle esigenze. Il fattore di sottocampionamento è impostato su una risoluzione 1/4, con effetti e mascherini traccia attivati.

Reticolo Utile per l'impostazione e la visualizzazione in anteprima delle composizioni complesse.

- Nelle modalità Bozza, Bozza veloce e Reticolo, il fulmine del pulsante del menu Modulo di rendering corrente è arancione. In

Risoluzione adattata, viene visualizzato in arancione quando la composizione è sottoposta a sottocampionamento. In questi casi, il nome della modalità viene visualizzato nell'angolo superiore destro della visualizzazione Composizione.

- Se la regolazione di una proprietà o lo scorrimento della timeline richiede molto tempo nelle modalità Disattivato, Risoluzione adattata o Bozza, al posto della scena saranno temporaneamente visualizzati i reticoli. Il rendering del fotogramma viene completato quando interrompete lo spostamento del mouse.
- Se vi trovate in una composizione 3D ray tracing in modalità Bozza e passate a una composizione 3D classica, la modalità di anteprima rapida passa automaticamente a Risoluzione adattata.
- In After Effects CS5.5 (e versioni precedenti), i progetti con composizioni impostate sulla modalità di anteprima rapida "OpenGL--Interattivo" vengono automaticamente impostati su "Risoluzione adattata".
- Se desiderate aggiornare più di una visualizzazione attiva tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), attivate l'opzione "Opzioni di vista condivisione" nel menu a comparsa Seleziona layout vista.
- Premete il pulsante del menu Modulo di rendering corrente in alto a destra nel pannello Composizione per aprire rapidamente le impostazioni correnti del modulo di rendering nella finestra di dialogo Impostazioni composizione.

È importante modificare la modalità Anteprime rapide affinché corrisponda al flusso di lavoro, specialmente quando si utilizzano le composizioni 3D ray tracing.

Scelte rapide da tastiera per Anteprime rapide

Nome qualità	Scelta rapida
Disattivato (Qualità finale)	Ctrl+Alt+1 (Windows) / Cmd+Opzione+1 (Mac OS)
Risoluzione adattata	Ctrl+Alt+2 (Windows) / Cmd+Opzione+2 (Mac OS)
Bozza	Ctrl+Alt+3 (Windows) / Cmd+Opzione+3 (Mac OS)
Bozza veloce	Ctrl+Alt+4 (Windows) / Cmd+Opzione+4 (Mac OS)
Reticolo	Ctrl+Alt+5 (Windows) / Cmd+Opzione+5 (Mac OS)

In questa esercitazione video di Todd Kopriva e video2brain, scoprite come utilizzare il menu Anteprime rapide. Guardate una scena complessa e vedete come è possibile modificare gli elementi usando varie impostazioni.

Preferenze Qualità visualizzatore

Nella categoria di preferenze Anteprime, potete scegliere la qualità e velocità delle operazioni di gestione colore e zoom nelle anteprime. Dal menu Qualità zoom o Qualità gestione colore, scegliete Più rapida, Più precisa o Più preciso eccetto anteprima RAM.

L'opzione Più preciso eccetto anteprima RAM usa operazioni più precise per anteprime manuali e standard e operazioni più rapide per le anteprime RAM. Consultate Visualizzare in anteprima video e audio.

La preferenza Qualità zoom determina la qualità del ridimensionamento eseguito per la correzione delle proporzioni pixel nei pannelli Composizione e Livello. Vedete Proporzioni dei pixel e proporzioni dei fotogrammi.

Nota: *quando il menu Mostra canale è impostato su un'opzione che mostra i colori semplici (RGB semplice, Sovrapposizione alfa o Bordo alfa), la preferenza Qualità visualizzatore viene ignorata e l'anteprima viene creata come se la Qualità visualizzatore fosse impostata su Più rapida.*

Area di interesse (ROI).

Torna all'inizio

L'*area di interesse (ROI)* è l'area della composizione, il livello o l'elemento di metraggio che viene sottoposto a rendering per le anteprime. Create un'area di interesse più piccola per utilizzare minor potenza di elaborazione e memoria per l'anteprima, migliorando così la velocità di interazione e aumentando la durata dell'anteprima RAM.

Per impostazione predefinita, la modifica dell'area di interesse non agisce sull'output del file. Potete modificare le dimensioni della composizione e selezionare l'area da sottoporre a rendering ritagliando l'area di interesse.

Nota: *quando l'area di interesse è selezionata, il pannello Info mostra le distanze orizzontale e verticale dalle estremità superiore (T), sinistra (L), inferiore (B) e destra (R) dell'area rispetto all'angolo superiore sinistro della composizione.*

- Per disegnare un'area di interesse, fate clic sul pulsante Area di interesse nella parte inferiore del pannello Composizione, Livello o Metraggio, quindi eseguite un trascinamento per selezionare un'area visualizzabile del pannello.

Per ricominciare a delimitare la selezione, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Area di interesse.

- Per alternare tra l'utilizzo dell'area di interesse e l'utilizzo della composizione, del livello o del fotogramma di composizione completo, fate clic sul pulsante Area di interesse.

Per spostare o ridimensionare l'area di interesse, trascinatene le estremità o le maniglie. Trascinate una maniglia d'angolo tenendo premuto il tasto Maiusc per ridimensionare mantenendo immutate le proporzioni.

- Per ritagliare la composizione in base all'area di interesse, scegliete Composizione > Ritaglia composizione secondo area di interesse.
- Per ritagliare l'output dell'area di interesse, scegliete Usa area di interesse nella sezione Ritaglia della finestra di dialogo Impostazioni modulo di output. Vedete Moduli di output e relative impostazioni.

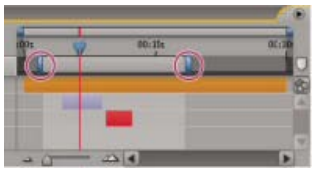
Per creare l'equivalente di un'area di interesse per un singolo livello, potete disegnare una maschera temporanea attorno alla parte del livello con la quale state lavorando. L'area esterna della maschera non verrà sottoposta a rendering. Questo consente di velocizzare notevolmente il lavoro con una piccola parte di un livello di grandi dimensioni. Tuttavia, è necessario fare attenzione, in quanto la mancata esecuzione del rendering dei pixel esterni alla maschera può modificare notevolmente l'aspetto della composizione. Consultate Creazione delle maschere.

Area di lavoro

Torna all'inizio

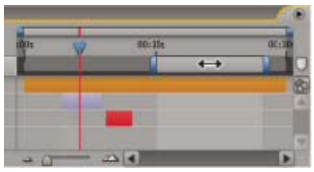
L'*area di lavoro* è la porzione della durata di una composizione sottoposta a rendering per le anteprime o l'output finale. Nel pannello Timeline, l'area di lavoro viene visualizzata in una tonalità di grigio più chiara.

- Per impostare il punto iniziale o finale dell'area di lavoro sul tempo corrente, premete B (inizio) o N (fine), rispettivamente.
- Per impostare l'area di lavoro, spostate i marcatori di inizio e fine dell'area di lavoro sul righello temporale.



I marcatori dell'area di lavoro indicano la durata della composizione sottoposta a rendering per le visualizzazioni in anteprima o per l'output finale.

- Per spostare l'area di lavoro, trascinate la barra dell'area di lavoro dalla zona centrale verso destra o sinistra.



Trascinamento del centro della barra dell'area di lavoro per spostare l'area di lavoro

- Per espandere l'area di lavoro alle dimensioni della composizione, fate doppio clic sulla zona centrale della barra dell'area di lavoro.
- Per visualizzare la durata del lavoro e le volte in cui esso inizia e finisce nel pannello Informazioni, fate clic sulla barra dell'area di lavoro.

Istantanee

Torna all'inizio

Se desiderate confrontare una visualizzazione con un'altra visualizzazione del pannello Composizione, Livello o Metraggio, potete scattare un'*istantanea*. Ad esempio, potrebbe essere opportuno confrontare due fotogrammi in posizioni temporali diverse in un filmato.

Le istantanee scattate in un tipo di pannello possono essere visualizzate in pannelli di tipo diverso. Ad esempio, potete scattare un'istantanea di un pannello Livello e visualizzarla in un pannello Composizione o Metraggio. La visualizzazione di un'istantanea non sostituisce il contenuto del pannello. Se l'istantanea presenta dimensioni o proporzioni diverse rispetto al pannello in cui la visualizzate, viene ridimensionata in modo da essere contenuta interamente nella vista corrente.

Le istantanee fungono soltanto da riferimento e non vengono integrate nel livello, nella composizione o nel rendering del filmato.

Quando si scatta un'istantanea viene riprodotto un suono.

- Per scattare un'istantanea, fate clic sul pulsante Prendi istantanea nella parte inferiore del pannello o premete Maiusc+F5, Maiusc+F6, Maiusc+F7 o Maiusc+F8.
- Per visualizzare l'ultima istantanea ripresa con il pulsante Prendi istantanea o con la scelta rapida Maiusc+F5, fate clic e tenete premuto il pulsante Mostra istantanea in fondo al pannello.
- Per visualizzare una specifica istantanea, premete e tenete premuto F5, F6, F7 o F8.
- Per eliminare un'istantanea, tenete premuto Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Mac OS) e premete F5, F6, F7 o F8.
- Per liberare tutta la memoria utilizzata per memorizzare le istantanee, scegliete Modifica > Svuota > Istantanea.

Torna all'inizio

Anteprima su un monitor video esterno

Potete eseguire l'anteprima del contenuto del pannello Livello, Metraggio o Composizione su un monitor video esterno. La visualizzazione di un'anteprima su un monitor video richiede hardware aggiuntivo, come ad esempio una scheda di acquisizione video o una porta FireWire. Se utilizzate una scheda di digitalizzazione video per collegare un monitor video esterno, seguite le istruzioni fornite insieme alla scheda per collegare il monitor su cui visualizzare le anteprime. Se utilizzate una porta FireWire, collegate innanzitutto una videocamera digitale o un dispositivo simile alla porta, quindi collegate il monitor video al dispositivo. Per ulteriori informazioni sulla configurazione delle anteprime FireWire, consultate la documentazione fornita insieme alla videocamera digitale, al videoregistratore o all'altro dispositivo.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Anteprima video (Windows) o After Effects > Preferenze > Anteprima video (Mac OS).
2. Scegliete un dispositivo esterno nel menu Dispositivo di output (se un dispositivo è disponibile, viene elencato automaticamente in questo menu).
3. Scegliete un'opzione nel menu Metodo di output. Le opzioni elencate dipendono dal dispositivo usato. Il valore Dimensioni fotogramma che appare nel menu Metodo di output dipende dal valore selezionato nel menu Metodo di output piuttosto che dalle altre impostazioni di After Effects.
4. Impostate le seguenti opzioni:

   Preferenze Visualizza le anteprime RAM o le anteprime standard solo sul monitor esterno.

   Mirroring su monitor computer Visualizza le anteprime RAM o standard contemporaneamente sul monitor esterno e sullo schermo del computer. L'utilizzo di questa opzione potrebbe rallentare le anteprime.

   Interazioni Visualizza le anteprime interattive, quali il trascinamento nel pannello Timeline o nel pannello Composizione, sullo schermo del computer e contemporaneamente sul monitor esterno.

   Rendering Visualizza ciascun fotogramma sullo schermo del computer e contemporaneamente sul monitor esterno durante il rendering dei fotogrammi presenti nella coda di rendering.
5. Selezionate Scala e letterbox di output per adattare a monitor video se state lavorando con formati di immagine che non corrispondono alle dimensioni dei fotogrammi del dispositivo di anteprima e se desiderate visualizzare l'intera immagine ridimensionata.

   Dopo avere scelto un dispositivo di output nelle preferenze Anteprima video, potete visualizzare in anteprima il dispositivo di output premendo il tasto / (barra) sul tastierino numerico. Premete Ctrl+/ (Windows) o Comando+/ (Mac OS) per alternare tra la preferenza Solo desktop e il dispositivo di output specificato.

Sia che attiviate o meno la gestione dei colori, After Effects non gestisce il colore delle anteprime su monitor video esterni. I colori inviati al monitor video esterno si trovano nello spazio cromatico di lavoro del progetto. Potete attivare manualmente la gestione del colore per le anteprime video nidificando la composizione e utilizzando l'effetto Convertitore profilo colori per eseguire la conversione dallo spazio cromatico di lavoro per il progetto allo spazio cromatico del dispositivo di anteprima video. Per ulteriori informazioni, vedete Scegliere uno spazio cromatico di lavoro e attivare la gestione del colore.

Nota: *quando usate OpenGL per il rendering delle anteprime, l'anteprima visualizzata sul monitor video non si aggiorna mentre interagite con elementi della composizione fino a che non rilasciate il mouse al termine di un'interazione. Consultate Modalità di anteprima.*

- Visualizzazioni (scelte rapide da tastiera)
- Colonne e switch Livello nel pannello Timeline
- Navigazione temporale (scelte rapide da tastiera)
- Visualizzatori
- Preferenze
- Rendering con OpenGL
- Nozioni di base sul rendering e l'esportazione

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Modificare e utilizzare le visualizzazioni

Scegliere un layout di visualizzazione e condividere le impostazioni di visualizzazione
Scegliere una visualizzazione 3D
Come mostrare o nascondere i controlli di livello nel pannello Composizione
Zoom in un'immagine per l'anteprima
Risoluzione
Visualizzare un canale di colore o un canale alfa
Regolare l'esposizione per le anteprime
Aree di sicurezza, griglie, guide e righelli
Ulteriori risorse per la visualizzazione e l'anteprima

Scegliere un layout di visualizzazione e condividere le impostazioni di visualizzazione

Torna all'inizio

Il pannello Composizione può mostrare una, due o quattro viste alla volta. Per impostazione predefinita, le opzioni del visualizzatore (ad esempio griglie e righelli) influenzano solo la vista correntemente attiva.

- Per scegliere un layout di visualizzazione, scegliete un'opzione dal menu Seleziona vista layout nella parte inferiore del pannello Composizione.
- Per scorrere i layout di visualizzazione, posizionate il puntatore sul menu Seleziona vista layout e girare la rotella del mouse.
- Per applicare le impostazioni di visualizzazione a tutte le visualizzazioni nel layout corrente, scegliete Opzioni di vista condivisione dal menu Seleziona vista layout. Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per invertire temporaneamente questo comportamento.

Per attivare una vista senza agire sulla selezione dei livelli di una composizione, con il pulsante centrale del mouse fate clic nel riquadro della vista nel pannello Composizione.

Scegliere una visualizzazione 3D

Torna all'inizio

Potete visualizzare i livelli 3D da varie angolazioni, utilizzando le visualizzazioni ortografiche, le visualizzazioni personalizzate che impiegano la prospettiva o le visualizzazioni videocamera.

Le visualizzazioni 3D di lavoro includono le visualizzazioni personalizzate e le visualizzazioni ortografiche fisse (Davanti, Sinistra, Alto, Dietro, Destra o Basso). Le visualizzazioni ortografiche mostrano le posizioni dei livelli nella composizione, ma non la prospettiva. Le visualizzazioni 3D di lavoro non sono associate a un livello videocamera. Le visualizzazioni 3D di lavoro sono utili per inserire elementi in una scena 3D e visualizzarne un'anteprima. I livelli 3D appaiono nelle visualizzazioni 3D di lavoro, mentre i livelli 2D no.

Nota: *Il pannello Composizione presenta un'etichetta in ciascuna visualizzazione (come Alto o Destra) che indica quale visualizzazione è associata alla relativa prospettiva della videocamera. Per disattivare tali etichette, deselezionate Mostra etichette visualizzazione 3D nel menu del pannello Composizione.*

Potete regolare il punto di vista e la direzione per le visualizzazioni personalizzate con gli strumenti Videocamera, oppure potete osservare i livelli selezionati o tutti i livelli. Consultate Regolare una vista 3D o spostare una videocamera, una luce o un punto di interesse.

- Scegliete una visualizzazione dal menu Visualizzazione 3D nella parte inferiore del pannello Composizione.
- Scegliete Visualizzazione > Cambia visualizzazione 3D, quindi scegliete una visualizzazione dal menu.
- Scegliete Visualizzazione > Passa a ultima visualizzazione 3D.
- Per passare alla visualizzazione 3D precedente, premete Esc.
- Per scegliere una delle visualizzazioni 3D con le scelte rapide da tastiera, premete F10, F11 o F12.
  Per cambiare la visualizzazione 3D assegnata a una scelta rapida da tastiera, passate a una visualizzazione e premete Maiusc e il tasto di scelta rapida. Ad esempio, per assegnare F12 come scelta rapida per la visualizzazione superiore, passate alla visualizzazione superiore, quindi premete Maiusc+F12. Potete anche utilizzare il comando di menu Visualizzazione > Assegna tasto di scelta rapida a.

Come mostrare o nascondere i controlli di livello nel pannello Composizione

Torna all'inizio

Potete assegnare diverse opzioni a ogni visualizzazione nel pannello Composizione, per poter vedere qualsiasi combinazione di reticolo videocamera e reticolo faretto, maniglie livello, forma del tracciato e maschera, punti di controllo dell'effetto e controlli dei tracciati animati.

- Per scegliere i controlli di livello da visualizzare in una vista, scegliete Visualizza > Opzioni di visualizzazione oppure premete Ctrl+Alt+U (Windows) o Comando+Opzione+U (Mac OS).

- Per mostrare o nascondere i controlli di livello in una vista, scegliete Visualizza > Mostra controlli livello oppure premete Ctrl+Maiusc+H (Windows) o Comando+Maiusc+H (Mac OS). Inoltre, questo comando visualizza o nasconde gli assi di riferimento 3D.
- Per mostrare o nascondere tracciati di maschera e forme del tracciato in una visualizzazione, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva visibilità tracciato forma e maschera nella parte inferiore del pannello Composizione.

Torna all'inizio

Zoom in un'immagine per l'anteprima

Nota: *Per informazioni sul ridimensionamento dei livelli e non solo sullo zoom in o zoom out dell'immagine di anteprima, consultate Ridimensionare o capovolgere un livello.*

Il controllo Proporzioni ingrandimento nell'angolo inferiore sinistro di un pannello Composizione, Livello o Metraggio mostra e controlla l'ingrandimento corrente. Per impostazione predefinita, l'ingrandimento è impostato per adattarsi alle dimensioni correnti del pannello. Quando cambiate ingrandimento, cambiate l'aspetto dell'anteprima nel pannello che state visualizzando in anteprima, non la risoluzione effettiva e i pixel della composizione.

La qualità dello zoom per le anteprime dipende dalla preferenza Qualità zoom. Consultate Preferenze Qualità visualizzatore.

Nota: *After Effects esegue il rendering degli oggetti vettoriali prima dello zoom (ridimensionamento per l'anteprima), pertanto alcuni oggetti vettoriali potrebbero apparire frastagliati quando si applica loro l'ingrandimento. Questa pixelizzazione per gli zoom non influisce sul ridimensionamento dei livelli o sul rendering nell'output finale.*

- Per ingrandire o ridurre dal centro della visualizzazione attiva, premete il tasto punto (.) o il tasto virgola (,). Ad ogni pressione del tasto si aumenta o riduce l'ingrandimento.
- Per ingrandire o ridurre dal centro della visualizzazione utilizzando la rotella di scorrimento del mouse, posizionate il puntatore sul pannello e ruotate la rotella di scorrimento.
- Per ingrandire o ridurre da un punto specifico utilizzando la rotella di scorrimento del mouse, posizionate il puntatore sul pannello e ruotate la rotella del mouse tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).
- Per ingrandire uno specifico punto utilizzando lo strumento Zoom, fate clic sull'area nel pannello da ingrandire. Ogni volta che fate clic di nuovo, l'immagine viene ingrandita e la vista viene centrata in corrispondenza del punto su cui fate clic. Potete inoltre trascinare lo strumento in modo da ingrandire un'area specifica.
- Per ridurre da uno specifico punto utilizzando lo strumento Zoom, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul punto che desiderate si trovi al centro della vista ridotta. Ogni clic riduce l'ingrandimento dell'immagine, centrando la visualizzazione sul punto in cui fate clic.
- Per ingrandire la visualizzazione attiva al 100%, fate doppio clic sul pulsante dello strumento Zoom nel pannello Strumenti.
- Per ingrandire alle dimensioni dell'adattamento o secondo un ingrandimento preimpostato, scegliete un livello di zoom dal menu Proporzioni ingrandimento. Per modificare l'ingrandimento di tutte le visualizzazioni nel pannello Composizione, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre scegliete un livello di zoom dal menu. Scegliete Adatta per adattare l'immagine al pannello Composizione; scegliete Adatta fino al 100% per limitare il livello di ingrandimento al 100%.

Per eseguire il panning nel pannello Composizione, Livello o Metraggio durante lo zoom avanti, eseguite un trascinamento con lo strumento Mano, attivabile tenendo premuta la barra spaziatrice, il tasto H o il pulsante centrale del mouse. Per eseguire il panning più velocemente, tenete premuto Maiusc.

Per informazioni su altri metodi con cui è possibile effettuare scorrimenti e zoom con la rotellina del mouse, consultate Scorrimento o zoom con la rotella del mouse.

Torna all'inizio

Risoluzione

Nel campo della stampa e di altri supporti con dimensioni lineari fisse, per risoluzione si intende la densità lineare dei pixel, ossia il numero di pixel o punti presenti su una determinata distanza, espresso sotto forma di ppi (pixel per pollice) e dpi (punti per pollice).

Nel settore di video, film e grafica realizzata al computer, le misurazioni lineari delle immagini sono variabili, quindi non ha senso fare riferimento al numero di pixel per pollice o a qualsiasi altra misura lineare. Tenete presente, ad esempio, che lo stesso filmato 640x480 può essere proiettato sul piccolo schermo di un dispositivo mobile, sul monitor di un computer desktop e su un grande schermo. Il numero di pixel per pollice è diverso per ciascuno di questi dispositivi di presentazione, anche se il numero di pixel potrebbe essere identico.

In questo contesto, il termine risoluzione si riferisce a una quantità relativa: il rapporto tra il numero di pixel che vengono sottoposti a rendering e il numero di pixel presenti nell'immagine sorgente. Per ciascuna visualizzazione ci sono due rapporti: uno per la dimensione orizzontale e l'altro per la dimensione verticale.

Ciascuna composizione ha la propria impostazione Risoluzione, la quale influenza la qualità dell'immagine della composizione, quando viene sottoposta a rendering per le anteprime e l'output finale. Il tempo di rendering e la memoria per ogni fotogramma sono approssimativamente proporzionali al numero di pixel sottoposti a rendering.

Quando eseguite il rendering di una composizione in vista dell'output finale, potete utilizzare le impostazioni correnti di Risoluzione per la composizione oppure impostare un valore di risoluzione nella finestra di dialogo Impostazioni rendering che escluda le impostazioni della composizione. Consultate Impostazioni rendering.

Potete scegliere tra le seguenti impostazioni di Risoluzione nella finestra di dialogo Impostazioni composizione (Composizione > Impostazioni composizione) o nel menu Risoluzione/Fattore sottocampionamento nella parte inferiore del pannello Composizione:

Automatica (disponibile solo per le anteprime) Adatta la risoluzione della visualizzazione nel pannello Composizione per eseguire solo il rendering dei pixel necessari a eseguire l'anteprima della composizione nel livello di zoom corrente. Ad esempio, se la visualizzazione viene rimpicciolita fino al 25%, la risoluzione si adatta automaticamente a un valore di 1/4, indicato con (Un quarto), come se aveste selezionato manualmente Un quarto. Se un pannello contiene più visualizzazioni, la risoluzione si adatta alla visualizzazione con il livello di zoom più elevato. Questa impostazione fornisce la migliore qualità dell'immagine, rendendo al tempo stesso superflui i pixel sottoposti a rendering per il livello di zoom corrente.
Nota: *l'impostazione Automatico viene ignorata per le composizioni per le quali è selezionata l'opzione Mantieni risoluzione in caso di nidificazione nell'impostazione della composizione Avanzate.*

Piena Esegue il rendering di ogni pixel di una composizione. Questa impostazione produce la migliore qualità delle immagini ma richiede un tempo di rendering molto lungo.

Dimezzata Esegue il rendering di un quarto dei pixel contenuti nell'immagine a risoluzione piena (metà colonne e metà righe).

Un terzo Esegue il rendering di un nono dei pixel contenuti nell'immagine a risoluzione piena.

Un quarto Esegue il rendering di un sedicesimo dei pixel contenuti nell'immagine a risoluzione piena.

Personale Esegue il rendering dell'immagine con le risoluzioni orizzontali e verticali specificate.

Nota: *La risoluzione (fattore di downsampling) di un visualizzatore Livello è legata alla risoluzione del visualizzatore Composizione per la composizione a cui appartiene il livello.*

Torna all'inizio

Visualizzare un canale di colore o un canale alfa

Potete visualizzare i canali rosso, verde, blu e alfa, insieme o separatamente, in un pannello Metraggio, Livello o Composizione facendo clic sul pulsante Mostra canale nella parte inferiore del pannello e scegliendo dal menu. Quando visualizzate un singolo canale di colore, l'immagine appare in scala di grigi, con il valore del colore di ogni pixel mappato a una scala dal nero (valore 0 per il colore) al bianco (valore massimo per il colore).

Per vedere i valori di colore visualizzati nel colore proprio del canale invece del bianco, scegliete Colorazione dal menu Mostra canale.

Quando visualizzate in anteprima il canale alfa, l'immagine appare in scala di grigi, con il valore della trasparenza di ogni pixel mappato a una scala dal nero (completamente trasparente) al bianco (completamente opaco).

Nota: *quando scegliete RGB semplice, che mostra i valori RGB semplici prima che vengano miscelati (premoltiplicati) con il canale alfa, i pixel totalmente trasparenti sono indefiniti e pertanto potrebbero contenere colori imprevisti.*

Potete vedere i valori di altri canali, ad esempio la saturazione e la tonalità, applicando l'effetto Combinazione canali e scegliendo Luminosità dal menu A.

Per commutare tra la visualizzazione dei canali alfa e la visualizzazione di tutti i canali RGB, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Mostra canale.

Le modalità di visualizzazione Bordo alfa e Sovrapposizione alfa sono solo disponibili nel pannello Livello e per l'effetto Pennello a rotoscopio. Per informazioni su tali modalità, consultate Opzioni di visualizzazione del pannello Livello.

Torna all'inizio

Regolare l'esposizione per le anteprime

Potete regolare l'esposizione (in unità f-stop) per le anteprime con il controllo Regola esposizione, che si trova a destra del pulsante Ripristina esposizione sul fondo dei pannelli Composizione, Livello e Metraggio. Ogni visualizzatore può avere la propria impostazione Regola esposizione.

Quando il controllo Regola esposizione è impostato su un valore diverso da zero, il pulsante Ripristina esposizione è arancione.

Il controllo Regola esposizione non influenza l'output finale, ma solo la visualizzazione del video durante le anteprime. Per eseguire regolazioni tonali a un livello visualizzato nell'output finale, usate l'effetto Esposizione.

Il controllo Regola esposizione è utile per trovare il punto del nero o il punto del bianco in un'immagine. Ad esempio, trascinate il controllo del valore verso destra (valori positivi) finché l'intera immagine non è bianca tranne un'area; quest'area è quella più scura nell'immagine.

Per verificare la qualità di una composizione, trascinate il controllo Regola esposizione fino all'estremità sinistra e all'estremità destra e individuate le posizioni in cui gli elementi composti presentano notevoli differenze in termini di colore o luminanza. Questa tecnica, anche detta gamma slamming, è utile per accertarsi che l'aspetto di una composizione sia corretto e convincente in contesti diversi da quello in cui si sta lavorando. Ad esempio, una composizione adatta a una scena scura potrebbe risultare meno convincente qualora la scena sia resa più luminosa.

- Per regolare l'esposizione per un visualizzatore, trascinate il controllo Regola esposizione verso sinistra o verso destra oppure fate clic sul controllo e immettete un valore nella casella.
- Per ripristinare l'esposizione, fate clic sul pulsante Ripristina esposizione. Per tornare all'impostazione diversa da zero più recente, fate di nuovo clic sul pulsante.

Torna all'inizio

Aree di sicurezza, griglie, guide e righelli

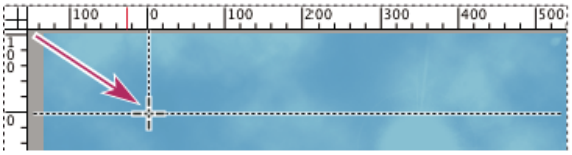
Nei pannelli Metraggio, Livello e Composizione potete visualizzare i margini delle aree di sicurezza, griglie, righelli e linee guida per allineare e

disporre elementi visivi. After Effects conserva le guide quando importa file Photoshop salvati con le guide.

I margini delle aree di sicurezza, le griglie e le guide non vengono sottoposti a rendering, né per le anteprime RAM né per l'output finale.

Le dimensioni delle griglie proporzionali aumentano o diminuiscono con il variare delle dimensioni della composizione; le dimensioni delle celle della griglia standard rimangono invariate a prescindere dalle dimensioni della composizione.

- Per cambiare le impostazioni relative ai margini delle aree di sicurezza, alle griglie e alle guide, scegliete Modifica > Preferenze > Griglie e guide (Windows) o After Effects > Preferenze > Griglie e guide (Mac OS).
- Per mostrare o nascondere aree di sicurezza, griglie, guide o righelli, fate clic sul pulsante Opzioni griglia e guide e scegliete la voce appropriata oppure utilizzate un comando o una scelta rapida da tastiera del menu Visualizza.
- Per attivare e disattivare la visualizzazione delle aree di sicurezza, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Opzioni griglia e guida.
- Per far sì che i bordi del livello e i bordi della maschera si allineino alle griglie o alle guide, scegliete Visualizza > Griglia calamitata o Visualizza > Guide calamitate.
- Per creare una linea guida, trascinate da uno dei righelli.
- Per eliminare una linea guida, trascinatela su un righello utilizzando lo strumento di selezione.
- Per eliminare tutte le linee guida, scegliete Visualizza > Cancella guide.
- Per spostare una linea guida, trascinatela utilizzando lo strumento di selezione.
- Per bloccare o sbloccare le guide, scegliete Visualizza > Blocca guide. Il blocco di una guida impedisce che venga accidentalmente spostata.
- Per impostare il punto zero (origine) per i righelli, trascinate la crocetta dall'intersezione dei due righelli (nell'angolo superiore sinistro) nell'area dell'immagine. Reimpostate il punto zero facendo doppio clic sull'intersezione dei righelli. La posizione del puntatore misurata dal nuovo punto zero è indicata nel pannello Info come coordinate X' e Y'.



Trascinamento del puntatore a croce del punto zero

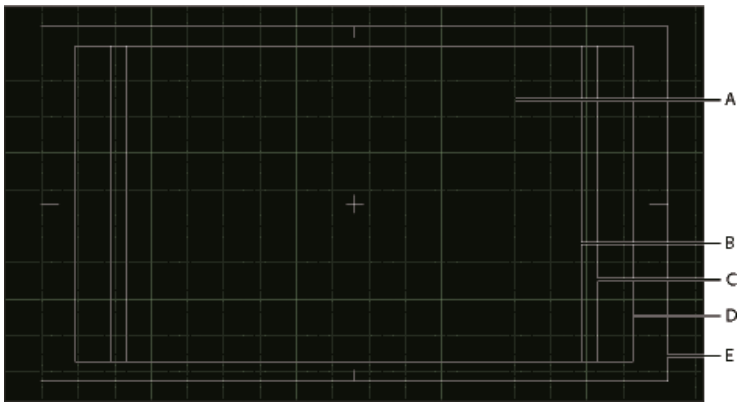
Le aree di sicurezza titolo e di sicurezza azione

I televisori ingrandiscono l'immagine video e pertanto una parte dei margini esterni della stessa viene esclusa dai bordi dello schermo. Questo tipo di ritaglio è noto come overscan. La quantità di overscan non è uguale per tutti i televisori, pertanto dovete tenere le parti importanti di un'immagine video entro determinati margini, noti come aree di sicurezza. I margini dell'area di sicurezza rappresentano la percentuale delle dimensioni dell'immagine non incluse nell'area di sicurezza. Dovreste sempre disegnare da un bordo del fotogramma all'altro, in quanto i monitor dei computer e alcuni televisori potrebbero mostrare l'intero fotogramma.

L'area di sicurezza azione convenzionale è pari al 90% della larghezza e dell'altezza del fotogramma, che corrisponde a un margine del 5% a ciascun lato. Mantenete degli importanti elementi visivi all'interno di quest'area.

L'area di sicurezza titolo convenzionale è pari all'80% della larghezza e dell'altezza del fotogramma, che corrisponde a un margine del 10% a ciascun lato. Conservate all'interno di quest'area il testo che intendete far leggere al pubblico.

Le composizioni con proporzioni di fotogramma pari o simili a 16:9 hanno altri due indicatori di aree di sicurezza centrate sul taglio. Gli indicatori di centramento sul taglio mostrano quali parti di una composizione 16:9 possono essere tagliate quando l'immagine è visualizzata su uno schermo 4:3. Tale ritaglio potrebbe essere un problema durante la creazione di immagini per gli schermi ad alta definizione che potrebbero anche essere visualizzate su televisori a definizione standard. Per impostazione predefinita, il margine dell'area di sicurezza azione centrata sul taglio è del 32,5% (16,25% su ciascun lato) e il margine dell'area di sicurezza titolo centrata sul taglio è del 40% (20% su ciascun lato).
Nota: *i margini dell'area di sicurezza di centramento sul taglio vengono visualizzati solo se le proporzioni del fotogramma per la composizione sono uguali o vicine a 16:9.*



Aree di sicurezza e griglie nel pannello Composizione
A. *Griglia* ***B.*** *Area di sicurezza titolo di centramento* ***C.*** *Area di sicurezza azione di centramento* ***D.*** *Area di sicurezza titolo* ***E.*** *Area di sicurezza azione*

Aharon Rabinowitz, nella serie Multimedia 101 del sito Web Creative COW, mette a disposizione un'esercitazione video che spiega le aree di sicurezza.

Torna all'inizio

Ulteriori risorse per la visualizzazione e l'anteprima

Quando desiderate visualizzare alcuni fotogrammi essenziali in una composizione (ad esempio per mostrarli a un cliente per l'approvazione temporanea) potrebbe essere opportuno creare un foglio di contatto. Jeff Almasol mette a disposizione uno script che crea un foglio di contatto costituito da un griglia di singoli fotogrammi specifici a partire da una composizione. Potete specificare quali fotogrammi visualizzare impostando i marcatori di livello. Per informazioni in merito, consultate il sito Web redefinery di Jeff Almasol.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Animazioni e fotogrammi chiave

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Fondamenti delle animazioni

Animazioni, fotogrammi chiave ed espressioni
L'Editor grafico

Torna all'inizio

Animazioni, fotogrammi chiave ed espressioni

L'animazione è un cambiamento che occorre nel tempo. Potete animare un livello o un effetto su un livello modificandone una o più proprietà nel tempo. Ad esempio, potete animare la proprietà Opacità di un livello da 0% con tempo zero a 100% con tempo 1 secondo per dissolvere il livello. Qualsiasi proprietà con un pulsante cronometro sulla sinistra del proprio nome nel pannello Timeline o Controlli effetti può essere animata.

Icone cronometro
A. *Cronometro attivo* ***B.*** *Cronometro inattivo*

Potete animare le proprietà di un livello utilizzando fotogrammi chiave, espressioni o entrambi.

Molte impostazioni predefinite di animazione includono fotogrammi chiave ed espressioni per consentirvi di aggiungere semplicemente l'impostazione predefinita di animazione al livello per raggiungere un risultato di animazione complessa.

Potete lavorare con fotogrammi chiave ed espressioni in After Effects due modi: modalità barra del livello o Editor grafico. La modalità barra del livello è l'opzione predefinita e mostra i livelli come barre di durata, con fotogrammi chiave ed espressioni allineati verticalmente con le relative proprietà nel pannello Timeline. La modalità Editor grafico non mostra le barre dei livelli, ma mostra i risultati dei fotogrammi chiave e delle espressioni come grafici di valore o grafici della velocità. Consultate L'Editor grafico.

Fotogrammi chiave

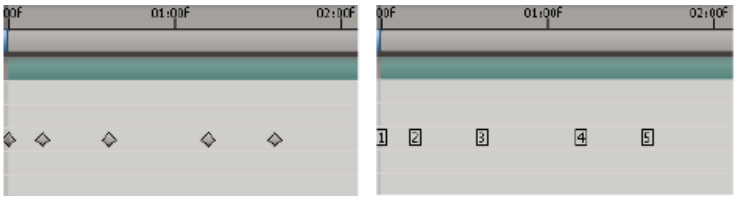
I fotogrammi chiave sono utilizzati per impostare parametri per movimento, effetti, audio e per molte altre proprietà che in genere cambiano nel tempo. Ciascun fotogramma chiave contrassegna un punto nel tempo in cui potete specificare un valore, ad esempio, una posizione spaziale, un grado di opacità o un volume audio. I valori compresi tra i fotogrammi chiave vengono interpolati. Se utilizzate i fotogrammi chiave per creare una modifica nel tempo, dovrete generalmente impiegare almeno due fotogrammi chiave: uno per definire lo stato all'inizio della modifica e l'altro per definire il nuovo stato al termine della modifica. Consultate Impostare o aggiungere fotogrammi chiave.

Quando il cronometro è attivo per una specifica proprietà, After Effects imposta o modifica automaticamente un fotogramma chiave per la proprietà al tempo corrente ogni volta che ne modificate il valore. Se il cronometro è inattivo per una proprietà significa che la proprietà è priva di fotogrammi chiave. Se modificate il valore per una proprietà di livello quando il cronometro non è attivo, il valore resta identico per l'intera durata del livello.

Nota: *Quando è attiva la modalità Fotogramma chiave automatico e si modifica una proprietà, viene attivato automaticamente il relativo cronometro. Consultate Modalità fotogramma chiave automatico.*

Se disattivate il cronometro, tutti i fotogrammi chiave per quella proprietà di livelli verranno eliminati e il valore costante per la proprietà diventerà il valore al tempo corrente. Non disattivate il cronometro a meno che non siate sicuri di voler eliminare definitivamente tutti i fotogrammi chiave per quella proprietà.

Modificate le icone dei fotogrammi chiave nella modalità barra del livello in numeri scegliendo Usa indici fotogrammi chiave nel menu del pannello Timeline.



Confronto tra fotogrammi chiave sotto forma di icone e di numeri

Nota: *Quando una proprietà di livello contenente fotogrammi chiave viene compressa, dei punti grigi (indicatori di fotogrammi chiave di riepilogo) per il gruppo di proprietà mostrano che vi sono dei fotogrammi chiave al suo interno.*

Alcuni strumenti, come Schizzo movimento e gli strumenti Marionetta, impostano automaticamente dei fotogrammi chiave corrispondenti al vostro

schizzo.

Espressioni

Le espressioni utilizzano un linguaggio di scripting basato su JavaScript per specificare i valori di una proprietà e per relazionare tra loro le proprietà. Potete creare semplici espressioni collegando le proprietà con il selettore. Consultate Le espressioni.

Risorse di animazione online

Aharon Rabinowitz offre esercitazioni video introduttive sull'animazione nella serie Multimedia 101, tra cui "How Does Computer Animation Work?" (Come funziona l'animazione da computer) e "Cos'è l'interpolazione?".

Per visualizzare un'esercitazione video sull'animazione tramite i fotogrammi chiave e sull'utilizzo del pannello Timeline, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web di Shaun Freeman potete trovare collegamenti a informazioni sulla teoria e la pratica dell'animazione, in particolare l'animazione dei personaggi.

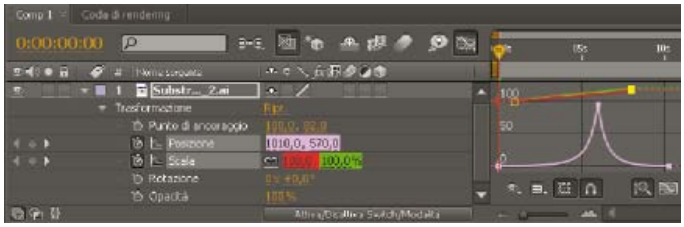
Per un'esercitazione guidata che dimostra l'animazione di singoli livelli da un file Photoshop (PSD), consultate il capitolo "Animating Layers in After Effects" (Animazione di livelli in After Effects) del documento After Effects Classroom in a Book (Lezione su After Effects in un libro) nel sito Web Peachpit Press.

Torna all'inizio

L'Editor grafico

Nell'Editor grafico i valori delle proprietà vengono rappresentati mediante un grafico bidimensionale e il tempo di composizione viene rappresentato in orizzontale (da sinistra a destra). Nella modalità barra del livello, invece, il grafico temporale rappresenta solo l'elemento di tempo orizzontale senza mostrare una rappresentazione grafica verticale dei valori che si modificano.

Per passare dalla modalità barra del livello alla modalità Editor grafico e viceversa, fate clic sul pulsante Editor grafico nel pannello Timeline o premete Maiusc+F3.



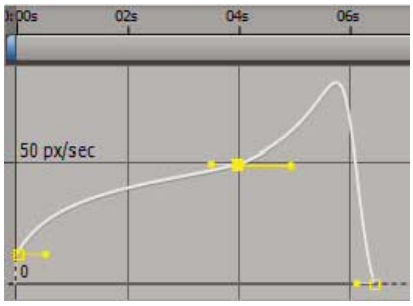
Due proprietà di animazione (Posizione e Scala) mostrate nell'editor grafico.

Nell'Editor grafico sono disponibili due tipi di grafici: grafici dei valori, che mostrano i valori delle proprietà, e grafici della velocità, che mostrano le velocità di modifica dei valori delle proprietà. Per le proprietà temporali, come Opacità, l'Editor grafico imposta come valore predefinito il grafico del valore. Per le proprietà spaziali, come Posizione, l'Editor grafico imposta come valore predefinito il grafico della velocità. Per informazioni sulla visualizzazione e la modifica di valori di fotogrammi chiave, consultate Visualizzare o modificare un valore del fotogramma chiave.

Nell'Editor grafico ogni proprietà è rappresentata dalla propria curva. Potete visualizzare e utilizzare una proprietà per volta oppure visualizzare insieme più proprietà. Quando più proprietà sono visibili nell'Editor grafico, la curva di ognuna di esse ha lo stesso colore del valore della proprietà nella struttura dei livelli.

Quando trascinate un fotogramma chiave nell'Editor grafico con il pulsante Effetto calamita selezionato, il fotogramma chiave viene rilasciato su valori del fotogramma chiave, tempi del fotogramma chiave, tempo corrente, punti di attacco e stacco, inizio e fine dell'area di lavoro e inizio e fine della composizione. Quando il fotogramma chiave si allinea a uno di questi elementi, nell'Editor grafico una linea arancio indica l'oggetto sul quale si sta eseguendo l'allineamento. Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) dopo aver avviato l'operazione di trascinamento per attivare temporaneamente la funzione di aggancio.

Su uno o entrambi i lati dei fotogrammi chiave in modalità editor grafico possono essere disponibili maniglie di direzione, usate per controllare l'interpolazione di Bezier.



Fotogrammi chiave nell'editor grafico con maniglie di direzione

Potete usare il pulsante Dimensioni separate nella parte inferiore dell'Editor grafico per separare i componenti di una proprietà Posizione in

singole proprietà (Posizione X, Posizione Y e (per i livelli 3D) Posizione Z) in modo da poter modificare o animare ciascuno di essi in modo indipendente. Consultate Dimensioni separate della posizione per animare i componenti individualmente.

Risorse online sull'Editor grafico

Lee Brimelow fornisce una panoramica video dell'Editor grafico nel sito Web di Adobe.

Antony Bolante fornisce informazioni, suggerimenti, illustrazioni sull'uso dell'Editor grafico in un articolo nel sito Web Peachpit Press.

Specificare le proprietà da visualizzare nell'Editor grafico

❖ Fate clic sul pulsante Mostra proprietà nella parte inferiore dell'editor grafico e scegliete tra le opzioni seguenti:

Mostra proprietà selezionate Visualizza le proprietà selezionate nell'editor grafico.

Mostra proprietà di animazione Visualizza le proprietà di animazione dei livelli selezionati nell'editor grafico.

Mostra set editor grafici Visualizza le proprietà per le quali è selezionato lo switch di attivazione/disattivazione dell'Editor grafico. Questo switch si trova accanto al cronometro, a sinistra del nome della proprietà, quando il cronometro è attivo, ossia quando la proprietà dispone di fotogrammi chiave o espressioni.

Nota: *Nel sito Web Creative COW, Aharon Rabinowitz fornisce suggerimenti sull'uso di questo controllo e mostra la forma d'onda audio per un livello deselezionato:*

Opzioni del grafico nell'Editor grafico

Fate clic su Tipo di grafico e opzioni nella parte inferiore dell'Editor grafico per scegliere tra le opzioni seguenti:

Selezione automatica tipo di grafico Seleziona automaticamente il tipo di grafico appropriato per una proprietà: grafici della velocità per proprietà spaziali (ad esempio la posizione) e di valore per altre proprietà.

Modifica grafico valori Visualizza il grafico dei valori per tutte le proprietà.

Modifica grafico velocità Visualizza il grafico della velocità per tutte le proprietà.

Mostra grafico riferimento Visualizza il tipo di grafico non selezionato sullo sfondo in sola visualizzazione (i numeri grigi a destra dell'editor grafico indicano i valori per il grafico di riferimento).

Mostra forme d'onda audio Visualizza la forma d'onda audio per qualsiasi livello che ha almeno una proprietà nell'editor grafico.

Mostra attacco e stacco del livello Visualizza i punti di attacco e stacco di tutti i livelli che hanno una proprietà nell'editor grafico. I punti di attacco e stacco appaiono come parentesi graffe.

Mostra marcatori livello Visualizza i marcatori di livello nell'Editor grafico, se sono presenti, per qualsiasi livello che abbia almeno una proprietà nell'Editor grafico. I marcatori di livello assumono la forma di triangolini.

Mostra descrizione comandi grafici Attiva/disattiva la visualizzazione della descrizione dei comandi dei grafici.

Mostra editor espressioni Mostra o nasconde il campo dell'editor espressioni.

Consenti fotogrammi chiave tra i fotogrammi Consente il posizionamento di fotogrammi chiave tra i fotogrammi per ottimizzare l'animazione.

Panning e zoom nell'editor grafico

- Per eseguire il panning in orizzontale o in verticale, trascinate con lo strumento Mano .
  Per attivare temporaneamente lo strumento Mano mentre state usando un altro strumento, tenete premuta la barra spaziatrice o il pulsante centrale del mouse.
- Per eseguire il panning in verticale, girate la rotellina del mouse.
- Per eseguire il panning in orizzontale, premete il tasto Maiusc mentre girate la rotellina del mouse.
- Per ingrandire, fate clic con lo strumento Zoom.
- Per ridurre, fate clic con lo strumento Zoom tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS).
- Per ingrandire con la rotellina del mouse, premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre scorrete per ottenere lo zoom in orizzontale. Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per lo zoom in verticale.
- Per eseguire lo zoom in orizzontale, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate verso sinistra con lo strumento Zoom per rimpicciolire o verso destra per ingrandire.
- Per eseguire lo zoom in verticale, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate verso l'alto con lo strumento Zoom per ingrandire o verso il basso per rimpicciolire.
  Nota: *quando è selezionato Zoom automatico altezza , non è possibile eseguire panning o zoom in verticale.*

Zoom automatico altezza e adattamento

Zoom automatico altezza Attiva/disattiva la modalità zoom automatico altezza che ridimensiona automaticamente l'altezza dell'elemento grafico adattandolo all'altezza dell'editor grafico. Lo zoom orizzontale deve essere comunque regolato automaticamente.

Adatta selezione Regola la scala dei valori (verticale) e temporale (orizzontale) del grafico in modo da adattare nell'editor grafico i fotogrammi chiave selezionati.

Adatta tutti Regola la scala dei valori (verticale) e temporale (orizzontale) del grafico in modo da adattare tutti i grafici nell'Editor grafico.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Impostare, selezionare ed eliminare i fotogrammi chiave

Impostare o aggiungere fotogrammi chiave
Spostare l'indicatore di tempo corrente in un fotogramma chiave
Selezionare i fotogrammi chiave
Comandi del menu dei fotogrammi chiave
Eliminare o disabilitare i fotogrammi chiave

Torna all'inizio

Impostare o aggiungere fotogrammi chiave

Quando il cronometro è attivo per una specifica proprietà, After Effects aggiunge o modifica automaticamente un fotogramma chiave per la proprietà al tempo corrente ogni volta che ne modificate il valore.

Per attivare il cronometro e abilitare la creazione di fotogrammi chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Cronometro accanto al nome della proprietà da attivare. After Effects crea un fotogramma chiave alla posizione temporale corrente per quel valore di proprietà.
- Scegliete Animazione > Aggiungi fotogramma chiave [x], dove [x] è il nome della proprietà da animare.

Aggiungere un fotogramma chiave senza modificare un valore

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante dello strumento di navigazione dei fotogrammi chiave per la proprietà del livello.
- Scegliete Animazione > Aggiungi fotogramma chiave [x], dove [x] è il nome della proprietà da animare.
- Nell'Editor grafico, fate clic con lo strumento Penna su un segmento del grafico della proprietà livello.

Modalità fotogramma chiave automatico

Il pulsante Fotogramma chiave automatico è uno switch situato nella parte superiore del pannello Timeline, a destra degli switch della composizione. Fate clic sul pulsante Fotogramma chiave automatico per attivare o disattivare la relativa modalità.

Quando la modalità fotogramma chiave automatico è attivata e si modifica una proprietà, viene attivato automaticamente il relativo cronometro e viene aggiunto un fotogramma chiave in corrispondenza del tempo corrente.

Nota: *La modalità fotogramma chiave automatico non attiva automaticamente il cronometro per proprietà senza interpolazione, quali i menu, le caselle di selezione e la proprietà Testo sorgente.*

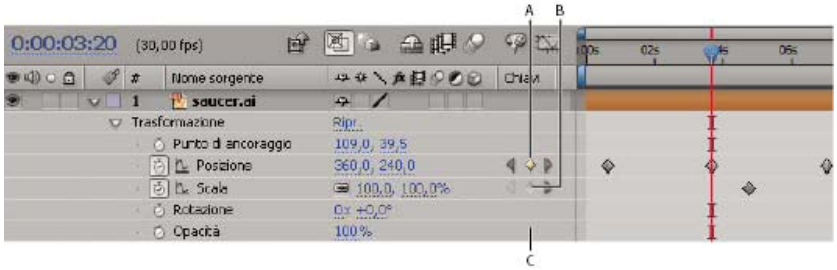
La modalità Fotogramma chiave automatico è disattivata per impostazione predefinita. Quando la modalità fotogramma chiave automatico è disattivata, la modifica delle proprietà e l'animazione mediante l'uso di fotogrammi chiave funziona come nelle precedenti versioni di After Effects.

Torna all'inizio

Spostare l'indicatore di tempo corrente in un fotogramma chiave

Dopo aver impostato il fotogramma chiave iniziale per una proprietà, After Effects visualizza gli strumenti di navigazione dei fotogrammi chiave. Potete usare gli strumenti di navigazione dei fotogrammi chiave per spostarvi da un fotogramma chiave all'altro o per impostare o rimuovere i fotogrammi chiave. Quando la casella del navigatore per fotogrammi chiave include un rombo giallo , l'indicatore di tempo corrente si trova esattamente in corrispondenza di un fotogramma chiave per la proprietà di livello in questione. Se la casella è vuota , invece, l'indicatore è tra due fotogrammi chiave.

Per staccare lo strumento di navigazione dei fotogramma chiave dalla colonna Funzionalità A/V che funge da colonna propria, scegliete Colonna > Tasti dal menu del pannello Timeline.



Strumento di navigazione nel pannello Timeline

A. *Fotogramma chiave alla posizione temporale corrente* ***B.*** *Nessun fotogramma chiave alla posizione temporale corrente* ***C.*** *Nessun*

fotogramma chiave per la proprietà del livello

- Per passare al fotogramma chiave precedente o successivo, fate clic su una delle frecce di navigazione dei fotogrammi chiave.
- Per saltare a un fotogramma chiave o a un marcatore, trascinate l'indicatore del tempo corrente tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Per spostare l'elemento visibile precedente o successivo nel righello temporale (fotogramma chiave, marcatore o fine area di lavoro) premete K o J.

Per istruzioni su come spostare l'indicatore di tempo corrente su altri elementi e tempi, consultate Spostare l'indicatore del tempo corrente (CTI).

Torna all'inizio

Selezionare i fotogrammi chiave

Nella modalità barra del livello, i fotogrammi chiave selezionati sono gialli. I fotogrammi chiave non selezionati sono grigi.

In modalità Editor grafico, l'aspetto di un'icona del fotogramma chiave dipende dal fatto che il fotogramma sia selezionato, deselezionato o semi-selezionato (quando è selezionato un altro fotogramma chiave nella stessa proprietà). I fotogrammi chiave selezionati sono colorati in giallo tinta unita. I fotogrammi non selezionati mantengono il colore del grafico corrispondente. I fotogrammi semi-selezionati sono rappresentati da una casella gialla vuota.

- Per selezionare un fotogramma chiave, fate clic sull'icona corrispondente.
- Per selezionare più fotogrammi chiave, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic su di essi oppure trascinate per racchiuderli in una selezione. Se è selezionato un fotogramma chiave, tenendo premuto Maiusc e facendo clic esso viene deselezionato; tenendo premuto Maiusc e trascinando per disegnare un rettangolo di selezione attorno ai fotogrammi selezionati, esso viene deselezionato.
  Nota: *per attivare/disattivare la visualizzazione del rettangolo di trasformazione libera nell'Editor grafico, fate clic sul pulsante Mostra casella Trasformazione nella parte inferiore dell'Editor grafico.*
- Per selezionare tutti i fotogrammi chiave per una proprietà del livello, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un segmento tra due fotogrammi chiave nell'editor grafico oppure sul nome della proprietà del livello nella struttura dei livelli.
- Per selezionare tutti i fotogrammi chiave relativi a una proprietà con lo stesso valore, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un fotogramma chiave e scegliete Seleziona fotogrammi chiave uguali.
- Per selezionare tutti i fotogrammi che seguono o precedono un fotogramma chiave selezionato, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un fotogramma chiave e scegliete Seleziona fotogrammi chiave precedenti o Seleziona fotogrammi chiave seguenti.
  Nota: *questi comandi di selezione non sono disponibili se sono selezionati più fotogrammi chiave.*

Torna all'inizio

Comandi del menu dei fotogrammi chiave

Quando selezionate uno o più fotogrammi chiave, nella parte inferiore dell'Editor grafico diventa disponibile il relativo menu .

Per aprire questo menu, fate clic su un fotogramma chiave con il pulsante destro (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS).

[Valore] Visualizza il valore del fotogramma chiave selezionato. Se sono selezionati più fotogrammi chiave, è disponibile il comando Valore visualizzato che mostra il valore del fotogramma chiave evidenziato nella selezione.

Modifica valore Apre una finestra di dialogo in cui modificare il valore del fotogramma chiave.

Seleziona fotogrammi chiave uguali Seleziona tutti i fotogrammi chiave di una proprietà che hanno lo stesso valore.

Seleziona fotogrammi chiave precedenti Seleziona tutti i fotogrammi chiave che precedono quello correntemente selezionato.

Seleziona fotogrammi chiave seguenti Seleziona tutti i fotogrammi chiave che seguono quello correntemente selezionato.

Attiva/disattiva blocco fotogramma chiave Blocca il valore della proprietà al valore del fotogramma chiave corrente sino a raggiungere il fotogramma chiave successivo.

Interpolazione fotogrammi chiave Apre la finestra di dialogo Interpolazione fotogrammi chiave.

Vagante nel tempo Attiva/disattiva Vagante nel tempo per le proprietà spaziali.

Velocità fotogramma chiave Apre la finestra di dialogo Velocità fotogramma chiave.

Assistente fotogramma chiave Apre un sottomenu con le opzioni seguenti:

> **Converti audio in fotogrammi chiave** Analizza l'ampiezza all'interno dell'area di lavoro della composizione e crea fotogrammi chiave per rappresentare l'audio.
>
> **Converti espressione in fotogrammi chiave** Analizza l'espressione corrente e crea fotogrammi chiave per rappresentare i valori delle proprietà che descrive.
>
> **Regolazione automatica** Regola automaticamente l'influenza dentro e fuori il fotogramma chiave per uniformare le modifiche improvvise.
>
> **Regolazione automatica attacco** Regola automaticamente l'influenza in un fotogramma chiave.
>
> **Regolazione automatica stacco** Regola automaticamente l'influenza fuori da un fotogramma chiave.
>
> **Scala esponenziale** Converte la velocità di modifica in scala da lineare a esponenziale.
>
> **Importazione videocamera RPF** Importa dati della videocamera RPF da applicazioni di modellazione 3D di terze parti.

Livelli sequenza Apre l'assistente livelli di sequenza.

Fotogrammi chiave in ordine temporale inverso Inverte l'ordine dei fotogrammi chiave selezionati nel tempo.

Torna all'inizio

Eliminare o disabilitare i fotogrammi chiave

- Per eliminare un numero qualsiasi di fotogrammi chiave, selezionateli e premete il tasto Canc.
- Per eliminare un fotogramma chiave nell'Editor grafico, tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) fate clic su un fotogramma chiave con lo strumento di selezione.
- Per eliminare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà del livello, fate clic sul pulsante cronometro a sinistra del nome della proprietà per disattivarla.

  Quando fate clic sul pulsante cronometro per disattivarlo, i fotogrammi chiave della proprietà vengono eliminati in modo permanente e la proprietà assume il valore della posizione temporale corrente. Non potete ripristinare i fotogrammi chiave eliminati facendo nuovamente clic sul pulsante cronometro. L'eliminazione di tutti i fotogrammi chiave non comporta l'eliminazione o la disabilitazione delle espressioni.

- Per disattivare temporaneamente i fotogrammi chiave relativi a una proprietà, aggiungete un'espressione che imposti la proprietà su un valore costante. Ad esempio, potete aggiungere questa semplicissima espressione alla proprietà Opacità per impostarla su 100%: 100.

  Fate clic sul pulsante Attiva espressione per attivare e disattivare l'espressione, attivando e disattivando di conseguenza i fotogrammi chiave.

Se eliminate accidentalmente i fotogrammi chiave, scegliete Modifica > Annulla.

Nel suo sito Web redefinery, Jeff Almasol mette a disposizione uno script che rimuove automaticamente i fotogrammi chiave in base ai criteri specificati, ad esempio tutti i fotogrammi chiave presenti nell'area di lavoro o tutti i fotogrammi chiave con numerazione dispari.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Modificare, spostare e copiare i fotogrammi chiave

Visualizzare o modificare un valore del fotogramma chiave
Copiare e incollare fotogrammi chiave
Modificare i valori dei fotogrammi chiave con un foglio di calcolo o un editor di testo
Spostare nel tempo i fotogrammi chiave
Spostare una barra di durata del livello senza i relativi fotogrammi chiave
Modificare simultaneamente più valori del fotogramma chiave
Modificare o cambiare fotogrammi chiave nell'Editor grafico

Visualizzare o modificare un valore del fotogramma chiave

Torna all'inizio

Prima di modificare un fotogramma chiave, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia posizionato su un fotogramma chiave esistente. Se modificate un valore di proprietà quando l'indicatore del tempo corrente non è su un fotogramma chiave esistente, After Effects aggiunge un nuovo fotogramma chiave. Tuttavia se fate doppio clic su un fotogramma chiave per modificarlo, la posizione dell'indicatore del tempo corrente non è rilevante, così come non è rilevante quando modificate il metodo di interpolazione di un fotogramma chiave.

- Spostate l'indicatore del tempo corrente sul tempo del fotogramma chiave. Il valore della proprietà appare accanto al nome della stessa, dove potete modificarlo.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul fotogramma chiave. Nella parte superiore del menu di scelta rapida che compare viene visualizzato un valore del fotogramma chiave. Scegliete Modifica valore per modificare il valore, se necessario.
- Posizionate il puntatore su un fotogramma chiave nella modalità barra del livello per vedere l'ora e il valore del fotogramma chiave.
- Posizionate il puntatore su un fotogramma chiave nella modalità Editor grafico per vedere il nome del livello, il nome della proprietà, l'ora e il valore del fotogramma chiave. Posizionate il puntatore su un segmento tra i fotogrammi chiave per vedere le informazioni corrispondenti in qualsiasi momento.
- Fate clic su un fotogramma chiave nella modalità Barra livello per visualizzare il tempo e il metodo di interpolazione del fotogramma chiave nel pannello Informazioni.
- Fate clic su un fotogramma chiave o su un segmento tra i fotogrammi chiave nella modalità Editor grafico per visualizzare i valori minimi e massimi di una proprietà e la velocità nel tempo corrente del pannello Informazioni.
- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sui due fotogrammi chiave nella modalità barra del livello per visualizzare l'intervallo compreso tra di essi nel pannello Info.

Nel suo sito Web redefinery, Jeff Almasol pubblica uno script per la creazione di nuovi marcatori livello (sul livello selezionato o su un nuovo livello null) con commenti che forniscono informazioni sui fotogrammi chiave nelle stesse posizioni temporali.

Copiare e incollare fotogrammi chiave

Torna all'inizio

Potete copiare fotogrammi chiave da un solo livello per volta. Quando incollate fotogrammi chiave in un altro livello, essi vengono visualizzati nella proprietà corrispondente nel livello di destinazione. Il primo fotogramma chiave appare nella posizione temporale corrente; gli altri seguono secondo un ordine relativo. I fotogrammi chiave rimangono selezionati dopo essere stati incollati, in modo da poterli spostare immediatamente nel livello di destinazione.

Potete copiare i fotogrammi chiave tra livelli per la stessa proprietà (ad esempio Posizione) oppure tra proprietà diverse che usano lo stesso tipo di dati (ad esempio, tra Posizione e Punto di ancoraggio).

Nota: *quando eseguite operazioni di copia e incolla tra le stesse proprietà, potete copiare da più di una proprietà a più di una proprietà contemporaneamente. Quando invece copiate e incollate in proprietà diverse, potete copiare solo da una proprietà a un'altra per volta.*

1. Nel pannello Timeline, visualizzate la proprietà del livello che contiene i fotogrammi chiave da copiare.
2. Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. Nel pannello Timeline che contiene il livello di destinazione, spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione temporale in cui desiderate far apparire i fotogrammi chiave.
5. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per incollare nella stessa proprietà dei fotogrammi chiave copiati, selezionate il livello di destinazione.
   - Per incollare in una proprietà differente, selezionate la proprietà di destinazione.

6. Scegliete Modifica > Incolla.

Torna all'inizio

Modificare i valori dei fotogrammi chiave con un foglio di calcolo o un editor di testo

Potete copiare e incollare i dati dei fotogrammi chiave come testo delimitato da tabulazioni per utilizzarli in un foglio elettronico (come Microsoft Excel) o altri programmi di elaborazione testi. Potete usare un programma per fogli di calcolo per eseguire l'analisi numerica sui dati dei fotogrammi chiave o per creare o modificare i valori dei fotogrammi chiave.

Potete copiare e incollare gran parte delle proprietà, tra cui le proprietà di trasformazione (come Posizione e Opacità), le proprietà Opzioni materiale e i tracciatori movimento.

Potete utilizzare gli strumenti tracciatori movimento per tracciare il movimento di un oggetto in un livello e incollare quindi i dati del tracciatore in un foglio elettronico per eseguirne l'analisi numerica.

Alcune applicazioni di utilità, come Imagineer Systems Mocha for After Effects (mocha-AE), copiano negli Appunti i dati dei fotogrammi chiave in modo che possiate incollarli nel livello appropriato di After Effects.

Potete copiare i fotogrammi chiave da un solo livello alla volta come testo delimitato da tabulazioni.

1. Nel pannello Timeline, selezionate i fotogrammi chiave per una o più proprietà nello stesso livello. Per selezionare tutti i fotogrammi chiave per una proprietà, fate clic sul nome della proprietà.
2. Spostate l'indicatore del tempo corrente sul primo fotogramma chiave selezionato.
   Posizionate un marcatore composizione nel tempo del primo fotogramma chiave selezionato, in modo tale da sapere dove incollare i fotogrammi chiave modificati nell'ultimo passaggio. Consultate Marcatori livello e marcatori composizione.
3. Con il fotogramma chiave selezionato, scegliete Modifica > Copia.
4. Incollate i dati del fotogramma chiave nel foglio elettronico. Supponendo che la prima colonna nel foglio elettronico sia etichettata come A e la prima riga come 1, dovete incollare i dati nella cella A1. I numeri dei fotogrammi appaiono nella colonna B. I valori delle proprietà appaiono nelle colonne C, D ed E, a seconda delle dimensioni delle proprietà. (La posizione in un livello 3D ha valori in tutte e tre le colonne; l'Opacità ha un solo valore nella colonna C.)
5. Modificate le informazioni numeriche per i fotogrammi chiave. Non modificate nessun'altro contenuto testuale che non siano i numeri di fotogramma e i valori delle proprietà.
6. Selezionate le celle che contengono i dati. La cella in alto a sinistra nella selezione deve essere la cella A1. La riga finale nella selezione deve essere la riga che contiene il testo End of Keyframe Data (fine dati fotogramma chiave).
7. Copiate i dati dal foglio elettronico.
8. In After Effects, spostate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale in cui desiderate incollare i nuovi dati dei fotogrammi chiave. In genere, si tratta del tempo del primo fotogramma chiave che avete selezionato e copiato all'inizio di questa procedura.
9. Scegliete Modifica > Incolla.

Torna all'inizio

Spostare nel tempo i fotogrammi chiave

Potete spostare nel tempo i fotogrammi chiave, o individualmente o come gruppo.

Nel suo sito Web redefinery, Jeff Almasol mette a disposizione un versatile script che crea un pannello munito di controlli per spostare nel tempo le varie combinazioni di elementi: punto di attacco e punto di stacco del livello, fotogrammi sorgente del livello, fotogrammi chiave e marcatori.

Spostare i fotogrammi chiave un'altra posizione temporale

Una volta selezionati più fotogrammi chiave, potete copiarli o eliminarli simultaneamente oppure spostarli insieme senza modificare i reciproci rapporti di posizione.

1. Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
2. Trascinate nella posizione temporale desiderata una delle icone dei fotogrammi chiave selezionati. Se avete selezionato più fotogrammi chiave, per tutti verrà mantenuta la distanza relativa dal fotogramma chiave che trascinate.

Per spostare nel tempo i fotogrammi chiave selezionati (un fotogramma in avanti o indietro), potete anche premere il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) con il tasto freccia sinistra o freccia destra.

Spostare un fotogramma chiave in una determinata posizione temporale

1. Spostate l'indicatore del tempo corrente alla posizione desiderata.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Nella modalità barra del livello, tenete premuto il tasto Maiusc dopo aver iniziato a trascinare l'icona del fotogramma chiave sull'indicatore del tempo corrente.
   - Nella modalità Editor grafico, trascinate un fotogramma chiave sull'indicatore del tempo corrente.

   Quando trascinate sopra l'indicatore del tempo corrente, il fotogramma chiave si allinea con esso.

Espansione o compressione di un gruppo di fotogrammi chiave nella modalità barra del livello

1. Selezionate almeno tre fotogrammi chiave.
2. Tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate il primo o l'ultimo fotogramma chiave nella posizione temporale desiderata.

Spostare una barra di durata del livello senza i relativi fotogrammi chiave

Torna all'inizio

1. Posizionate un marcatore composizione nel tempo in cui appare il primo fotogramma chiave. Consultate Marcatori composizione.
2. Nel contorno del livello, fate clic sul nome di una o più proprietà del livello contenente i fotogrammi chiave da mantenere allo stesso tempo.
3. Scegliete Modifica > Taglia.
4. Spostate o allungate la barra di durata del livello ai nuovi punti di attacco e stacco.
5. Spostate l'indicatore del tempo corrente sul marcatore composizione, nel tempo in cui era apparso il primo fotogramma chiave, prima di tagliare i fotogrammi chiave.
6. Scegliete Modifica > Incolla.

Modificare simultaneamente più valori del fotogramma chiave

Torna all'inizio

Potete modificare i valori di più fotogrammi chiave su più livelli in una sola volta a condizione che i fotogrammi chiave che selezionate appartengano alla stessa proprietà di livello. La modalità di selezione dei valori dipende dal metodo usato per apportare la modifica:

- Se modificate un valore numericamente, tutti i fotogrammi chiave selezionati useranno esattamente il nuovo valore. In altre parole, apportate una modifica assoluta. Se, ad esempio, selezionate vari fotogrammi chiave Posizione su un tracciato animato e specificate numericamente un valore di Posizione per uno di essi, tutti i fotogrammi chiave selezionati assumeranno lo stesso valore di posizione.
- Se modificate un valore trascinando il valore sottolineato, tutti i fotogrammi chiave selezionati verranno modificati della stessa quantità. In altre parole, apportate una modifica relativa. Se, ad esempio, selezionate vari fotogrammi chiave Posizione su un tracciato animato e trascinate il valore sottolineato per uno di essi, tutti i fotogrammi chiave selezionati cambiano della stessa quantità.
- Se modificate graficamente un valore nel pannello Composizione o Livello, tutti i fotogrammi chiave selezionati vengono modificati usando la differenza tra i valori precedenti e quelli nuovi, non i valori in quanto tali. In altre parole, apportate una modifica relativa. Se, ad esempio, selezionate più fotogrammi chiave Posizione su un tracciato animato e ne trascinate uno a sinistra di 10 pixel, tutti si sposteranno di 10 pixel a sinistra rispetto alle posizioni originali.

Potete anche modificare simultaneamente il valore di più livelli in modalità barra del livello creando una relazione superiore-inferiore.

Mathias Möhl mette a disposizione lo script KeyTweak nel suo sito Web, con il quale potete modificare simultaneamente molti fotogrammi chiave in una proprietà. Con KeyTweak potete modificare manualmente alcuni fotogrammi chiave, mentre lo script modifica di conseguenza i restanti fotogrammi chiave. KeyTweak risulta particolarmente utile per i fotogrammi chiave Tracciato maschera in un flusso di lavoro di rotoscoping. Consultate Introduzione al rotoscoping e relative risorse.

Modificare o cambiare fotogrammi chiave nell'Editor grafico

Torna all'inizio

Un grafico dei valori nell'editor grafico visualizza i valori per ogni fotogramma chiave e i valori interpolati tra fotogrammi chiave. Quando il grafico dei valori di una proprietà del livello è a livello, il valore di tale proprietà non varia tra i fotogrammi chiave. Quando il grafico dei valori sale o scende, il valore della proprietà aumenta o diminuisce tra fotogrammi chiave.

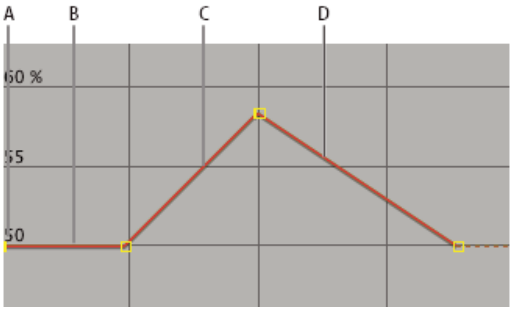


Grafico dei valori

A. *Fotogramma chiave.* ***B.*** *Un grafico dei valori a livello indica valori invariati.* ***C.*** *Un grafico che sale indica valori in aumento.* ***D.*** *Un grafico che scende indica valori in calo.*

Potete modificare i valori delle proprietà del livello spostando in su o in giù i punti (fotogrammi chiave) sul grafico dei valori. Potete, ad esempio, aumentare il valore di un fotogramma chiave Rotazione trascinando verso l'alto un marcatore del fotogramma chiave sul grafico dei valori della proprietà Rotazione.

Nota: *i valori per le proprietà Punto di ancoraggio, Tracciato maschera, punti di controllo dell'effetto, orientamento 3D e Posizione sono spaziali e per impostazione predefinita usano quindi i grafici della velocità invece dei grafici dei valori.*

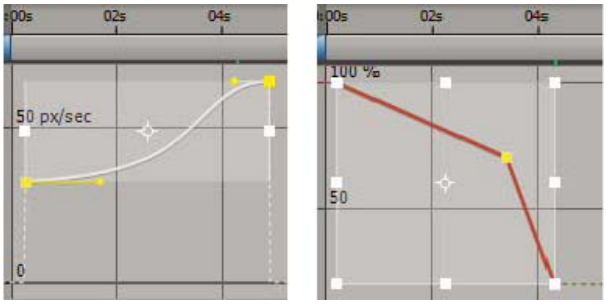
Modificare un fotogramma chiave nell'Editor grafico

1. Nel pannello Timeline, visualizzate una proprietà temporale per un livello.
2. Per passare alla modalità Editor grafico, fate clic sul pulsante Editor grafico o premete Maiusc+F3.
3. Se necessario, aggiungete un fotogramma chiave nel punto in cui volete che si verifichi la variazione.
4. Trascinate il fotogramma chiave in su o in giù per impostare un nuovo valore per la proprietà del livello.

Modificare più fotogrammi chiave nell'Editor grafico

Potete modificare e spostare simultaneamente più fotogrammi chiave usando l'editor grafico. Quando selezionate più fotogrammi chiave avendo selezionato il pulsante Mostra casella Trasformazione, i fotogrammi selezionati appaiono circondati da un rettangolo di selezione di trasformazione libera al cui centro è presente un punto di ancoraggio che corrisponde al centro per la trasformazione. Potete spostare i fotogrammi chiave selezionati nel tempo o per valore trascinando il rettangolo di selezione o le relative maniglie. Potete anche modificare la posizione del punto di ancoraggio.

Regolare un rettangolo di selezione di trasformazione libera in un grafico dei valori significa spostare i fotogrammi chiave selezionati in tempo e valore. Regolare un rettangolo di selezione di trasformazione libera in un grafico velocità significa spostare i fotogrammi chiave selezionati solo nel tempo.



Quando selezionate più fotogrammi chiave nell'Editor grafico, compare un rettangolo di selezione di trasformazione libera.

1. Passate alla visualizzazione editor grafico e visualizzate i fotogrammi chiave da regolare.
2. Con lo strumento Selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per selezionare i fotogrammi chiave, fate clic su di essi tenendo premuto Maiusc oppure trascinate per delimitare intorno a essi un rettangolo di selezione.
   - Per selezionare tutti i fotogrammi chiave per una proprietà, fate clic su un segmento tra i due fotogrammi chiave mentre premete Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS).
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per spostare i fotogrammi chiave in tempo o valore, posizionate il puntatore all'interno del rettangolo di selezione e trascinate. Tenete premuto Maiusc per vincolare il trascinamento in senso orizzontale o verticale.
   - Per spostare i fotogrammi chiave in tempo o valore ridimensionando il rettangolo di selezione, posizionate il puntatore su una maniglia del rettangolo di selezione. Quando il puntatore assume la forma di una freccia dritta a due punte ↔, trascinate il rettangolo di selezione sulla nuova dimensione. Tenete premuto Maiusc mentre trascinate per vincolare il rapporto tra larghezza e altezza. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate per ridimensionare il punto di ancoraggio del rettangolo di selezione. Quando trascinate una maniglia d'angolo, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) per spostare solo la maniglia d'angolo selezionata.

     Per invertire l'ordine dei fotogrammi chiave nel tempo, applicate una scala con valori negativi.
   - Per assottigliare i valori dei fotogrammi chiave in senso verticale, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) mentre trascinate. L'assottigliamento dei valori dei fotogrammi chiave consente di ridurre o espandere l'ampiezza di un'animazione ripetuta.
   - Per spostare un lato del rettangolo di selezione in su o in giù, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) mentre trascinate.
   - Per spostare il punto di ancoraggio del rettangolo di selezione, posizionate lo strumento Selezione al di sopra del punto di ancoraggio fino a quando lo strumento non si trasforma nello strumento Sposta punto di ancoraggio, quindi trascinate.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Strumenti di animazione assortiti

Tracciati animati
Effetto movimento
Movimento e velocità uniformi mediante la rimozione dei fotogrammi chiave superflui
Aggiungere casualità a una proprietà con lo strumento Deformazione in movimento
Conversione dell'audio in fotogrammi chiave

Torna all'inizio

Tracciati animati

Quando animate le proprietà spaziali (tra cui Posizione, Punto di ancoraggio e le proprietà del punto di controllo dell'effetto) l'animazione viene mostrata come un tracciato animato. Il tracciato animato ha l'aspetto di una sequenza di puntini, ognuno dei quali indica la posizione del livello in ogni fotogramma. Una casella nel tracciato indica la posizione di un fotogramma chiave.

I tracciati animati rappresentano semplicemente un'alternativa al modo visivo e spaziale di visualizzare e lavorare con le proprietà spaziali e relativi fotogrammi chiave e al modo di lavorare con le proprietà nel pannello Timeline. Potete modificare un tracciato animato cambiando un fotogramma chiave esistente oppure aggiungendone uno nuovo. Potete modificare la forma di un tracciato animato cambiando i metodi di interpolazione spaziale per i suoi fotogrammi chiave. Consultate Interpolazione fotogrammi chiave spaziale e temporale.

La densità dei punti tra i riquadri di un tracciato animato indica la velocità relativa del livello o il punto di controllo dell'effetto. I punti ravvicinati indicano una velocità minore, mentre quelli più distanziati indicano una velocità maggiore.

Nota: *fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto Comando e fate clic (Mac OS) su un fotogramma chiave per aprire il menu di scelta rapida.*
L'utilizzo dello strumento Penna o dello strumento di selezione per modificare i fotogrammi chiave per una proprietà spaziale nel pannello Composizione o Livello equivale a modificare un tracciato Bezier per una maschera o per una forma su un livello forma. Consultate I tracciati.

Un tracciato animato è meno complesso e generalmente più facile da modificare quando utilizzate un numero minore di fotogrammi chiave per descrivere il tracciato. Potete utilizzare lo strumento Morbidezza per rimuovere i fotogrammi chiave estranei da un tracciato animato.

Nel sito Web General Specialist, Jonas Hummelstrand e Dan Ebberts mettono a disposizione un predefinito dell'animazione e le relative istruzioni per scalare e ruotare un tracciato movimento.

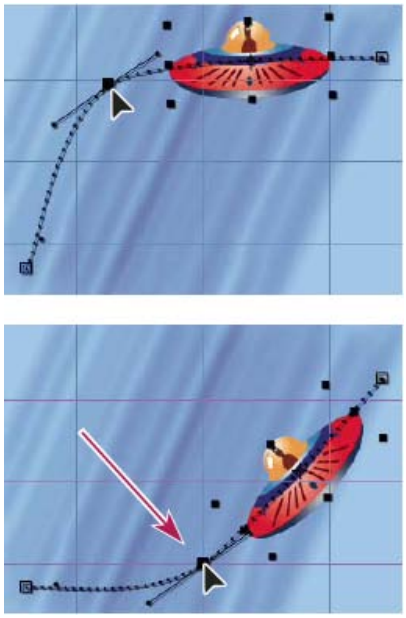
Visualizzazione dei controlli dei tracciati animati

I tracciati animati Posizione appaiono nel pannello Composizione. I tracciati animati del punto di controllo dell'effetto appaiono nel pannello Livello.

- Per visualizzare i controlli dei tracciati animati nel pannello Composizione, scegliete Composizione > Opzioni di visualizzazione e selezionate Controlli effetti, Fotogrammi chiave, Tracciati animati e Maniglie di animazione. Per visualizzare un tracciato animato Posizione nel pannello Composizione, è necessario selezionare la proprietà Posizione.
- Per visualizzare i controlli del tracciato animato nel pannello Livello, scegliete la proprietà o l'effetto dal menu Visualizza nella parte inferiore del pannello Livello.
- Per specificare il numero di fotogrammi chiave da visualizzare per un tracciato animato, scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione (Windows) o After Effects > Preferenze > Visualizzazione (Mac OS) e selezionate un'opzione nella sezione Tracciato animato.
- Per specificare la dimensione delle maniglie di direzione Bezier per i tracciati di movimento, scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS), quindi modificate il valore Dimensione in punti tracciato.

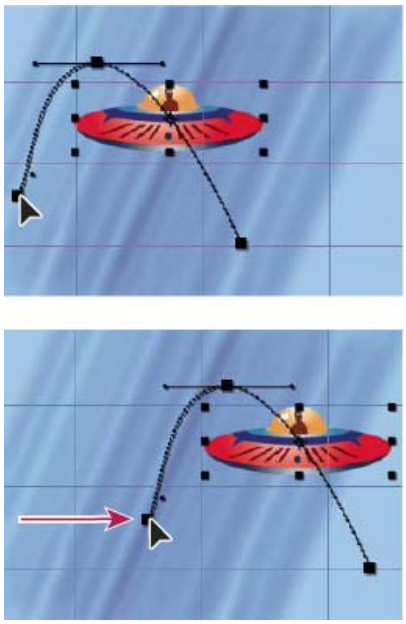
Spostare i fotogrammi chiave dei tracciati animati

1. Nel pannello Timeline, selezionate il livello per il quale desiderate modificare il tracciato animato.
2. Se non siete in grado di visualizzare il fotogramma chiave che desiderate modificare nel pannello Composizione o Livello, spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma chiave.
3. Nel pannello Composizione o Livello, utilizzate lo strumento di selezione per trascinare un fotogramma chiave o le relative maniglie.
   Nota: *non è necessario che l'indicatore del tempo corrente sia posizionato in un fotogramma chiave prima di iniziare a trascinarlo.*



Trascinate un fotogramma chiave nel pannello Composizione per spostare un fotogramma chiave Posizione.

Potete spostare fotogrammi chiave multipli contemporaneamente selezionandoli nel pannello Timeline prima di trascinarli nel pannello Composizione o Livello. Per spostare l'intero tracciato animato, selezionate tutti i fotogrammi chiave facendo clic sul nome della proprietà nel pannello Timeline prima di trascinare i fotogrammi chiave nel pannello Composizione.



Trascinamento di tutti i fotogrammi chiave uno a uno su un tracciano animato

Aggiungere un fotogramma chiave a un tracciato animato tramite lo strumento Penna

1. Visualizzate il tracciato animato che desiderate modificare nel pannello Composizione o Livello.
2. Selezionate lo strumento Penna o Aggiungi vertice dal pannello Strumenti.
3. Nel pannello Composizione, posizionate lo strumento Penna sopra il tracciato animato in cui aggiungere il nuovo fotogramma chiave e fate clic per aggiungerlo.
   Nel fotogramma selezionato, nel tracciato animato e nel pannello Timeline appare un nuovo fotogramma chiave. Per spostare il fotogramma chiave usate lo strumento Selezione.
   Nota: *nonostante i risultati siano diversi, le tecniche per manipolare le curve dei tracciati animati con lo strumento Penna funzionano in modo simile a quelle per creare e modificare altri tracciati Bezier, ad esempio i tracciati maschera e forma.*

Creare uno schizzo di un tracciato animato con Schizzo movimento

Schizzo movimento consente di disegnare un tracciato per l'animazione di un livello selezionato e registra la posizione del livello e la velocità con cui disegnate. Mentre disegnate, a ogni fotogramma viene generato un fotogramma chiave Posizione.

Schizzo movimento non altera i fotogrammi chiave impostati per altre proprietà. Se, ad esempio, impostate i fotogrammi chiave di rotazione per

l'immagine di una palla, potete usare Schizzo movimento per generare fotogrammi chiave di posizione in modo che la palla sembri rotolare lungo il tracciato che avete creato.

Nel sito Web Motionworks di John Dickinson è disponibile un'esercitazione video con una dimostrazione di Schizzo movimento.

1. Nel pannello Composizione o Timeline selezionate il livello per cui creare un tracciato animato.
2. Nel pannello Timeline impostate i marcatori dell'area di lavoro sulla durata per cui volete tracciare il movimento.
3. Se desiderate ascoltare l'audio nella vostra composizione mentre tracciate il movimento, assicuratevi che il pulsante Disattiva audio non sia selezionato nel pannello Anteprima.
4. Scegliete Finestra > Schizzo movimento.
5. Selezionate le opportune opzioni di Schizzo movimento:
   Mostra reticolo Visualizza un reticolo del livello mentre create il tracciato animato.

   Mostra sfondo Visualizza i contenuti statici del fotogramma da cui avete iniziato la creazione di uno schizzo nel pannello Composizione mentre disegnate. Questa opzione è utile per tracciare lo schizzo di animazione con riferimento ad altre immagini nella composizione.

   Arrotondamento Elimina i fotogrammi chiave non necessari dal tracciato animato. Questa impostazione ha lo stesso effetto dell'impostazione Tolleranza con lo strumento Morbidezza. Valori maggiori producono curve più arrotondate ma un valore troppo alto potrebbe non mantenere la forma della curva che avete disegnato.
   Nota: *potete arrotondare un tracciato animato dopo la sua creazione utilizzando l'espressione di arrotondamento o lo strumento Morbidezza.*

   Velocità acquisizione: Il rapporto tra la velocità delle animazioni acquisite e la velocità di riproduzione. Se la Velocità acquisizione è pari al 100%, l'animazione viene riprodotta alla stessa velocità a cui è stata registrata. Se la Velocità acquisizione è superiore al 100%, l'animazione viene riprodotta a una velocità inferiore rispetto a quella a cui è stata registrata.
6. Fate clic su Avvia acquisizione quindi trascinate nel pannello Composizione il livello per creare il tracciato animato. Rilasciate il pulsante del mouse per interrompere l'acquisizione.
   Nota: *After Effects termina automaticamente l'acquisizione quando il tempo di acquisizione raggiunge la fine dell'area di lavoro (che, per impostazione predefinita, corrisponde alla durata della composizione).*

Creare un tracciato animato da una maschera, forma o tracciato di disegno

Potete creare un tracciato animato da diverse tipologie di tracciato:

- Una proprietà Tracciato maschera
- Una proprietà Tracciato di una forma su un livello forma
- Una proprietà Tracciato per un tratto pennello
- Un tracciato copiato da Illustrator o Photoshop

Potete incollare uno qualsiasi di questi tracciati nella proprietà Posizione o Punto di ancoraggio di un livello oppure nella proprietà di posizione di un punto di controllo dell'effetto. I fotogrammi chiave incollati, tranne il primo e l'ultimo, sono impostati per vagare nel tempo e creare una velocità costante lungo la maschera o il tracciato.

Per impostazione predefinita, la durata del tracciato animato incollato è di 2 secondi. Potete regolare la durata trascinando il primo o l'ultimo fotogramma chiave nel pannello Timeline.

1. Copiate un tracciato negli Appunti:
   - Selezionate una proprietà Tracciato nel pannello Timeline, quindi scegliete Modifica > Copia.
   - Selezionate un tracciato in Illustrator o Photoshop, quindi scegliete Modifica > Copia.
2. Nel pannello Timeline, selezionate la proprietà in cui incollare il tracciato.
3. Posizionate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale per il primo fotogramma chiave del tracciato animato.
4. Scegliete Modifica > Incolla.

In questo video disponibile sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come usare i tracciati di Illustrator come tracciati di movimento in After Effects.

Torna all'inizio

Effetto movimento

Quando visualizzate un fotogramma di un video o di una pellicola cinematografica contenente un oggetto in movimento, l'immagine è spesso sfocata in quanto un fotogramma costituisce un campione di tempo (nelle pellicole un fotogramma dura 1/24 di secondo). In questo tempo un oggetto in movimento occupa più posizioni spostandosi nel fotogramma e non appare quindi fisso e nitido. Più veloce è l'oggetto, più è sfocato. Anche l'angolo e la fase dell'otturatore influiscono sull'aspetto della sfocatura, determinando per quanto tempo l'otturatore deve rimanere aperto e quando deve aprirsi in relazione all'inizio del fotogramma.

Invece, nei singoli fotogrammi di un'animazione computerizzata non potreste individuare gli oggetti in movimento in quanto tutti gli oggetti hanno

contorni netti, tipici degli oggetti fissi. Senza l'effetto movimento, l'animazione del livello produce un effetto stroboscopico di passaggi distinti invece che una variazione continua. L'aggiunta dell'effetto movimento ai livelli da animare in After Effects fa sì che l'animazione appaia più fluida e naturale.

Potete animare l'effetto movimento per ogni livello singolarmente e potete inoltre determinare se eseguire il rendering dell'effetto movimento per le anteprime e l'output finale. Utilizzate lo switch composizione Attiva effetto movimento nella parte superiore del pannello Timeline per attivare o disattivare il rendering dell'effetto movimento per le anteprime. Modificare le impostazioni di rendering nel pannello Coda di rendering per attivare o disattivare il rendering dell'effetto movimento per l'output finale. Se la preferenza Applica switch alle composizioni nidificate nella categoria di preferenze Generali è attivata, le composizioni nidificate obbediscono all'impostazione relativa alle composizioni in cui sono contenute. Consultate La precomposizione e la nidificazione.

L'effetto movimento rallenta il rendering, pertanto può risultare opportuno disattivare lo switch composizione mentre state lavorando e attivarlo solamente quando volete visualizzare il risultato finito.

Per attivare l'effetto movimento per un livello, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sullo switch livello Effetto movimento per il livello nel pannello Timeline.
- Selezionate il livello e scegliete Livello > Switch > Effetto movimento.

Il numero di campioni utilizzati da After Effects per calcolare l'effetto movimento si adatta per ogni livello, a seconda dell'animazione dello stesso. Questo grado di adattabilità consente di ottenere un effetto movimento di elevata qualità effettuando con minor frequenza i campionamenti dell'animazione per un livello con movimento lento rispetto a quelli per un livello con movimento veloce. Frequenze di campionamento elevate riducono le prestazioni del rendering.

Quando l'effetto movimento è attivato per una composizione e il pannello Timeline viene ingrandito in modo tale da poter vedere i singoli fotogrammi, un'area color grigio chiaro attorno all'indicatore del tempo corrente mostra la fase e l'angolo dell'otturatore. La larghezza della colonna mostra l'angolo dell'otturatore, mentre la distanza mostra la fase dell'otturatore. L'indicazione visiva mostra in che modo i singoli fotogrammi vengono campionati per calcolare l'effetto movimento all'interno di questa composizione.

Potete usare l'effetto movimento durante l'animazione di un livello: ad esempio, spostando un livello di testo da un lato all'altro dello schermo. Mediante lo switch del livello Effetto movimento e lo switch della composizione Attiva effetto movimento non potete aggiungere l'effetto movimento a un movimento già esistente all'interno di un livello.

Se desiderate rendere uniforme il movimento di un video dal vivo al quale avete assegnato una frequenza fotogrammi molto inferiore o superiore a quella originale, usate la fusione dei fotogrammi, non l'effetto movimento.

Impostare Effetto movimento nella scheda Avanzate delle impostazioni di composizione

Campioni per fotogramma Il numero minimo di campioni. Questo valore minimo corrisponde al numero di campioni utilizzati per fotogramma per cui After Effects non è in grado di determinare una frequenza di campionamento adattata sulla base dell'animazione del livello. Questa frequenza di campionamento viene utilizzata per i livelli 3D e i livelli delle forme.

Limite campioni adattati Il numero massimo di campioni.

Angolo otturatore L'angolo dell'otturatore viene misurato in gradi, in modo da simulare l'esposizione consentita da un otturatore ruotante. L'angolo dell'otturatore utilizza la frequenza fotogrammi del metraggio per determinare l'esposizione stimolata, che influisce sulla quantità di effetto movimento. Ad esempio, immettendo 90° (25% di 360°) per un metraggio a 24 fps, viene creata un'esposizione effettiva di 1/96 di secondo (25% di 1/24 di secondo). Immettendo 1° non viene applicato alcun effetto movimento mentre un valore di 720° applica una quantità elevata d effetto movimento.

Fase otturatore La fase dell'otturatore viene misurata in gradi. Definisce uno scostamento che determina il momento di apertura dell'otturatore rispetto all'inizio di un fotogramma. La regolazione di questo valore è utile se un oggetto con un effetto movimento applicato rimane indietro rispetto alla posizione dell'oggetto senza effetto animazione applicato.

Un valore Fase otturatore pari a -1/2 rispetto al valore Angolo otturatore è ottimale per un livello composto sopra un altro livello utilizzando i dati di tracciamento del movimento. (Ad esempio, Fase otturatore = -90, Angolo otturatore = 180.) Questa combinazione di impostazioni causa una sfocatura centrata sull'oggetto originale.

Applicare l'effetto movimento a una maschera

Effetto movimento crea un movimento basato su quello di una maschera nella composizione. Potete applicare l'effetto movimento a singole maschere. All'interno di ciascuna composizione è necessario che lo switch Attiva effetto movimento sia selezionato perché un livello o una maschera di un livello presentino l'effetto movimento.

1. Selezionate una o più maschere.
2. Scegliete Livello > Maschere > Effetto movimento e scegliete una delle seguenti opzioni:
   Come livello La maschera presenterà l'effetto movimento solo se lo switch Effetto movimento del livello è selezionato.

   Attivato La maschera presenterà l'effetto movimento indipendentemente dall'impostazione dello switch Effetto movimento del livello.

   Disattivato La maschera non presenterà alcun effetto movimento.

Risorse aggiuntive sull'effetto movimento

Mark Christiansen spiega alcuni dei concetti relativi all'effetto movimento, alla velocità dell'otturatore e all'angolo dell'otturatore nel sito Web

ProVideo Coalition.

Nel sito Web ProVideo Coalition, Trish e Chris Meyer forniscono istruzioni su come riprendere un metraggio e usare l'effetto movimento per rendere uniforme il movimento.

Nel sito Web Video Copilot è disponibile un'esercitazione video realizzata da Andrew Kramer con una dimostrazione dei vantaggi dell'utilizzo del colore a 32 bpc con effetto movimento. Consultate Profondità del colore e colore a intervallo dinamico elevato.

L'effetto ReelSmart Motion Blur di RE:Vision Effects analizza il movimento da fotogramma a fotogramma all'interno di un livello e utilizza queste informazioni per aggiungere effetto movimento al movimento all'interno del livello. Per informazioni in merito, consultate il sito Web RE:Vision Effects.

Per ottenere un risultato simile a quello dell'effetto ReelSmart Motion Blur, applicate l'effetto Timewarp, impostate Velocità su 100, attivate l'effetto movimento all'interno dell'effetto e utilizzate le funzioni di controllo dell'otturatore manuale per regolare l'effetto movimento.

Movimento e velocità uniformi mediante la rimozione dei fotogrammi chiave superflui

Torna all'inizio

Arrotondate i tracciati animati, le curve dei valori e quelle della velocità per eliminare irregolarità o fotogrammi chiave in eccesso utilizzando lo strumento Morbidezza che aggiunge fotogrammi chiave o rimuove i fotogrammi chiave superflui.

A tal fine, potete anche usare il metodo dell'espressione smooth, senza rimuovere i fotogrammi chiave. Consultate Attributi e metodi delle proprietà (riferimento espressioni).

Anche se è possibile arrotondare una curva per una proprietà, è opportuno applicare lo strumento Morbidezza alle curve generate automaticamente da Schizzo movimento quando ci sono fotogrammi chiave in eccesso. Applicare lo strumento Morbidezza ai fotogrammi chiave impostati manualmente può produrre modifiche impreviste alla curva.

Nota: *per evitare di dover utilizzare lo strumento Morbidezza su un tracciato generato da Schizzo movimento, impostate l'opzione di arrotondamento nel pannello Schizzo movimento prima di creare lo schizzo del tracciato animato.*

Quando applicate lo strumento Morbidezza alle proprietà che si modificano in senso spaziale (ad esempio la posizione), potete arrotondare solo la curva spaziale (quella definita dal movimento). Quando applicate lo strumento Morbidezza a proprietà che variano solo nel tempo, come l'opacità, potete arrotondare solo le curve di valore e velocità (quelle definite dal valore o dalla velocità).

Oltre ad aggiungere fotogrammi chiave o eliminare fotogrammi chiave superflui, lo strumento Morbidezza applica anche l'interpolazione di Bezier a ogni fotogramma chiave quando arrotonda la curva temporale. Consultate Metodi di interpolazione dei fotogrammi chiave.

1. Nel pannello Timeline, selezionate tutti i fotogrammi chiave per una proprietà per arrotondare l'intera curva oppure selezionate almeno tre fotogrammi chiave per arrotondare solo una parte di curva.
2. Scegliete Finestra > Morbidezza. Nel menu Applica a, lo strumento Morbidezza seleziona automaticamente Tracciato spaziale o Grafico temporale a seconda del tipo di proprietà per la quale avete selezionato fotogrammi chiave al punto 1.
3. Impostate un valore per Tolleranza. Le unità di Tolleranza corrispondono alle unità della proprietà da arrotondare. I nuovi valori dei fotogrammi chiave variano al massimo del valore specificato dalla curva originale. Valori maggiori producono curve più arrotondate ma un valore troppo alto potrebbe non garantire la forma originale della curva.
4. Fate clic su Applica e visualizzate in anteprima i risultati.
5. Se necessario, scegliete Modifica > Annulla Morbidezza per reimpostare i fotogrammi chiave, regolate il valore di Tolleranza e riapplicate la funzione Morbidezza.

Aggiungere casualità a una proprietà con lo strumento Deformazione in movimento

Torna all'inizio

Lo strumento Deformazione in movimento consente di aggiungere casualità a qualsiasi proprietà mentre varia nel tempo.

A tal fine, potete anche usare il metodo dell'espressione wiggle. Nella maggior parte dei casi è più facile usare l'espressione invece dello strumento Deformazione. Consultate Attributi e metodi delle proprietà (riferimento espressioni).

A seconda della proprietà e delle opzioni specificate, lo strumento Deformazione in movimento aggiunge un certo numero di deviazioni a una proprietà aggiungendo fotogrammi chiave e generando a caso interpolazioni che entrano ed escono dai fotogrammi chiave esistenti. Per usare lo strumento Deformazione in movimento sono necessari almeno due fotogrammi chiave.

Lo strumento Deformazione in movimento consente di simulare in modo più verosimile il movimento naturale entro determinati limiti. Potete, ad esempio, aggiungere casualità a una farfalla animata per produrre lo svolazzamento. Aggiungerlo a luminosità o opacità per simulare lo sfarfallio di un vecchio proiettore.

1. Selezionate un intervallo di fotogrammi chiave per la proprietà.
2. Scegliete Finestra > Deformazione in movimento.
3. In Applica a, selezionate il tipo di curva da modificare con lo strumento Deformazione in movimento. Se avete selezionato fotogrammi chiave per una proprietà che varia nello spazio, potete selezionare Tracciato spaziale per aggiungere deviazioni al movimento oppure Grafico temporale per aggiungere deviazioni alla velocità. Se avete selezionato fotogrammi chiave per una proprietà che non varia nello spazio, potete selezionare solo Grafico temporale.
4. Selezionate un'opzione Tipo disturbo per specificare il tipo di deviazione dovuta ai valori dei pixel distribuiti a caso (disturbo):
   Disturbo omogeneo Produce deviazioni estremamente graduali, senza modifiche improvvise.

   Disturbo frastagliato Determina modifiche improvvise.

5. Selezionate le dimensioni della proprietà su cui intervenire.
   X, Y o Z Aggiunge deviazioni a una sola dimensione della proprietà selezionata. Scegliete la dimensione dal menu.

   Tutti in modo indipendente Aggiunge indipendentemente una serie di deviazioni diversa a ogni dimensione.

   Tutti uguali Aggiunge la stessa serie di deviazioni a tutte le dimensioni.
6. Impostate la frequenza per specificare quante deviazioni (fotogrammi chiave) per secondo After Effects aggiunge ai fotogrammi chiave selezionati. Un valore basso determina solo deviazioni occasionali mentre un valore elevato produce risultati più imprevedibili. Un valore inferiore a 1 crea fotogrammi chiave a intervalli di meno di uno al secondo. Un valore di 0,5, ad esempio, crea un fotogramma chiave ogni 2 secondi.
7. Impostate l'intensità per specificare la dimensione massima delle deviazioni. After Effects imposta l'intensità specificata per le unità della proprietà selezionata e il valore di una proprietà può quindi determinare risultati molto diversi in un'altra proprietà.
8. Fate clic su Applica e visualizzate in anteprima i risultati.
9. Se necessario, scegliete Modifica > Annulla Deformazione in movimento per reimpostare i fotogrammi chiave, regolate i valori di Frequenza e Intensità e riapplicate la funzione Deformazione in movimento.

Torna all'inizio

Conversione dell'audio in fotogrammi chiave

L'assistente del fotogramma chiave Converti audio in fotogrammi chiave analizza l'ampiezza audio nell'area di lavoro e crea fotogrammi chiave per l'ampiezza audio.

❖ Con la composizione attiva nel pannello Composizione o Timeline, scegliete Animazione > Assistente fotogramma chiave > Converti audio in fotogrammi chiave.

Questo assistente crea un livello Ampiezza audio per rappresentare tutte le sorgenti audio nella composizione, con tre effetti per il controllo delle espressioni con proprietà Cursore che contengono i fotogrammi chiave: Canale sinistro, Canale destro ed Entrambi i canali.

Per utilizzare i fotogrammi chiave creati da questo assistente, collegate le modifiche nell'ampiezza audio ad altre proprietà del livello. Potete, ad esempio, utilizzare un'espressione per collegare i fotogrammi chiave audio alla proprietà Scala di un livello per farlo crescere o diminuire quando l'ampiezza sale o scende.

Risorse online per convertire l'audio in fotogrammi chiave

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video di Aharon Rabinowitz che mostra come collegare i fotogrammi chiave dell'ampiezza audio alle altre proprietà, in questo caso le proprietà dell'effetto Alterazione onda, per sincronizzare l'animazione con il suono.

Nel sito Web Motionworks di John Dickinson è disponibile esercitazione video che mostra come utilizzare l'assistente del fotogramma chiave Converti audio in fotogrammi chiave per animare l'opacità di un livello e una delle proprietà dell'effetto Griglia in base al ritmo della musica in una colonna sonora.

Nel sito Web di Satya Meka sono disponibili un'esercitazione e un predefinito di animazione con i quali potete generare animazioni in base a intervalli di frequenza audio separati.

Nel sito Web Video Copilot è disponibile un'espressione realizzata da Nathan Gambles per la riduzione del volume dell'audio di un livello quando il volume dell'audio su un altro livello aumenta. Questa tecnica è utile ad esempio per ridurre automaticamente il volume della colonna sonora in corrispondenza dei dialoghi. Questa espressione per l'effetto Mixer stereo dipende dall'applicazione della funzione Converti audio in fotogrammi chiave all'altro livello audio.

Nel sito Web After Effects Scripts di Lloyd Alvarez è disponibile uno script che consente di aggiungere dei marcatori, dividere un livello o aggiungere un nuovo livello di testo con numeri incrementali in base all'intensità audio.

Nel sito Web di Maltaannon (Jerzy Drozda, Jr.) è disponibile un'esercitazione video che mostra come usare le espressioni per creare un misuratore del volume in base ai risultati del comando Converti audio in fotogrammi chiave.

Sul sito Web di Creative COW sono disponibili due esercitazioni video di Andrew Devis che mostrano nel dettaglio come utilizzare il metodo di espressione linear con il comando Converti audio in fotogrammi chiave.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Interpolazione fotogrammi chiave

Interpolazione fotogrammi chiave spaziale e temporale
Metodi di interpolazione dei fotogrammi chiave
Applicare e modificare i metodi di interpolazione del fotogramma chiave
Modificare le maniglie direzionali di Bezier nell'Editor grafico

Torna all'inizio

Interpolazione fotogrammi chiave spaziale e temporale

L'interpolazione è l'operazione che consente di riempire con dati sconosciuti un'area tra due valori conosciuti. I fotogrammi chiave possono essere impostati per specificare i valori di una proprietà in determinati tempi chiave. After Effects interpola i valori della proprietà per tutti i tempi tra i fotogrammi chiave.

Poiché l'interpolazione genera i valori delle proprietà tra i fotogrammi chiave, talvolta l'interpolazione viene definita tweening. L'interpolazione tra fotogrammi chiave può essere utilizzata per animare movimento, effetti, livelli audio, regolazioni di immagine, trasparenza, modifiche di colore e numerosi altri elementi visivi e sonori.

Dopo aver creato i fotogrammi chiave e i tracciati animati per cambiare i valori nel tempo, potrebbe essere opportuno effettuare regolazioni più precise del modo in cui si verifica il cambiamento. After Effects fornisce numerosi metodi di interpolazione cha agiscono sulle modalità di calcolo dei valori intermedi.

L'interpolazione temporale è l'interpolazione dei valori nel tempo; l'interpolazione spaziale è l'interpolazione dei valori nello spazio. Alcune proprietà, come Opacità, hanno solo un componente temporale. Altre proprietà, come Posizione, hanno anche dei componenti spaziali.

Interpolazione temporale e grafico del valore

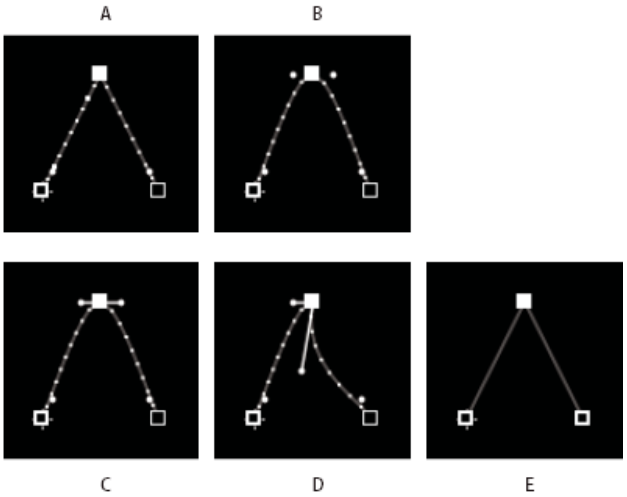
Usando il grafico del valore nell'Editor grafico, potete effettuare regolazioni precise dei fotogrammi chiave delle proprietà temporali create per l'animazione. Il grafico del valore visualizza i valori x come rosso, i valori y come verde e i valori z (solo 3D) come blu. Il grafico del valore fornisce informazioni complete sul valore dei fotogrammi chiave in qualsiasi punto nel tempo in una composizione e consente di controllarlo. Inoltre, il pannello Informazioni visualizza il metodo di interpolazione temporale di un fotogramma selezionato.

Interpolazione spaziale e tracciato animato

Quando applicate o modificare l'interpolazione spaziale per una proprietà come Posizione, regolate il tracciato animato nel pannello Composizione. I vari fotogrammi chiave presenti sul tracciato animato forniscono informazioni sul tipo di interpolazione in qualsiasi punto nel tempo. Il pannello Informazioni visualizza il metodo di interpolazione spaziale di un fotogramma chiave selezionato.

Quando create cambiamenti spaziali in un livello, After Effects utilizza la curva di Bezier automatica come interpolazione spaziale predefinita.

Per impostare il valore predefinito sull'interpolazione lineare, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o After Effects > Preferenze > Generali (Mac OS) e selezionate Imposta interpolazione spazio lineare come predefinita. La modifica dell'impostazione delle preferenze non influisce sui fotogrammi chiave che sono già presenti o sui nuovi fotogrammi chiave presenti sulle proprietà per le quali esistono già dei fotogrammi chiave.



Interpolazione del tracciato animato
A. *Lineare* ***B.*** *Curva Bezier autom.* ***C.*** *Curva Bezier continua* ***D.*** *Bezier* ***E.*** *Blocco*

in alcuni casi, l'interpolazione spaziale Curva di Bezier automatica per i fotogrammi chiave Posizione può provocare un movimento indesiderato in avanti e all'indietro (boomerang) tra due fotogrammi chiave con valori uguali. In tal caso, potete cambiare l'impostazione per il fotogramma precedente in modo che utilizzi l'interpolazione blocco, oppure cambiare l'interpolazione di entrambi i fotogrammi in modo che utilizzino l'interpolazione lineare.

Risorse online sull'interpolazione dei fotogrammi chiave

Aharon Rabinowitz mette a disposizione alcune esercitazioni video, tra cui "How Does Computer Animation Work?" (Come funziona l'animazione da computer) e "Cos'è l'interpolazione?". che rappresentano una buona introduzione all'animazione nell'ambito della serie Multimedia 101.

Aharon Rabinowitz mette a disposizione un paio di esercitazioni video nel sito Web Creative COW, le quali descrivono il problema e la soluzione per il problema di movimento boomerang, che deriva dall'impostazione involontaria dell'interpolazione spaziale Auto Bezier per fotogrammi chiave di uguale valore:

- Parte 1
- Parte 2

Antony Bolante fornisce informazioni e illustrazioni sull'interpolazione dei fotogrammi chiave in un articolo nel sito Web Peachpit Press.

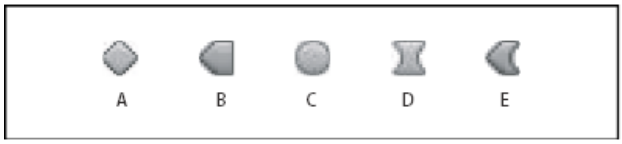
Torna all'inizio

Metodi di interpolazione dei fotogrammi chiave

Nella modalità barra del livello, l'aspetto di un'icona fotogramma chiave dipende dal metodo di interpolazione prescelto per l'intervallo tra fotogrammi chiave. Se metà dell'icona è di colore grigio scuro ◆, significa che non c'è nessun fotogramma chiave adiacente su quel lato oppure che l'interpolazione è stata sostituita dall'interpolazione blocco applicata al fotogramma chiave precedente.

Per impostazione predefinita, un fotogramma chiave utilizza un unico metodo di interpolazione, ma potete applicare due metodi: il metodo in apertura viene applicato al valore della proprietà, mentre il tempo corrente si avvicina a un fotogramma chiave e il metodo in chiusura viene applicato al valore della proprietà mentre il tempo corrente esce da un fotogramma chiave. Quando impostate metodi di interpolazione in apertura e in chiusura diversi, l'icona del fotogramma chiave nella modalità barra del livello cambia di conseguenza. Essa visualizza la metà sinistra dell'icona di interpolazione in apertura e la metà destra dell'icona di interpolazione in chiusura.

Per alternare tra le icone dei fotogrammi chiave e i numeri dei fotogrammi chiave, selezionate Usa icone fotogrammi chiave o Usa indici fotogrammi chiave dal menu del pannello Timeline.



Esempi di icone dei fotogrammi chiave nel pannello Timeline nella modalità barra del livello
A. *Lineare* ***B.*** *Interno lineare, Esterno blocco* ***C.*** *Curva Bezier autom.* ***D.*** *Curva Bezier continua o Bezier* ***E.*** *Interno lineare, Esterno Bezier*

Tutti i metodi di interpolazione utilizzati da After Effects sono basati sul metodo di interpolazione Bezier , il quale fornisce maniglie direzionali che consentono di controllare le transizioni tra i fotogrammi chiave. I metodi di interpolazione che non utilizzano maniglie direzionali sono versioni vincolate dell'interpolazione di Bezier e risultano comode per determinate attività.

Per ulteriori informazioni su come i vari metodi di interpolazione agiscono sulle proprietà temporali, fate delle prove impostando almeno tre fotogrammi chiave con valori diversi per una proprietà di livello temporale—come Opacità— e modificate i metodi di interpolazione nel modo in cui visualizzate il grafico del valore nella modalità Editor grafico del pannello Timeline.

Per ulteriori informazioni su come i vari metodi di interpolazione agiscono su un tracciato animato, fate delle prove impostando tre fotogrammi chiave per una proprietà spaziale—come Posizione—con valori diversi su un tracciato animato e modificate i metodi di interpolazione mentre eseguite l'anteprima del movimento nel pannello Composizione.

Nota: *per modificare i metodi di interpolazione, fate clic con il pulsante destro su un fotogramma chiave, selezionate Interpolazione fotogrammi chiave dal menu che appare, quindi selezionate un'opzione del menu Interpolazione temporale.*

Per chiarire gli esempi nelle seguenti descrizioni dei metodi di interpolazione, il risultato di ciascun metodo viene descritto come se lo aveste applicato a tutti i fotogrammi chiave relativi a una proprietà di livello. In pratica, potete applicare qualsiasi metodo di interpolazione disponibile a qualsiasi fotogramma chiave.

Nessuna interpolazione

Nessuna interpolazione è lo stato in cui una proprietà di livello non ha alcun fotogramma chiave (il cronometro è disattivato e nel pannello Timeline appare l'icona a I 𝕀 sotto l'indicatore del tempo corrente). In questo stato, quando impostate il valore di una proprietà di livello, esso mantiene tale valore per la durata del livello, a meno che non venga escluso da un'espressione. Per impostazione predefinita, a una proprietà di livello non viene applicata alcuna interpolazione. Se per una proprietà di livello sono presenti dei fotogrammi chiave, significa che è in uso un qualche tipo di interpolazione.

Interpolazione lineare

L'interpolazione lineare crea una frequenza di variazione dei fotogrammi chiave uniforme, la quale può conferire alle animazioni un aspetto meccanico. After Effects interpola i valori tra due fotogrammi adiacenti il più direttamente possibile, senza tenere conto dei valori degli altri

fotogrammi chiave.

Se applicate l'interpolazione lineare a tutti i fotogrammi chiave di una proprietà di livello temporale, il cambiamento inizia istantaneamente nel primo fotogramma chiave e continua al fotogramma chiave successivo a velocità costante. Nel secondo fotogramma chiave, la frequenza di variazione passa immediatamente alla frequenza tra di esso e il terzo fotogramma chiave. Quando il livello raggiunge il valore del fotogramma chiave finale, il cambiamento si interrompe all'istante. Nel grafico del valore, il segmento che collega i due fotogrammi chiave con interpolazione Lineare appare come una linea retta.

Interpolazione di Bezier

L'interpolazione con curva di Bezier garantisce un controllo molto preciso poiché consente di correggere manualmente la forma del grafico del valore o dei segmenti di tracciato su un lato o sull'altro del fotogramma chiave. A differenza della curva di Bezier automatica o della curva di Bezier continua, le due maniglie direzionali in un fotogramma chiave di Bezier funzionano in modo indipendente sia nel grafico del valore che nel tracciato animato.

Se applicate l'interpolazione di Bezier a tutti i fotogrammi chiave di una proprietà del livello, After Effects crea una transizione uniforme tra i fotogrammi chiave. La posizione iniziale delle maniglie direzionali è calcolata come per l'interpolazione con curva di Bezier automatica. After Effects mantiene le posizioni esistenti delle maniglie direzionali mano a mano che modificate il valore del fotogramma chiave di Bezier.

A differenza degli altri metodi di interpolazione, l'interpolazione di Bezier consente di creare una qualsiasi combinazione di curve e linee rette lungo il tracciato animato. Poiché le due maniglie direzionali di Bezier operano in modo indipendente, un tracciato animato curvilineo può trasformarsi improvvisamente in un angolo stretto nel fotogramma chiave di Bezier. L'interpolazione spaziale di Bezier è ideale per disegnare un tracciato animato che segue una forma complessa, come un percorso su una mappa o il contorno di un logo.

Mentre si sposta un fotogramma chiave di tracciato animato, le posizioni già esistenti delle maniglie direzionali vengono mantenute. L'interpolazione temporale applicata a ciascun fotogramma chiave controlla la velocità del movimento lungo il tracciato.

Interpolazione con curva di Bezier automatica

Nell'interpolazione con curva di Bezier automatica, il fotogramma chiave cambia in modo preciso e uniforme. Potete usare l'interpolazione spaziale con curva di Bezier automatica per realizzare, ad esempio, il tracciato di un'automobile che affronta una curva.

Quando cambiate il valore di un fotogramma chiave con curva di Bezier automatica, le posizioni delle maniglie direzionali della curva di Bezier automatica cambiano automaticamente per assicurare una transizione precisa tra fotogrammi. Le regolazioni automatiche cambiano la forma del grafico del valore o dei segmenti del tracciato animato a entrambi i 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 sul lato più distante del fotogramma chiave precedente o successivo. 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.

La curva di Bezier automatica è l'interpolazione spaziale predefinita.

Interpolazione con 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. Le regolazioni eseguite cambiano la forma del grafico del valore o dei segmenti del tracciato animato a entrambi i lati del fotogramma chiave.

Se applicate questo metodo di interpolazione a tutti i fotogrammi chiave di una proprietà, After Effects regola i valori di ogni fotogramma chiave per creare transizioni uniformi. After Effects mantiene queste transizioni uniformi mano a mano che spostate un fotogramma chiave di Bezier continuo su uno dei tracciati animati o sul grafico del valore.

Interpolazione blocco

L'interpolazione blocco è disponibile solo come metodo di interpolazione temporale. Usatela per modificare nel tempo il valore di una proprietà di livello, ma senza una transizione graduale. Questo metodo è utile per gli effetti stroboscopici, oppure quando si desidera che i livelli appaiano o scompaiano improvvisamente.

Se applicate l'interpolazione blocco a tutti i fotogrammi chiave di una proprietà del livello, il valore del primo fotogramma chiave resta bloccato fino al fotogramma chiave successivo, in cui i valori cambiano immediatamente. Nel grafico del valore, il segmento di grafico che segue un fotogramma chiave di blocco appare come linea retta orizzontale.

Anche se l'interpolazione blocco è disponibile solo come metodo di interpolazione temporale, i fotogrammi chiave sul tracciato animato sono visibili, ma non sono collegati da punti di posizione del livello. Ad esempio, se animate la proprietà Posizione di un livello mediante l'interpolazione blocco, il livello resta bloccato nel valore della posizione del fotogramma chiave precedente fino a quando l'indicatore del tempo corrente non raggiunge il fotogramma successivo, nel qual punto il livello scompare dalla posizione di blocco e appare nella nuova posizione.

Mediante il comando Blocca fotogramma potete facilmente fermare il fotogramma corrente per tutta la durata del livello. Per fermare un fotogramma, posizionate l'indicatore del tempo corrente nel fotogramma da fermare. Assicuratevi che il livello sia selezionato, quindi scegliete Livello > Tempo > Blocca fotogramma. La modifica del tempo è attivata e un fotogramma chiave di blocco viene inserito nella posizione dell'indicatore del tempo corrente per fermare il fotogramma.
Nota: *se in precedenza avevate attivato la modifica del tempo sul livello, tutti i fotogrammi chiave creati vengono eliminati quando applicate il comando Blocca fotogramma.*

Potete usare l'interpolazione blocco solo per l'interpolazione temporale in chiusura (per i fotogrammi che seguono un fotogramma chiave). Se create un fotogramma chiave successivo a un fotogramma chiave di blocco, il nuovo fotogramma chiave utilizza l'interpolazione di blocco in apertura.

Per applicare o rimuovere l'interpolazione di blocco come interpolazione di uscita per un fotogramma chiave, selezionate il fotogramma chiave nel pannello Timeline e scegliete Animazione > Attiva/disattiva blocco fotogramma chiave.

Torna all'inizio

Applicare e modificare i metodi di interpolazione del fotogramma chiave

Potete applicare e modificare il metodo di interpolazione per qualsiasi fotogramma chiave. Potete applicare le modifiche mediante la finestra di dialogo Interpolazione fotogrammi chiave, oppure applicarle direttamente a un fotogramma chiave nella modalità barra del livello, in un tracciato animato o nell'Editor grafico. Potete inoltre modificare l'interpolazione predefinita che After Effects utilizza per le proprietà spaziali.

Per informazioni sull'utilizzo dei controlli Regolazione automatica per regolare automaticamente la velocità tra fotogrammi chiave, consultate Controllo della velocità tra fotogrammi chiave.

Modificare il metodo di interpolazione con la finestra di dialogo Interpolazione fotogrammi chiave

La finestra di dialogo Interpolazione fotogrammi chiave fornisce le opzioni per impostare l'interpolazione temporale e spaziale e, solo per le proprietà spaziali, le impostazioni vaganti.

1. Nella modalità barra del livello o nell'Editor grafico, selezionate i fotogrammi chiave da modificare.
2. Scegliete Animazione > Interpolazione fotogrammi chiave.
3. Per Interpolazione temporale, scegliete una delle seguenti opzioni:
   Impostazioni correnti Conserva i valori di interpolazione già applicati ai fotogrammi chiave selezionati. Scegliete questa opzione quando sono selezionati più fotogrammi chiave o fotogrammi chiave regolati manualmente e non desiderate modificare le impostazioni esistenti.

   Lineare, Bezier, Curva Bezier continua, Curva Bezier automatica e Blocco Applicate un metodo di interpolazione temporale utilizzando i valori predefiniti.
4. Se avevate selezionato i fotogrammi chiave di una proprietà di livello spaziale, scegliete una delle seguenti opzioni per Interpolazione spaziale:
   Impostazioni correnti Conserva le impostazioni di interpolazione già applicate ai fotogrammi chiave selezionati.

   Lineare, Bezier, Curva Bezier continua, e Curva Bezier automatica Applicate un metodo di interpolazione spaziale utilizzando i valori predefiniti.
5. Se avevate selezionato i fotogrammi chiave di una proprietà di livello spaziale, usate il menu Vagante per scegliere il modo in cui un fotogramma chiave determina la sua posizione nel tempo, quindi fate clic su OK:
   Impostazioni correnti Mantiene il metodo applicato correntemente per posizionare nel tempo i fotogrammi chiave selezionati.

   Vagante nel tempo Mantiene uniforme la frequenza di variazione attraverso i fotogrammi chiave selezionati variandone automaticamente la posizione nel tempo in base alle posizioni dei fotogrammi chiave immediatamente precedenti o successivi alla selezione.

   Blocca su tempo Mantiene i fotogrammi chiave selezionati nella posizione temporale corrente. Essi restano al loro posto a meno che non li si sposti manualmente.

   Per ulteriori informazioni su come rendere uniforme la frequenza di variazione attraverso i fotogrammi chiave selezionati, consultate Uniformazione dell'animazione con fotogrammi chiave vaganti.

Modificare il metodo di interpolazione con lo strumento di selezione nella modalità barra del livello

❖ Con lo strumento Selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se il fotogramma chiave utilizza l'interpolazione Lineare, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sul fotogramma chiave per impostarlo su Curva di Bezier automatica.
- Se il fotogramma chiave utilizza Bezier, Curva di Bezier Continua o interpolazione Curva di Bezier automatica, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sul fotogramma chiave per impostarlo su Lineare.

Modificare il metodo di interpolazione con lo strumento di selezione nella modalità Editor grafico

- Fate clic sul fotogramma chiave con lo strumento Converti vertice per alternare tra l'interpolazione lineare e Curva di Bezier automatica.
- Selezionate uno o più fotogrammi chiave, quindi fate clic sul pulsante Blocco, Lineare o Curva di Bezier automatica nella parte inferiore dello schermo per cambiare il metodo di interpolazione.

Pulsanti di interpolazione nell'Editor grafico
A. *Blocco* ***B.*** *Lineare* ***C.*** *Curva di Bezier automatica*

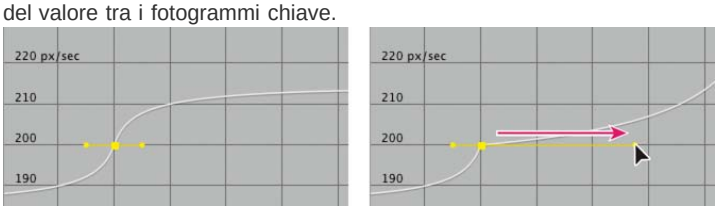
Torna all'inizio

Modificare le maniglie direzionali di Bezier nell'Editor grafico

Nell'Editor grafico, ai fotogrammi chiave che utilizzano l'interpolazione di Bezier sono attaccate le maniglie direzionali. Potete ritrarre, estendere o ruotare le maniglie direzionali per regolare con precisione la curva di interpolazione di Bezier in grafico dei valori. Potete ritrarre o estendere le maniglie direzionali per regolare con precisione la curva in un grafico dei valori.

Per impostazione predefinita, quando ritraete o estendete una maniglia direzionale, la maniglia di fronte al fotogramma chiave si sposta insieme ad essa. Dividendo le maniglie direzionali, le due maniglie direzionali attaccate a un fotogramma chiave si comportano in modo indipendente.

- Per ritrarre o estendere le maniglie direzionali, trascinate la maniglia direzionale avvicinandola o allontanandola dal centro del relativo fotogramma chiave mediante lo strumento Selezione.
- Per selezionare un'intera maschera, tenete premuto Alt e fate clic (Windows) o tenete premuto Opzione e fate clic (Mac OS) su una maschera con lo strumento Selezione. Potete anche tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) ed eseguire un trascinamento all'esterno di un fotogramma chiave per disegnare nuove maniglie, a prescindere dall'esistenza o meno di maniglie.
- Per manipolare simultaneamente le maniglie direzionali di due fotogrammi chiave adiacenti, trascinate il segmento del grafico del valore tra i fotogrammi chiave.



Estendere la maniglia direzionale Bezier nel grafico della velocità

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Velocità

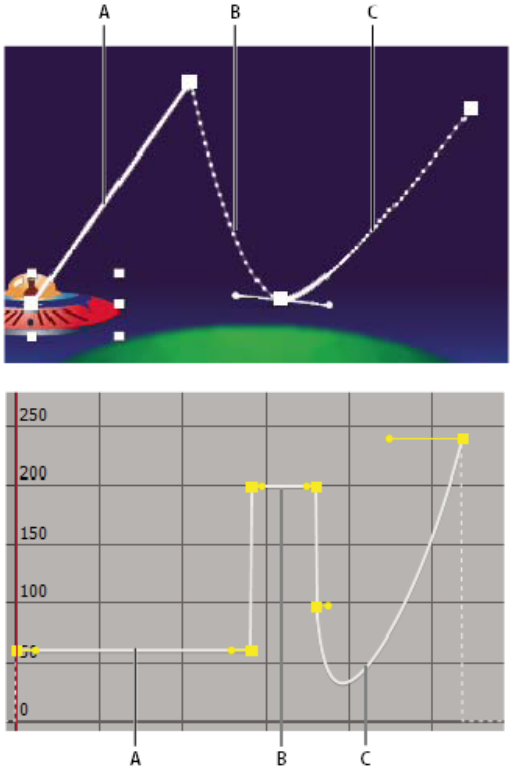
Controllo della velocità tra fotogrammi chiave
Uniformazione dell'animazione con fotogrammi chiave vaganti
Usare Scala esponenziale per cambiare la velocità del ridimensionamento

Torna all'inizio

Controllo della velocità tra fotogrammi chiave

Quando animate una proprietà nell'Editor grafico, potete visualizzare e regolare la frequenza di variazione (velocità) della proprietà nel grafico della velocità. Potete inoltre regolare la velocità per le proprietà spaziali nel tracciato animato nel pannello Composizione o Livello.

Nel pannello Composizione o Livello, la spaziatura tra i punti di un tracciato animato indica la velocità. Ciascun punto rappresenta un fotogramma, in base alla frequenza fotogrammi della composizione. Una spaziatura uniforme indica una velocità costante, mentre una spaziatura maggiore indica un velocità più elevata. I fotogrammi chiave che utilizzano l'interpolazione blocco non visualizzano punti, in quanto non esiste una transizione intermedia tra i valori dei fotogrammi chiave; il livello appare semplicemente nella posizione specificata dal fotogramma successivo. Consultate Tracciati animati.



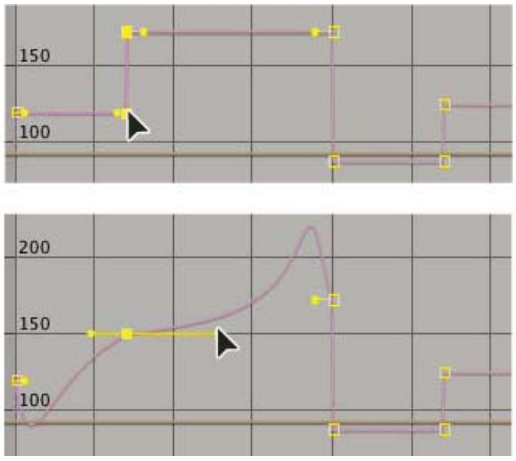
Il tracciato animato del pannello Composizione (in alto) rispetto al grafico della velocità nell'Editor grafico (in basso)
A. *I punti sono ravvicinati, a indicare una velocità ridotta (in alto); la velocità è costante (in basso).* ***B.*** *I punti sono distanti, a indicare una velocità sostenuta (in alto); la velocità è costante (in basso).* ***C.*** *La spaziatura non omogenea dei punti indica la variazione di velocità (in alto); la velocità diminuisce e quindi aumenta (in basso).*

Per informazioni sull'interpolazione tra fotogrammi chiave, consultate Interpolazione fotogrammi chiave.

I seguenti fattori influenzano la velocità di cambiamento di un valore di proprietà:

- La differenza di tempo tra i fotogrammi chiave nel pannello Timeline. Più è breve l'intervallo di tempo tra i fotogrammi chiave, maggiore è velocità con la quale il livello deve cambiare per raggiungere il valore del fotogramma chiave successivo. Se l'intervallo è più lungo il livello cambia più lentamente, in quanto deve effettuare il cambiamento per un lungo periodo di tempo. Potete regolare la frequenza di variazione spostando i fotogrammi chiave in avanti o indietro lungo la timeline.
- La differenza tra i valori dei fotogrammi chiave adiacenti. Una notevole differenza tra i valori dei fotogrammi chiave, come la differenza tra l'opacità del 75% e del 20%, crea una frequenza di variazione più veloce rispetto a una differenza più contenuta, come la differenza tra l'opacità del 30% e del 20%. Potete regolare la frequenza di variazione aumentando o diminuendo il valore di una proprietà di livello in un fotogramma chiave.
- Il tipo di interpolazione applicato per un fotogramma chiave. Ad esempio, è difficile far cambiare gradualmente un valore

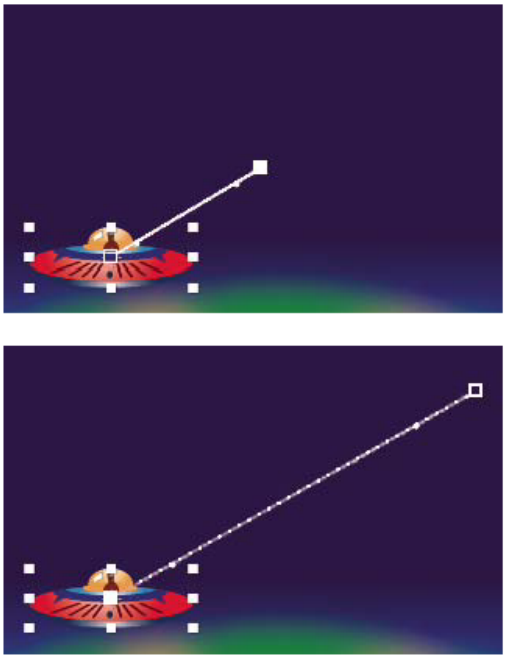
attraverso un fotogramma chiave quando il fotogramma chiave è impostato sull'interpolazione Lineare, ma è possibile passare all'interpolazione di Bezier in qualsiasi momento, il che consente un cambiamento graduale attraverso un fotogramma chiave. Se utilizzate l'interpolazione di Bezier, potete regolare la frequenza di variazione con maggiore precisione, mediante le maniglie direzionali.



L'interpolazione lineare (in alto) determina cambiamenti bruschi; l'interpolazione di Bezier (in basso) crea cambiamenti graduali.

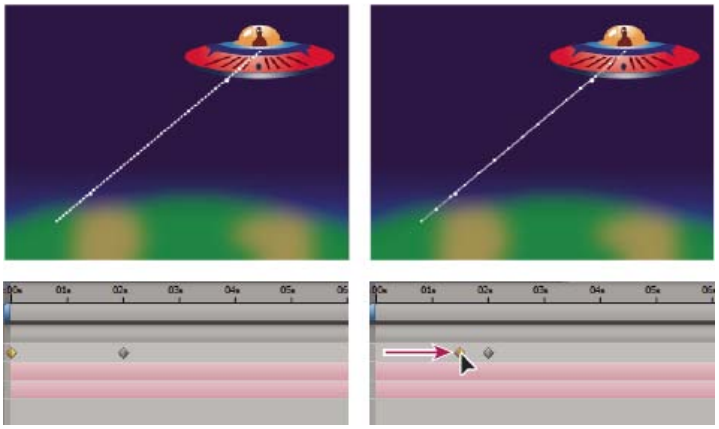
Controllo della velocità tra fotogrammi chiave senza usare il grafico della velocità

- Nel pannello composizione o Livello, regolate la distanza spaziale tra i due fotogrammi chiave del tracciato animato. Aumentate la velocità spostando una posizione di fotogramma chiave lontana dall'altra oppure diminuite la velocità spostando una posizione di fotogramma più vicina all'altra.



Una maggiore distanza spaziale tra i fotogrammi chiave determina un aumento della velocità del livello.

- Nella modalità barra del livello o nell'Editor grafico, regolate la differenza di tempo tra i due fotogrammi chiave. Diminuite la velocità allontanando un fotogramma chiave dall'altro oppure aumentatela spostando un fotogramma chiave più vicino all'altro.



Una distanza temporale più breve tra i fotogrammi chiave determina un aumento della velocità del livello.

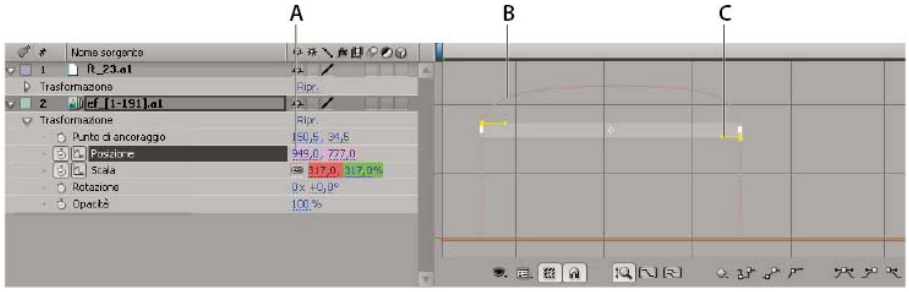
- Applicate l'assistente fotogramma chiave Regolazione automatica, il quale regola automaticamente la velocità del cambiamento mano a mano che il movimento si avvicina e si allontana da un fotogramma.

Informazioni sul grafico di velocità

Utilizzando il grafico della velocità dell'Editor grafico potete regolare con precisione tutte le modifiche nel tempo. Il grafico della velocità fornisce informazioni e consente di controllare il valore e la frequenza di variazione di tutti i valori spaziali e temporali in qualsiasi fotogramma di una composizione.

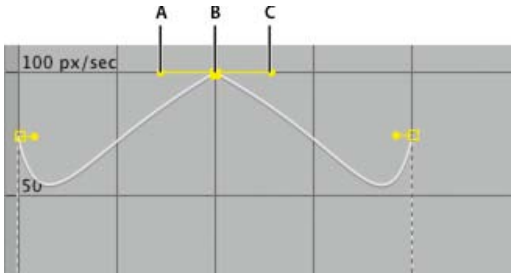
Nel grafico della velocità, i cambiamenti di altezza del grafico indicano i cambiamenti di velocità. I valori del livello indicano una velocità costante, mentre i valori più alti indicano una velocità maggiore.

Per visualizzare la velocità del grafico, scegliete Modifica grafico velocità dal menu Scegli tipo di grafico .



Controlli del grafico della velocità
A. *Valore in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente* ***B.*** *Grafico della velocità* ***C.*** *Maniglia direzionale (controlla la velocità)*

Regolando l'incremento e il decremento del grafico della velocità, potete aumentare o diminuire la velocità alla quale un valore cambia passando da un fotogramma chiave all'altro. Potete controllare i valori sia di ingresso che di uscita da un fotogramma chiave oppure regolarli separatamente. Se viene trascinata verso l'alto, la maniglia in apertura fa aumentare la velocità, mentre se viene trascinata verso il basso fa diminuire la velocità. La maniglia in chiusura influenza il fotogramma chiave successivo allo stesso modo. Potete controllare l'influenza sulla velocità anche trascinando le maniglie verso sinistra o verso destra.



Maniglie direzionali nei grafici della velocità
A. *Maniglia direzionale in apertura* ***B.*** *Controllo della velocità* ***C.*** *Maniglia direzionale in chiusura*

Nota: *se desiderate che una maniglia abbia effetto su più di un fotogramma chiave, utilizzate i fotogrammi chiave vaganti.*

Controllare la velocità con il grafico di velocità

1. Nel pannello Timeline, espandete il contorno relativo al fotogramma chiave da regolare.
2. Fate clic sul pulsante Editor grafico e selezionate Modifica grafico velocità dal menu Tipo di grafico e opzioni .
3. Utilizzando lo strumento di selezione, fate clic sul fotogramma chiave da regolare.
4. (Facoltativo) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per dividere le maniglie direzionali in apertura e in chiusura, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) ed eseguite un trascinamento su una maniglia direzionale.
- Per unire le maniglie direzionali, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) ed eseguite un trascinamento verso l'alto o verso il basso di una maniglia direzionale divisa finché non incontra l'altra maniglia.

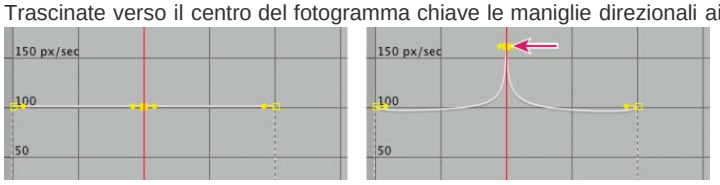
5. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate un fotogramma chiave con maniglie direzionali unite verso l'alto per accelerare o verso il basso per rallentare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave.
   - Trascinate una maniglia direzionale divisa verso l'alto per accelerare oppure verso il basso per rallentare l'ingresso o l'uscita da un fotogramma chiave.
   - Per aumentare l'influenza del fotogramma chiave, allontanate la maniglia direzionale dal centro del fotogramma chiave. Per diminuire l'influenza, trascinate la maniglia direzionale verso il centro del fotogramma chiave.

Nota: *quando trascinate una maniglia direzionale oltre la parte superiore o inferiore dell'Editor grafico con Applica zoom automatico attivato, After Effects calcola un nuovo valore minimo o massimo in base alla distanza del trascinamento all'esterno del grafico e ridisegna il grafico in modo tale che tutti i valori specificati per tale proprietà di livello siano visibili nel grafico per impostazione predefinita.*

Creare un rimbalzo o di un picco

Usate le maniglie direzionali per simulare il tipo di accelerazione presente in una palla che rimbalza. Quando create questo tipo di risultato, appare il grafico della velocità, il quale determina un rapido aumento e un picco.

1. Nel pannello Timeline, espandete il contorno relativo al fotogramma chiave da regolare.
2. Fate clic sul pulsante Editor grafico e visualizzate il grafico della velocità relativo alla proprietà.
3. Assicuratevi che il metodo di interpolazione per il fotogramma chiave di cui desiderate creare un picco sia impostato su Curva di Bezier continua o su Bezier.
4. Trascinate il fotogramma chiave desiderato (con maniglie direzionali unite) oppure trascinatelo finché non si trova vicino alla parte superiore del grafico.
5. Trascinate verso il centro del fotogramma chiave le maniglie direzionali ai lati del fotogramma chiave.

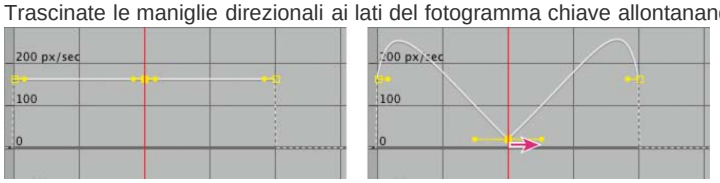


Trascinare la maniglia direzionale per creare un picco

Avviare e arrestare gradualmente la modifica

Le maniglie direzionali possono creare avvii e arresti graduali, come ad esempio una barca che si ferma gradualmente e quindi riparte. Quando utilizzate questa tecnica, il grafico della velocità presenta una forma a U graduale.

1. Nel pannello Timeline, espandete il contorno relativo al fotogramma chiave da regolare.
2. Fate clic sul pulsante Editor grafico e visualizzate il grafico della velocità relativo alla proprietà.
3. Assicuratevi che il metodo di interpolazione per il fotogramma chiave che desiderate regolare sia impostato su Curva di Bezier continua o su Bezier.
4. Nel fotogramma chiave desiderato, trascinate la maniglia direzionale verso il basso finché non si trova vicino alla parte inferiore del grafico.
5. Trascinate le maniglie direzionali ai lati del fotogramma chiave allontanandole dal centro del fotogramma chiave.



Trascinare la maniglia direzionale per creare una modifica graduale

Regolare l'influenza di una maniglia di direzione su un fotogramma chiave adiacente

Oltre a controllare il livello di accelerazione e decelerazione potete estendere l'influenza di un fotogramma chiave verso l'esterno o verso l'interno in relazione a un fotogramma chiave adiacente. Dall'influenza dipende la velocità con cui il grafico della velocità raggiunge il valore impostato al fotogramma chiave, garantendo un controllo supplementare sulla forma del grafico. La maniglia direzionale aumenta l'influenza di un valore di fotogramma chiave in relazione al fotogramma chiave vicino quando lo si trascina verso il fotogramma chiave vicino e aumenta l'influenza del fotogramma chiave vicino quando lo si trascina verso il centro del proprio fotogramma chiave.

1. Nel pannello Timeline, espandete il contorno relativo al fotogramma chiave da regolare.

2. Fate clic sul pulsante Editor grafico e visualizzate il grafico della velocità relativo alla proprietà.
3. Utilizzando lo strumento di selezione, fate clic su un fotogramma chiave e trascinate la maniglia direzionale verso sinistra o verso destra.

Modifica numerica della velocità

Potrebbe essere necessario specificare la velocità con maggiore precisione di quando non sia possibile trascinando i fotogrammi chiave nel grafico della velocità. In questi casi, specificate numericamente la velocità nella finestra di dialogo Velocità fotogramma chiave.

Le opzioni e le unità nella finestra di dialogo variano a seconda della proprietà del livello che modificate e possono variare anche per i plug-in.

1. Visualizzate il grafico della velocità per il fotogramma chiave che desiderate regolare.
2. Selezionate il fotogramma chiave da modificare, quindi scegliete Animazione > Velocità fotogramma chiave.
3. Specificate i valori di velocità per Velocità in apertura e Velocità in chiusura.
4. Specificate un valore per Influenza per impostare l'entità dell'influenza verso il fotogramma chiave precedente (per l'interpolazione in apertura) o successivo (per l'interpolazione in chiusura).
5. Per creare una transizione uniforme mantenendo uguali velocità in apertura e in chiusura, selezionate Continuo.

Nota: *per impostazione predefinita, mentre modificate i valori, le proporzioni dei valori correnti Scala o Sfumatura maschera vengono mantenute. Se non desiderate mantenere le proporzioni, fate clic sull'icona del collegamento accanto ai valori delle proprietà nel pannello Timeline per rimuovere l'icona.*

Regolazione automatica della velocità

Anche se potete regolare manualmente la velocità di un fotogramma chiave trascinando le maniglie direzionali, utilizzando Regolazione automatica si automatizza il lavoro.

Dopo aver applicato Regolazione automatica, ciascun fotogramma chiave ha una velocità pari a 0 con un'influenza del 33,33% a entrambi i lati. Quando regolate la velocità di un oggetto, ad esempio, l'oggetto rallenta mano a mano che si avvicina a un fotogramma chiave, quindi accelera gradualmente mentre esce. Potete regolare la velocità in apertura o in chiusura di un fotogramma chiave oppure in entrambi i casi.

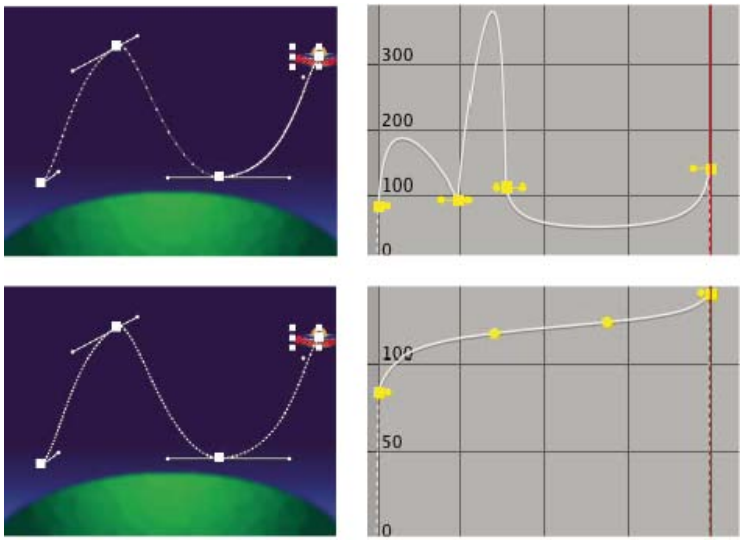
1. Nell'Editor grafico o nella modalità barra del livello, selezionate un intervallo di fotogrammi chiave.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Animazione > Assistente fotogramma chiave > Regolazione automatica (per regolare la velocità in apertura e in chiusura nei fotogrammi chiave), Regolazione automatica attacco (per regolare la velocità in apertura nei fotogrammi chiave selezionati), o Regolazione automatica stacco (per regolare la velocità in chiusura nei fotogrammi chiave selezionati).
   - Fate clic sul pulsante Regolazione automatica , Regolazione automatica attacco o Regolazione automatica stacco , nella parte inferiore dell'Editor grafico.

Torna all'inizio

Uniformazione dell'animazione con fotogrammi chiave vaganti

Usando i fotogrammi chiave vaganti potete creare facilmente e contemporaneamente un movimento graduale in più fotogrammi chiave. I fotogrammi chiave vaganti non sono collegati a un tempo specifico, la loro velocità e sincronizzazione dipendono dai fotogrammi chiave adiacenti. Quando modificate la posizione di un fotogramma chiave adiacente a un fotogramma chiave vagante in un tracciato animato, la sincronizzazione del fotogramma chiave vagante potrebbe cambiare.

I fotogrammi chiave vaganti sono disponibili solo per le proprietà spaziali del livello, come la posizione, il punto di ancoraggio e i punti di controllo dell'effetto. Inoltre, un fotogramma chiave può vagare solo se non è il primo o l'ultimo fotogramma di un livello, in quanto un fotogramma chiave vagante deve interpolare la propria velocità dal fotogramma precedente e successivo.



Il tracciato animato originale (in alto) mostra le diverse velocità tra i fotogrammi chiave. Dopo aver impostato i fotogrammi chiave vaganti (in basso), il tracciato animato mostra una velocità omogenea per l'intervallo di fotogrammi chiave.

1. Nella modalità barra del livello o nell'Editor grafico, impostate i fotogrammi chiave per il movimento che desiderate rendere uniforme.
2. Determinate i fotogrammi iniziale e finale per l'intervallo che desiderate rendere uniforme.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per ciascun fotogramma chiave nell'intervallo (tranne che per i fotogrammi iniziali e finali), selezionate Vagante nel tempo nel menu del fotogramma .
   - Selezionate i fotogrammi chiave da rendere vaganti e scegliete Animazione > Interpolazione fotogrammi chiave. Scegliete quindi Vagante nel tempo dal menu Vagante.

I fotogrammi chiave intermedi regolano le loro posizioni sulla timeline per smussare la curva della velocità tra i fotogrammi chiave iniziali e finali.

Ripristino di un fotogramma chiave non vagante

- Selezionate l'opzione del fotogramma chiave vagante dal menu del fotogramma chiave oppure trascinate verso sinistra o verso destra il fotogramma chiave vagante.
- Selezionate i fotogrammi chiave da modificare e scegliete Animazione > Interpolazione fotogrammi chiave. Scegliete quindi Blocca su tempo dal menu Vagante.

Usare Scala esponenziale per cambiare la velocità del ridimensionamento

Torna all'inizio

Quando lavorate con livelli 2D potete simulare un'accelerazione realistica usando Scala esponenziale, che consente di convertire la scala lineare di un livello in una scala esponenziale. Scala esponenziale risulta utile per creare uno zoom cosmico, ad esempio. Lo zoom ottico con un obiettivo non è lineare: la frequenza di variazione della scala aumenta a mano a mano che eseguite lo zoom avanti.

1. Nella modalità barra del livello o nell'Editor grafico, tenete premuto il tasto Maiusc e selezionate i fotogrammi chiave iniziali e finali relativi alla proprietà della scala.
2. Scegliete Animazione > Assistente fotogramma chiave > Scala esponenziale.

Nota: *Scala esponenziale sostituisce qualsiasi fotogramma chiave presente tra i fotogrammi chiave iniziale e finale selezionati.*
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Tracciamento del movimento videocamera 3D (CS6)

Effetto tracciatore videocamera 3D
- Analisi del metraggio ed estrazione del movimento della videocamera
- Attacco del contenuto in una scena che contiene una videocamera risolta
- Spostamento della destinazione per attaccare il contenuto in una posizione diversa
- Ridimensionamento di una destinazione
- Selezione e deselezione dei punti di tracciamento
- Eliminazione dei punti di tracciamento indesiderati
- Creazione di un livello “Acquisizione ombre”
- Controlli effetto per il tracciatore videocamera 3D
- Esportazione dei dati del Tracciatore videocamera 3D nelle applicazioni 3D

Torna all’inizio

Effetto tracciatore videocamera 3D

L’effetto tracciatore videocamera 3D analizza le sequenze video per estrarre i dati di movimento della videocamera e della scena 3D. Il movimento della videocamera 3D consente di comporre correttamente gli elementi 3D sul metraggio 2D.

Come lo stabilizzatore alterazione, l’effetto tracciatore videocamera 3D esegue l’analisi utilizzando un processo in background. Siete liberi di regolare le impostazioni o di lavorare a un’altra parte del progetto durante lo svolgimento dell’analisi.

Per informazioni dettagliate sull’utilizzo degli effetti di tracciatore videocamera 3D, guardate questa esercitazione video realizzata da Angie Taylor di Learn by Video.

Analisi del metraggio ed estrazione del movimento della videocamera

1. Con un livello di metraggio selezionato, effettuate una delle seguenti operazioni:
   a. Selezionate Animazione > Traccia videocamera o selezionate Traccia videocamera dal menu di scelta rapida del livello.
   b. Selezionate Effetto > Prospettiva > Tracciatore videocamera 3D.
   c. Nel pannello Tracciatore, fate clic sul pulsante Traccia videocamera.

      L’effetto tracciatore videocamera 3D viene applicato. Le fasi di analisi e risoluzione vengono eseguite in background, con lo stato visualizzato in un banner nel metraggio e accanto al pulsante Annulla.

2. Potete regolare le impostazioni in base alle vostre esigenze.

I punti di tracciamento 3D risolti vengono visualizzati come piccole X a colori. È possibile utilizzare i punti di tracciamento per inserire il contenuto nella scena.

Potete selezionare più livelli alla volta per il tracciamento della videocamera mediante l’effetto tracciatore videocamera 3D.

Attacco del contenuto in una scena che contiene una videocamera risolta

1. Con l’effetto selezionato, selezionate il punto traccia o più punti di tracciamento (che definiscono un piano adatto) da usare come punto di attacco.
   a. Passando tra i tre punti di tracciamento adiacenti non selezionati che possono definire un piano, tra i punti viene visualizzato un triangolo semitrasparente. Viene visualizzata una destinazione rossa che mostra l’orientamento del piano nello spazio 3D.
   b. Disegnate un riquadro di selezione scorrevole intorno a più punti di tracciamento per selezionarli.
2. Premete Ctrl e fate clic con il mouse sulla selezione o sulla destinazione e selezionate il tipo di contenuto da creare. È possibile creare i tipi seguenti:
   - Testo
   - Solido
   - Livello Null per il centro della destinazione
   - Livello Testo, Omogeneo o Null per ogni punto selezionato
   - Livello “Acquisizione ombre” (un solido che accetta solo ombre) per il contenuto creato usando il comando Crea acquisizione ombre nel menu di scelta rapida.

Nota: *Un livello dell’acquisizione ombre crea una luce anche se non ne esiste alcuna.*

Se si creano più livelli, ognuno di essi è provvisto di un nome univoco numerato. Se si creano più livelli di testo, l'attacco e lo stacco vengono troncati in modo da corrispondere alle durate del punto.

Spostamento della destinazione per attaccare il contenuto in una posizione diversa

Per spostare la destinazione in modo che sia possibile attaccare il contenuto in una posizione diversa, effettuate le seguenti operazioni:

1. Una volta sopra al centro della destinazione, viene visualizzato il cursore "Sposta" per riposizionare la destinazione.
2. Trascinate il centro della destinazione nella posizione desiderata.

Una volta raggiunta la posizione desiderata, è possibile attaccare il contenuto usando i comandi del menu di scelta rapida.

Se le dimensioni destinazione sono troppo piccole o troppo grandi, è possibile ridimensionarle in modo da visualizzare i piani. Le dimensioni destinazione controllano anche le dimensioni predefinite del testo e dei livelli solidi creati usando i comandi del menu di scelta rapida.

Ridimensionamento di una destinazione

Per ridimensionare una destinazione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Regolate la proprietà Dimensioni destinazione.
- Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) durante il trascinamento dal centro della destinazione. Una volta sopra al centro della destinazione, un cursore con frecce orizzontali consente di ridimensionare la destinazione.

Selezione e deselezione dei punti di tracciamento

Per selezionare i punti di tracciamento, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic su un punto di tracciamento.
- Fate clic tra tre punti di tracciamento adiacenti.
- Disegnate un riquadro di selezione scorrevole intorno a più punti.
- Tenete premuto Maiusc e fate clic sui punti di tracciamento o disegnate intorno ad essi un riquadro di selezione scorrevole per aggiungere più punti di tracciamento alla selezione corrente.

Per deselezionare i punti di tracciamento, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sui punti di tracciamento.
- Allontanatevi da un punto di tracciamento.

Lo spostamento degli oggetti può confondere l'effetto tracciatore videocamera 3D. Può interpretare i punti degli oggetti stazionari vicini alla videocamera come punti che si spostano a causa del parallasse. Per facilitare la risoluzione della videocamera, eliminare i punti errati o indesiderati.

Eliminazione dei punti di tracciamento indesiderati

Per eliminare i punti di tracciamento indesiderati, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate i punti di tracciamento.
2. Premete Canc o selezionate Elimina punti selezionati dal menu di scelta rapida.

Dopo l'eliminazione dei punti di tracciamento indesiderati, la videocamera viene risolta nuovamente. Potete eliminare altri punti mentre la nuova risoluzione viene eseguita in background. Eliminando i punti 3D si eliminano anche i punti 2D corrispondenti.

Creazione di un livello "Acquisizione ombre"

Potete creare rapidamente un livello "Acquisizione ombre", usato per creare ombre realistiche per l'effetto. Un livello di acquisizione ombre è bianco a tinta unita e presenta le stesse dimensioni del metraggio, ma è impostato in modo tale da accettare solo ombre.

Per creare un livello di acquisizione ombre, usate i comandi Crea acquisizione ombre o Crea acquisizione ombre e videocamera nel menu di scelta rapida.

Se necessario, regolate la posizione e le dimensioni del livello di acquisizione ombre in modo da visualizzare l'ombra proiettata nella modalità desiderata. Inoltre, questo comando crea una luce di proiezione ombre (una luce che, inserita, proietta le ombre) se non ne esiste alcuna nella composizione.

Controlli effetto per il tracciatore videocamera 3D

L'effetto presenta i controlli e le impostazioni seguenti:

Analizza/annulla Avvia o interrompe l'analisi del metraggio in background. Durante l'analisi, lo stato viene visualizzato in un banner nel metraggio e accanto al pulsante Annulla.

Tipo ripresa Specifica se il metraggio è stato acquisito con un angolo di visualizzazione orizzontale fisso, uno zoom variabile o un angolo di visualizzazione orizzontale specifico. Per modificare questa impostazione è necessario eseguire di nuovo la risoluzione.

Angolo di visione orizzontale Specifica l'angolo orizzontale di visione che il risolutore deve utilizzare. È abilitata solo se il tipo ripresa è impostato su Specifica angolo di visione.

Mostra punti tracciamento Identifica le funzioni eliminate come punti 3D con hint di prospettiva (3D risolti) o punti 2D acquisiti dal tracciamento funzione (origine 2D).

Rendering punti tracciamento Controlla se viene eseguito il rendering dei punti di tracciamento come parte dell'effetto.

Nota: *Quando l'effetto è selezionato, i punti di tracciamento vengono sempre visualizzati, anche se Rendering punti tracciamento non è selezionato. Quando è attivato, i punti vengono visualizzati nell'immagine permettendone la visualizzazione durante l'anteprima RAM.*

Dimensione punto traccia Modifica le dimensioni visualizzate dei punti di tracciamento.

Crea videocamera Crea la videocamera 3D. Una videocamera viene aggiunta automaticamente quando si crea un livello Testo, Omogeneo o Null dal menu di scelta rapida.

Controlli avanzati Controlli avanzati per l'effetto tracciatore videocamera 3D:

- **Metodo di risoluzione:** fornisce suggerimenti relativi alla scena per facilitare la risoluzione della videocamera. Risolvete la videocamera effettuando le seguenti operazioni:
  - **Rilevamento automatico:** rileva automaticamente il tipo di scena.
  - **Tipico:** specifica la scena come una scena non puramente rotazionale o prevalentemente piatta.
  - **Scena prevalentemente piatta:** specifica la scena come una scena principalmente piatta o planare.
  - **Spostamento con treppiedi:** specifica la scena come una scena puramente rotazionale.

- **Metodo usato:** quando Metodo di risoluzione è impostato su Rilevamento automatico, questa opzione visualizza il metodo effettivamente utilizzato.
- **Errore medio:** visualizza la distanza media (in pixel) tra i punti di origine 2D originali e una riproiezione dei punti 3D risolti sul piano 2D del metraggio di origine. Se una traccia/risoluzione era perfetta, questo errore è pari a 0 e non è visibile alcuna differenza se avete invertito la sorgente 2D e i punti di tracciamento 3D risolti. È possibile utilizzare questo valore per comprendere se l'eliminazione dei punti, la modifica del metodo di risoluzione o altre modifiche causano la diminuzione del valore e quindi il miglioramento della traccia.
- **Analisi dettagliata:** quando è selezionata, questa opzione forza la fase di analisi successiva a svolgere un lavoro aggiuntivo per individuare gli elementi di cui tenere traccia. I dati risultanti (memorizzati nel progetto come parte dell'effetto) sono di dimensione molto più grande e l'elaborazione risulta più lenta.
- **Nascondi banner di avvertenza:** selezionate questa opzione se non desiderate analizzare nuovamente l'elemento di metraggio, anche se un banner di avvertenza presenta un messaggio di rianalisi necessaria.

Esportazione dei dati del Tracciatore videocamera 3D nelle applicazioni 3D

Potete esportare i dati del Tracciatore videocamera 3D nelle applicazioni 3D come Maxon Cinema 4D.

Effettuate le seguenti operazioni:

1. Scaricate i plug-in per l'esportazione di dati di tracciamento videocamera. Ad esempio, da Maxon.net
2. Installate i plug-in nella relativa cartella.
3. Scegliete File > Esporta > (produttore plug-in]. Per Cinema4D, scegliete Cinema 4D Exporter.
4. Assegnate un nome al file e fate clic su Salva.
5. Aprite il file nell'applicazione 3D.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione dei dati del tracciatore videocamera e su come importare nuovamente gli oggetti con rendering in After Effects, vedete questa esercitazione video di Chris e Trish Meyer.

(cc) BY-NC-SA

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Tracciamento e stabilizzazione del movimento

Risorse per mocha per After Effects (mocha-AE)
Panoramica sul tracciamento del movimento e le relative risorse
Flusso di lavoro del tracciamento del movimento
Tracciare o stabilizzare il movimento mediante il tracciamento dei punti
Regolare il punto di tracciamento
Applicare i dati di tracciamento a una nuova destinazione
Correggere una traccia di movimento
Stabilizzare il movimento con l'effetto Stabilizzatore alterazione (CS5.5 e versioni successive)

Risorse per mocha per After Effects (mocha-AE)

Torna all'inizio

After Effects include Imagineer Systems mocha for After Effects (mocha-AE), un'applicazione autonoma in grado di esportare i dati di tracciamento da usare nelle composizioni di After Effects. Per molte attività di tracciamento, con mocha-AE è possibile ottenere ottimi risultati con maggiore praticità rispetto all'utilizzo delle caratteristiche di tracciamento native di After Effects. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione di mocha-AE accessibile dal menu Help (Aiuto) dell'applicazione stessa.

mocha AE può essere avviato all'interno di After Effects CS6. Per utilizzare mocha After Effects in After Effects CS6, scegliete una delle seguenti opzioni:

- Animazione > Traccia in mocha AE
- Modifica > Incolla maschera mocha

Nota: *After Effects include inoltre il plug-in mocha shape for After Effects (mocha shape AE), per la conversione di tracciati da mocha-AE in mascherini di After Effects. Consultate Risorse per Imagineer mocha shape for After Effects (mocha shape AE).*

Nota: *la versione di prova gratuita del software Adobe After Effects non include alcune caratteristiche che dipendono dal software concesso in licenza da società diverse da Adobe. Ad esempio, mocha for After Effects e alcuni plug-in di effetti sono disponibili solo con la versione completa di Adobe After Effects. Vedete Impostazione e installazione.*

Nel sito Web video2brain è disponibile una panoramica dell'interfaccia e del flusso di lavoro di mocha-AE, un video introduttivo di Todd Kopriva con informazioni di base sull'utilizzo di mocha-AE per il tracciamento del movimento.

Per domande o problemi su mocha-AE, consultate l'elenco di domande frequenti per mocha for After Effects e il forum di supporto per mocha for After Effects.

Nel sito Web di Imagineer sono disponibili varie esercitazioni video e altre risorse per imparare a usare mocha-AE con After Effects.

Su Adobe TV è disponibile un canale su mocha-AE , con diverse esercitazioni video sull'utilizzo delle utility mocha per il tracciamento planare e il rotoscoping.

Nel sito Web Lynda.com è disponibile un'esercitazione video introduttiva su mocha for After Effects realizzata da Chris e Trish Meyer.

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Chris e Trish Meyer con consigli su mocha-AE e mocha shape, compresi suggerimenti sulla sfumatura dei bordi con spessore variabile.

David Torno mette a disposizione delle esercitazioni video complete che mostrano come utilizzare mocha-AE nell'ambito di una procedura per sostituire un volto con un altro in un filmato. Todd Kopriva mette a disposizione collegamenti e informazioni nel suo blog After Effects Region of Interest.

Mathias Möhl mette a disposizione lo script MochaImport e una serie di esercitazioni correlate sul suo sito Web. MochaImport automatizza le parti comuni del flusso di lavoro relativo all'utilizzo di mocha-AE con After Effects.

Jeff Foster mette a disposizione un'esercitazione nel sito Web ProVideo Coalition che dimostra l'utilizzo di mocha for After Effects per sostituire un simbolo sulla fiancata di un camion in movimento in una clip video tremolante.

Panoramica sul tracciamento del movimento e le relative risorse

Torna all'inizio

Il tracciamento del movimento vi consente di *tracciare* il movimento di un oggetto e applicare quindi i dati del tracciamento per quel movimento a un altro oggetto, ad esempio un altro livello o punto di controllo dell'effetto, per creare composizioni in cui le immagini e gli effetti seguono il movimento. Potete anche stabilizzare il movimento, nel qual caso i dati del movimento vengono utilizzati per animare il livello tracciato per compensare il movimento di un oggetto in quel livello. Potete collegare le proprietà ai dati di tracciamento utilizzando espressioni, il che si presta a molteplici utilizzi.

After Effects traccia il movimento associando i dati dell'immagine da un'area selezionata in un fotogramma ai dati dell'immagine in ogni

fotogramma successivo. Potete applicare gli stessi dati di tracciamento a diversi livelli o effetti. Potete anche tracciare più oggetti nello stesso livello.

Per informazioni su Imagineer Systems mocha per After Effects, consultate Risorse per mocha per After Effects (mocha-AE).

Nota: *In After Effects CS6, potete tracciare il movimento della videocamera e inserire più facilmente oggetti 3D nel metraggio 2D tramite il tracciatore videocamera 3D. Per ulteriori informazioni, vedete Tracciamento del movimento videocamera 3D (CS6).*

Possibilità di utilizzo del tracciamento e della stabilizzazione del movimento

Il tracciamento del movimento può essere usato in vari modi. Di seguito sono forniti alcuni esempi.

- Combinando elementi filmati separatamente, come ad esempio l'aggiunta di un video accanto a un autobus in movimento o a una stella all'estremità di una bacchetta magica in movimento.
- Animando un'immagine fissa in modo che corrisponda al movimento del metraggio dell'azione, ad esempio creando un cartone animato di un'ape posata su un fiore mosso dal vento.
- Animando gli effetti per seguire un elemento in movimento, ad esempio facendo splendere una palla in movimento.
- Collegando la posizione di un oggetto tracciato ad altre proprietà, ad esempio applicando il panning da sinistra a destra a un audio stereo mentre una macchina sfreccia sullo schermo.
- Stabilizzando il metraggio per mantenere fermo un oggetto in movimento nel fotogramma per esaminare come cambia nel tempo, il che può essere utile quando si lavora con immagini scientifiche.
- Stabilizzando il metraggio per rimuovere lo strattonamento (tremolio) di una videocamera palmare.

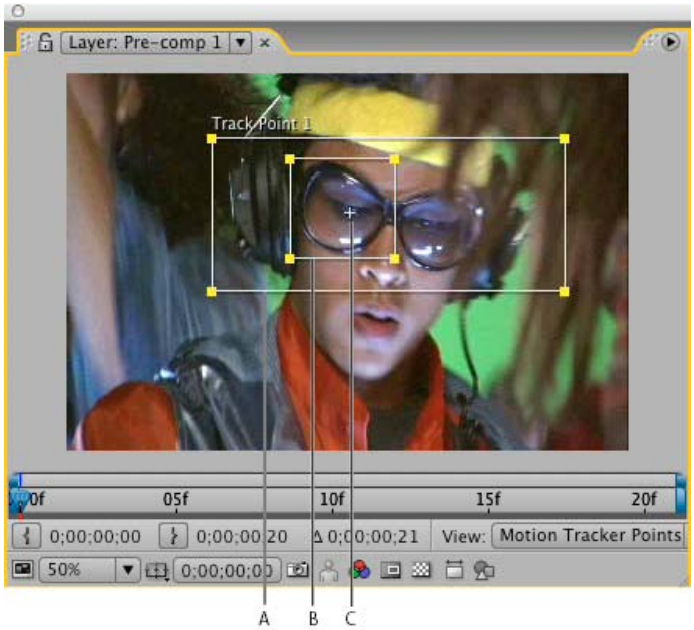
In base al tipo di decoder utilizzato, è possibile ridurre le dimensioni del file di output finale stabilizzando il metraggio del movimento. Il movimento casuale, provocato ad esempio da uno strattonamento della videocamera palmare, può rendere difficile la compressione del video da parte di molto algoritmi di compressione.

Interfaccia utente per il tracciamento del movimento e panoramica sulla terminologia

Il tracciamento del movimento può essere configurato, avviato e applicato mediante il pannello Tracciatore.

Come con qualsiasi proprietà, potete modificare, animare, gestire e collegare le proprietà di tracciamento nel pannello Timeline.

Specificate le aree da tracciare impostando *punti di tracciamento* nel pannello Livello. Ogni punto di tracciamento contiene un'*area delle caratteristiche*, un'*area di ricerca* e un *punto di attacco*. Un insieme di punti di tracciamento è un *tracciatore*.



Pannello Livello con punto di tracciamento
A. *Area di ricerca* ***B.*** *Area della funzione* ***C.*** *Punto di attacco*

Area delle caratteristiche L'area delle caratteristiche definisce l'elemento nel livello da tracciare. Deve circondare un elemento visivo ben preciso, preferibilmente un oggetto del mondo reale. After Effects deve essere in grado di identificare chiaramente la caratteristica tracciata per l'intera durata della traccia, nonostante cambiamenti di luce, sfondo e angolo.

Area di ricerca L'area di ricerca definisce l'area in cui After Effects effettuerà la ricerca per individuare la caratteristica tracciata. La caratteristica

tracciata deve essere distinta solo all'interno dell'area di ricerca, non all'interno dell'intero fotogramma. Limitando la ricerca a una piccola area, si riduce il tempo di ricerca e si semplifica il processo, ma si corre il rischio che la caratteristica tracciata lasci completamente l'area di ricerca tra i fotogrammi.

Punto di attacco Il punto di attacco indica il punto in cui è possibile attaccare la *destinazione*, ossia il livello o il punto di controllo dell'effetto da sincronizzare con la caratteristica in movimento nel livello tracciato.

Nota: *quando iniziate a tracciare, After Effects imposta la qualità del livello di origine del movimento su Alta e la risoluzione su Piena nei pannelli Composizione e Livello, il che rende più facile trovare la caratteristica tracciata e consente di elaborare e posizionare i subpixel.*

After Effects utilizza un punto di tracciamento per tracciare la posizione, due punti di tracciamento per tracciare la scala e la rotazione e quattro punti di tracciamento per eseguire il tracciamento utilizzando il fissaggio degli angoli.

Risorse online per il tracciamento e la stabilizzazione del movimento

Curtis Sponsler fornisce istruzioni e spiegazioni dettagliate per il tracciamento e la stabilizzazione del movimento in un estratto PDF del suo libro The Focal Easy Guide to After Effects (Guida facile Focal ad After Effects).

Chris e Trish Meyer mettono a disposizione un'esercitazione video nel sito Web ProVideo Coalition che dimostra e spiega i concetti di base sul tracciamento del movimento.

Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* mostra come combinare il tracciamento del movimento e lo strumento Timbro clone per rimuovere un oggetto da una scena.

Angie Taylor fornisce un'esercitazione nel sito Web Digital Arts che mostra come usare i dati di tracciamento e lo strumento Timbro clone per applicare copie di un oggetto in una scena facendole corrispondere a un'inquadratura in movimento.

Nel sito Web Toolfarm Michele Yamazaki mette a disposizione un'esercitazione che mostra come utilizzare la modifica del tempo per oscurare un logo in un metraggio in movimento.

Sean Kennedy fornisce una serie di esercitazioni dettagliate nel sito Web SimplyCG che dimostrano le tecniche avanzate di tracciamento del movimento:

- Tracciamento 2D di base
- Tracciamento planare
- Tracciamento del movimento e composizione in una scena di elementi generati al computer
- Tracciamento e sostituzione dello schermo

Sean Kennedy mette a disposizione uno script gratuito, TrackerViz, che facilita il tracciamento del movimento e l'applicazione dei dati del tracciamento alle maschere. TrackerViz e una serie di istruzioni dettagliate sono disponibili nel sito Web SimplyCG.

Eran Stern mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Artbeats, la quale dimostra l'utilizzo del software di tracciamento 3D che risolve il movimento della videocamera in modo tale che degli elementi aggiuntivi possano essere composti nella scena e sembrino seguire lo stesso movimento della videocamera. Questa esercitazione video utilizza Pixel Farm PFHoe, ma le tecniche possono essere applicate a praticamente qualsiasi software di matchmoving.

Questo messaggio nel forum AE Enhancers fornisce una descrizione e un collegamento a un predefinito di animazione di Donat van Bellinghen per ridimensionare un insieme di punti dell'effetto Fissa angoli.

Questo messaggio nel forum AE Enhancers fornisce una descrizione e collegamenti a uno script di Paul Tuersley che prende un livello stabilizzato, lo precompone e quindi aggiunge espressioni che contrastano la stabilizzazione.

Questo messaggio nel forum AE Enhancers fornisce una descrizione e collegamenti a uno script di Paul Tuersley che è in grado di semplificare un lavoro di tracciamento complesso calcolando la media di più insiemi di dati di tracciamento.

Nel suo sito Web redefinery, Jeff Almasol pubblica uno script per la creazione di un livello null con un'espressione che imposta la proprietà Posizione sulla media dei valori dei punti di tracciamento del movimento per il livello selezionato.

Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile uno script realizzato da Jörgen Persson per l'importazione di dati di tracciamento da Apple Shake in After Effects.

Mathias Möhl mette a disposizione sul suo sito Web alcuni script utili per il tracciamento del movimento tra cui MochaImport, KeyTweak e Tracker2Mask. Mathias mette inoltre a disposizione delle esercitazioni video che spiegano l'utilizzo degli script.

Torna all'inizio

Flusso di lavoro del tracciamento del movimento

La prima fase implicita di qualsiasi flusso di lavoro consiste nel determinare il risultato che si desidera ottenere prima di iniziare. Pensate a quale tipo di movimento intendete tracciare e a cosa applicherete i dati risultanti dal tracciamento.

Come accade con numerosi flussi di lavoro nel mondo reale, potreste dover ripetere alcune di queste fasi. Potete tracciare un livello quante volte desiderate e applicare qualsiasi combinazione di risultati di tracciamento.

Impostare la ripresa

Per un tracciamento del movimento senza problemi, dovete avere una buona caratteristica da tracciare, preferibilmente un oggetto o un'area distinta.

Per ottimizzare i risultati, preparate l'oggetto o l'area da tracciare prima di iniziare le riprese. Poiché After Effects confronta i dati dell'immagine da un fotogramma all'altro per generare una traccia precisa, associando marcatori a contrasto elevato all'oggetto o all'area, After Effects può seguire più facilmente il movimento da un fotogramma all'altro. Potete ottenere buoni risultati utilizzando palline leggere e dai colori vivaci (ad esempio palline da ping-pong), inserite sulla caratteristica, anche perché il loro aspetto è lo stesso da tutti gli angoli. Il numero di marcatori utilizzati corrisponde al numero di punti che state tracciando. Ad esempio, se state tracciando quattro punti utilizzando l'opzione Fissa angoli in prospettiva, otterrete la tracciatura di quattro caratteristiche, corrispondenti ai quattro angoli del livello da associare. Maggiore è il numero di marcatori aggiunti al soggetto prima della ripresa, maggiori saranno le caratteristiche disponibili per il tracciamento, ma maggiori saranno anche gli elementi da rimuovere successivamente dall'immagine con lo strumento Timbro clone. Non è necessario che aggiungiate un marcatore per ogni caratteristica se esiste già un oggetto o un'area distinta nella posizione appropriata.

Se state tracciando un oggetto di grandi dimensioni oppure l'insieme di oggetti, ad esempio per far corrispondere il movimento, potete ottenere buoni risultati utilizzando una griglia di triangoli a distanza regolare di una dimensione uniforme come marcatori di traccia.

Aggiungere il numero appropriato di punti di tracciamento

Quando scegliete una modalità dal menu Tipo traccia nel pannello Tracciatore, After Effects posiziona il numero appropriato di punti di tracciamento nel pannello Livello per questa modalità. Potete aggiungere altri punti di tracciamento per tracciare ulteriori caratteristiche con un tracciatore.

Selezionare le caratteristiche da tracciare e posizionare le aree delle caratteristiche

Prima di iniziare a tracciare, visualizzate la durata intera della ripresa per determinare le caratteristiche migliori da tracciare. Ciò che è chiaramente identificabile nel primo fotogramma potrebbe successivamente fondersi nello sfondo in seguito al cambiamento di angolo, illuminazione o elementi circostanti. Una caratteristica tracciata può scomparire dal bordo del fotogramma o essere oscurata da un altro elemento in un qualche punto nella scena. Sebbene After Effects possa estrapolare il movimento di una caratteristica, le effettive possibilità di ottenere un buon tracciamento sono maggiori se analizzate l'intera ripresa per individuare le migliori opportunità di tracciamento.

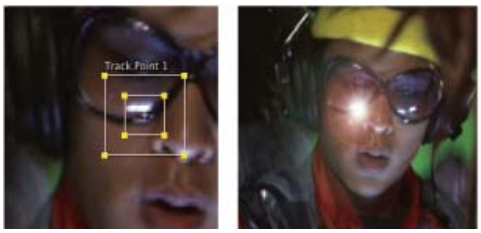
Una buona caratteristica tracciata deve avere le seguenti proprietà:

- Essere visibile per l'intera ripresa
- Essere di un colore che contrasta con l'area circostante nell'area di ricerca
- Avere una forma distinta all'interno dell'area di ricerca
- Avere forma e colore omogenei in tutta la ripresa

Impostare lo scostamento del punto di attacco

Il *punto di attacco* è il punto in cui verrà posizionato il livello di destinazione o il punto di controllo dell'effetto. La posizione predefinita del punto di attacco si trova al centro dell'area delle caratteristiche. Potete spostare il punto di attacco per scostare la posizione della destinazione relativamente alla posizione della caratteristica tracciata trascinando il punto di attacco nel pannello Livello prima di eseguire il tracciamento.

Ad esempio, per animare una nuvola sopra la testa di una persona, posizionate l'area delle caratteristiche sulla testa e spostate il punto di attacco sopra la testa. Se lasciaste il punto di attacco centrato nell'area delle caratteristiche, la nuvola verrebbe attaccata a quel punto e oscurerebbe la testa.



Punto di attacco centrato nell'area delle caratteristiche

Punto di attacco scostato dall'area delle caratteristiche

Regolare l'area delle caratteristiche, l'area di ricerca e le opzioni di tracciamento

Posizionate ogni controllo dell'area delle caratteristiche attorno alla propria caratteristica tracciata, racchiudendola completamente, ma includendo il meno possibile dell'immagine circostante.

Le dimensioni e la posizione dell'area di ricerca dipendono dal movimento della caratteristica che si desidera tracciare. L'area di ricerca deve adeguarsi al movimento della caratteristica tracciata, ma solo al movimento da fotogramma a fotogramma, non al movimento nell'intera ripresa. Man mano che After Effects individua la caratteristica tracciata in un fotogramma, sia l'area delle caratteristiche che l'area di ricerca si spostano nella nuova posizione. Pertanto, se il movimento da fotogramma a fotogramma della caratteristica tracciata è graduale, l'area di ricerca deve essere solo leggermente maggiore dell'area delle caratteristiche. Se la caratteristica cambia rapidamente posizione e direzione, l'area di ricerca deve essere sufficientemente grande da contenere il più grande cambiamento di posizione e direzione possibile di qualsiasi coppia di fotogrammi.

Potete anche impostare opzioni di tracciamento che determinano ad esempio quali canali di colore vengono confrontati per trovare una corrispondenza con l'area delle caratteristiche.

Analizza

Per eseguire il tracciamento del movimento effettivo, fate clic su uno dei pulsanti Analizza nel pannello Tracciatore. Al momento di tracciare un insieme complicato di caratteristiche, potrebbe essere preferibile analizzare un fotogramma alla volta.

Ripetere le operazioni

Data la natura mutevole di un'immagine in movimento, il tracciamento automatico raramente è perfetto. Nel metraggio in movimento, la forma di una caratteristica cambia, come pure l'illuminazione e gli oggetti circostanti. Anche con un'attenta preparazione, generalmente una caratteristica cambia durante la ripresa e a un certo punto non corrisponde più alla caratteristica originale. Se il cambiamento è eccessivo, After Effects potrebbe non essere in grado di tracciare la caratteristica e il punto di tracciamento devierà.

Quando l'analisi comincia a dare degli errori, tornate al fotogramma in cui il tracciamento risultava ancora accurato e ripetete i punti 5 e 6: regolate e analizzate.

Applicare i dati di tracciamento

Se utilizzate un'impostazione Tipo traccia che non sia Raw, per applicare i dati di tracciamento fate clic su Applica, dopo aver controllato che per Destinazione movimento sia selezionata la destinazione corretta. Per applicare i dati di tracciamento da un'operazione di tracciamento Raw, copiate i fotogrammi chiave dai tracciatori in altre proprietà o collegate le proprietà con le espressioni.

È anche possibile regolare il Punto di attacco o la proprietà Scostamento punto di attacco dopo il tracciamento nel pannello Timeline. Ciò può essere utile quando si applicano gli stessi dati di tracciamento a più destinazioni che desiderate distribuire attorno alla caratteristica tracciata.

Nota: *se il livello che state attaccando ha un effetto movimento attivo, assicuratevi che il valore Fase otturatore sia impostato su -1/2 volte rispetto al valore Angolo otturatore. Questa combinazione di impostazioni centra l'effetto movimento sul punto di attacco. In caso contrario, l'oggetto attaccato potrebbe sembrar spostare o trascinare l'oggetto cui è attaccato.*

Potete applicare i dati di tracciamento a un livello di oggetto null e rendere superiore il livello da animare rispetto al livello di oggetto null.

Torna all'inizio

Tracciare o stabilizzare il movimento mediante il tracciamento dei punti

Il processo di tracciamento del movimento e quello di stabilizzazione sono fondamentalmente identici, cambiano solo destinazione e risultato. Utilizzate Traccia movimento per tracciare il movimento e applicare i risultati a un livello o a un punto di controllo dell'effetto differenti. Utilizzate Stabilizza movimento per tracciare il movimento e applicare i risultati al livello tracciato per compensare il movimento stesso (ad esempio, per rimuovere il tremolio della videocamera).

Per stabilizzare un livello, After Effects traccia il movimento di una caratteristica nel livello che dovrebbe essere stazionaria nel fotogramma e utilizza quindi i dati di tracciamento per impostare i fotogrammi chiave per eseguire il movimento opposto. Potete eseguire la stabilizzazione per rimuovere qualsiasi combinazione di modifiche di posizione, rotazione e scala, lasciando inalterato il movimento desiderato. Ad esempio, se la videocamera esegue il panning, deselezionate Posizione ma selezionate Scala e Rotazione come proprietà da stabilizzare.

Quando selezionate Rotazione o Scala nel pannello Tracciatore, impostate due punti di tracciamento nel pannello Livello. Una linea collega i punti di attacco, una freccia punta dal primo punto di attacco (la base) al secondo. Se possibile, posizionate le aree delle caratteristiche sui lati opposti dello stesso oggetto o almeno su oggetti che si trovano alla stessa distanza dalla videocamera. Più le aree sono distanziate, più precisi sono i calcoli e migliore è il risultato.

After Effects calcola la rotazione misurando la variazione di angolo della linea tra i punti di attacco. Quando applicate i dati di tracciamento alla destinazione, After Effects crea fotogrammi chiave per la proprietà Rotazione.

After Effects calcola la scala confrontando la distanza tra i punti di attacco su ciascun fotogramma con la distanza tra i punti di attacco sul fotogramma iniziale. Quando applicate i dati di tracciamento alla destinazione, After Effects crea fotogrammi chiave per la proprietà Scala.

Quando tracciate il movimento utilizzando lo spostamento degli angoli paralleli o in prospettiva, After Effects applica i fotogrammi chiave per l'effetto Fissa angoli al livello per scalare e inclinare il livello di destinazione quanto necessario per adattare l'area a quattro lati definita dalle aree delle caratteristiche. Le aree delle caratteristiche dovrebbero trovarsi in un unico piano del mondo reale, ad esempio sulla fiancata di un autobus, sulla stessa parete o sul pavimento. I punti di attacco dovrebbero trovarsi tutti in un singolo piano, ma non necessariamente sullo stesso piano delle aree delle caratteristiche.

Nota: *solo per il fissaggio degli angoli paralleli: per modificare il punto inattivo, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate*

clic sull'area delle caratteristiche del punto da rendere inattivo. (Per mantenere le linee parallele, un punto deve restare inattivo.)

1. Selezionate il livello da tracciare nel pannello Timeline.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Fate clic su Traccia movimento nel pannello Tracciatore (o scegliete Animazione > Traccia movimento), quindi fate clic su Modifica destinazione e scegliete la destinazione alla quale applicare i dati di tracciamento.
   - Fate clic su Stabilizza movimento nel pannello Tracciatore (o scegliete Animazione > Stabilizza movimento). Il livello di destinazione è il livello tracciato (di origine).
3. Selezionate Posizione, Rotazione e/o Scala per specificare i tipi di fotogrammi chiave da generare per la destinazione.
4. Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma dal quale iniziare il tracciamento.
5. Utilizzando lo strumento Selezione, regolate l'area delle caratteristiche, l'area di ricerca e il punto di attacco per ogni punto di tracciamento.
6. Nel pannello Tracciatore, fate clic sul pulsante Analizza avanti o Analizza indietro per iniziare il tracciamento.

   Se il tracciamento non è più accurato, fate clic sul pulsante Interrompi ■, correggete il problema come descritto in Correggere una traccia di movimento e riprendete l'analisi.
7. Quando siete soddisfatti della posizione dell'area delle caratteristiche e del punto di attacco in tutta la traccia, fate clic sul pulsante Applica per applicare il movimento alla destinazione specificata.

   After Effects crea i fotogrammi chiave per il livello di destinazione.

   Quando tracciate la posizione e ne applicate i dati a una destinazione, potete scegliere di applicare solo il componente x (orizzontale) o y (verticale) del movimento. Ad esempio, potete applicare i dati di tracciamento all'asse x per far restare un fumetto (la destinazione del movimento) nella parte superiore del fotogramma anche quando l'attore (l'origine del movimento) si sposta verso il basso.

   - X e Y (impostazione predefinita) consente il movimento lungo entrambi gli assi.
   - Solo X limita la destinazione del movimento al movimento orizzontale.
   - Solo Y limita la destinazione del movimento al movimento verticale.

   Per ignorare la finestra di dialogo Opzioni applicazione Tracciatore movimento e utilizzare l'impostazione precedente, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su Applica.

Nota: *potete modificare l'ordine delle procedure 1-3 selezionando prima la proprietà alla quale applicare i dati di tracciamento (Scala, Posizione o rotazione) e scegliendo quindi Animazione > Traccia proprietà specificata. After Effects richiede di scegliere il livello da usare come origine del movimento.*

Quando stabilizzate un livello, il movimento di compensazione può far sì che il livello si sposti troppo in una direzione, esponendo lo sfondo nella composizione o spostando l'azione fuori dall'area di sicurezza azione. Potete correggere questo problema con una piccola modifica della scala per il livello. Individuate il fotogramma in cui il problema è più grave, quindi aumentate o diminuite la scala del livello finché il problema non è risolto. Questa tecnica consente di regolare la scala per la durata del livello. Potete anche animare la scala per correggere il problema modificando il livello di zoom in tempi diversi.

Controlli di tracciamento del movimento

Il tracciamento del movimento può essere configurato, avviato e applicato mediante il pannello Tracciatore.

Sorgente movimento Il livello che contiene il movimento da tracciare.

Nota: *i livelli sono disponibili nel menu Sorgente movimento se hanno elementi di metraggio sorgente che possono contenere movimento o se sono livelli di composizione. Potete precomporre un livello per renderlo disponibile nel menu Sorgente movimento.*

Traccia corrente Il tracciatore attivo. Potete modificare le impostazioni per un tracciatore in qualsiasi momento selezionandolo da questo menu.

Tipo traccia La modalità di tracciamento da utilizzare. Il tracciamento del movimento di per sé è identico per ognuna di queste modalità, che differiscono per numero di punti di tracciamento e per il modo in cui i dati di tracciamento vengono applicati alla destinazione:

- Stabilizza la posizione delle tracce, la rotazione e/o la scala per compensare il movimento nel livello tracciato (di origine). Quando traccia la posizione, questa modalità crea un punto di tracciamento e genera fotogrammi chiave Punto di ancoraggio per il livello di origine. Quando traccia la rotazione, questa modalità crea due punti di tracciamento e produce fotogrammi chiave Rotazione per il livello di origine. Quando traccia la scala, questa modalità crea due punti di tracciamento e produce fotogrammi chiave Scala per il livello di origine.
- Trasforma la posizione, la rotazione e/o la scala delle tracce da applicare a un altro livello. Quando traccia la posizione, questa modalità crea un punto di tracciamento sul livello tracciato e imposta fotogrammi chiave Posizione per la destinazione. Quando traccia la rotazione, questa modalità crea due punti di tracciamento sul livello tracciato e imposta fotogrammi chiave Rotazione per la destinazione. Quando traccia la scala, questa modalità crea due punti di tracciamento e produce fotogrammi chiave Scala per la destinazione.

- L'opzione Fissa angoli paralleli traccia l'inclinazione e la rotazione ma non la prospettiva; le linee parallele rimangono parallele e vengono mantenute le distanze relative. Questa modalità utilizza tre punti di tracciamento nel pannello Livello, calcola la posizione del quarto e imposta fotogrammi chiave per quattro punti d'angolo nel gruppo delle proprietà dell'effetto Fissa angoli, che viene aggiunto alla destinazione. I quattro punti d'attacco indicano la posizione dei quattro punti d'angolo.
- Fissa angoli in prospettiva traccia le modifiche di inclinazione, rotazione e prospettiva nel livello tracciato. Questa modalità utilizza quattro punti di tracciamento nel pannello Livello e imposta fotogrammi chiave per quattro punti d'angolo in un gruppo delle proprietà dell'effetto Fissa angoli, che viene aggiunto alla destinazione. I quattro punti d'attacco indicano la posizione dei quattro punti d'angolo. Questa opzione è utile per allegare un'immagine a una porta che si apre o alla fiancata di un autobus che gira l'angolo.
- Raw traccia solo la posizione. Utilizzate Raw per generare dati di tracciamento che non applicherete utilizzando il pulsante Applica. Ad esempio, potete copiare e incollare fotogrammi chiave per la proprietà Punto di attacco alla proprietà Posizione per un tratto pennello. Oppure potete collegare le proprietà dell'effetto per l'effetto Mixer stereo alla coordinata x della proprietà Punto di attacco utilizzando delle espressioni. I dati di tracciamento vengono memorizzati nel livello tracciato. I pulsanti Modifica destinazione e Applica non sono disponibili con questa opzione di tracciamento. Potete aggiungere punti di tracciamento a un tracciatore scegliendo Nuovo punto di traccia dal menu del pannello Tracciatore.

Destinazione movimento Il livello o il punto di controllo dell'effetto a cui sono applicati i dati di tracciamento. After Effects aggiunge proprietà e fotogrammi chiave alla destinazione per spostarla o stabilizzarla. Modificate la destinazione facendo clic su Modifica destinazione. Se per Tipo traccia è selezionato Raw, a un tracciatore non viene associata nessuna destinazione.

Pulsanti Analizza Dà inizio all'analisi fotogramma per fotogramma del punto di tracciamento nel metraggio di origine:

- Analizza 1 fotogramma indietro ◀I: analizza il fotogramma corrente tornando al fotogramma precedente.
- Analizza indietro ◀: analizza dall'indicatore del tempo corrente procedendo all'indietro fino all'inizio della durata del livello tagliato.
- Analizza avanti ▶: analizza dall'indicatore del tempo corrente fino alla fine della durata del livello tagliato.
- Analizza 1 fotogramma avanti I▶: analizza il fotogramma corrente avanzando fino al fotogramma successivo.

Nota: *mentre è in corso l'analisi, i pulsanti Analizza indietro e Analizza avanti si trasformano in un pulsante Interrompi, che consente di interrompere l'analisi quando la traccia si allontana o non riesce.*

Ripristina Ripristina l'area della caratteristiche, l'area di ricerca e i punti di attacco riportandoli sulle posizioni predefinite ed elimina i dati di tracciamento dalla traccia selezionata correntemente. Le impostazioni dei Controlli di traccia e dei fotogrammi già applicati al livello di destinazione restano invariate.

Applica Invia i dati di tracciamento (sotto forma di fotogrammi chiave) al livello di destinazione o al punto di controllo dell'effetto.

Opzioni per il tracciamento del movimento

Queste impostazioni si applicano a un tracciatore, un gruppo di punti di tracciamento che viene generato in una sessione di tracciamento. Potete modificarle facendo clic su Opzioni nel pannello Tracciatore.

Nome traccia Il nome di un tracciatore. Potete rinominare un tracciatore anche selezionandolo nel pannello Timeline e premendo Invio sulla tastiera principale.

Plug-in tracciatore Il plug-in utilizzato per eseguire il tracciamento del movimento per questo tracciatore. Per impostazione predefinita, questa opzione visualizza Incorporato, l'unico plug-in di tracciamento incluso in After Effects.

Canale I componenti dei dati dell'immagine da utilizzare per il confronto quando si cerca una corrispondenza per l'area delle caratteristiche. Selezionate RGB se la caratteristica tracciata è un colore distinto. Selezionate Luminanza se la caratteristica tracciata ha una luminosità diversa da quella dell'immagine circostante (come una candela accesa trasportata in una stanza). Selezionate Saturazione se la caratteristica tracciata ha un'elevata concentrazione di colore, circondata dalle variazioni dello stesso colore (come una sciarpa rosso chiaro su una parete di mattoni).

Elabora prima di corrispondenza Sfoca o aumenta temporaneamente il contrasto di un'immagine per migliorare il tracciamento. Sfocatura riduce il disturbo nel metraggio. Di solito un valore pari a 2 o 3 pixel è sufficiente per generare tracce migliori nel metraggio granuloso o disturbato. Migliora accentua o affina i bordi di un'immagine e ne facilita il tracciamento.

Nota: *After Effects sfoca o migliora il livello solo per il tracciamento. Lo sfocamento non influenza il livello di origine del movimento.*

Traccia campi Raddoppia temporaneamente la frequenza fotogrammi della composizione e interpola ogni campo a un fotogramma intero per tracciare il movimento in entrambi i campi del video interlacciato.

Posizionamento subpixel Quando questa opzione è selezionata, i fotogrammi chiave vengono generati a una precisione di una frazione di un pixel. Quando è deselezionata, il tracciatore arrotonda i valori al pixel più vicino per i fotogrammi chiave generati.

Adatta funzionalità a ogni fotogramma Fa sì che After Effects adatti la caratteristica tracciata per ogni fotogramma. I dati dell'immagine ricercati

all'interno dell'area di ricerca sono i dati dell'immagine presenti nell'area delle caratteristiche nel fotogramma precedente, non quelli presenti nell'area delle caratteristiche all'inizio dell'analisi.

Con attendibilità minore di Specifica l'azione da eseguire quando il valore della proprietà Attendibilità è inferiore al valore percentuale specificato.

Nota: *per determinare una soglia di attendibilità accettabile, tracciate il movimento, quindi esaminate i valori di Attendibilità per il punto di tracciamento nel pannello Timeline per i fotogrammi problematici. Specificate un valore di attendibilità leggermente superiore al valore di attendibilità più elevato per i fotogrammi problematici.*

- Selezionate Continua tracciatura per ignorare il valore di Attendibilità. Questo è il comportamento predefinito.
- Selezionate Interrompi tracciatura per interrompere il tracciamento del movimento.
- Selezionate Estrapola movimento per stimare la posizione dell'area delle caratteristiche. Per fotogrammi a bassa attendibilità non vengono creati fotogrammi chiave del punto di attacco e i fotogrammi chiave del punto di attacco per fotogrammi a bassa attendibilità dalle tracce precedenti vengono eliminati.
- Selezionate Adatta funzionalità per utilizzare la caratteristica tracciata originale finché il livello di attendibilità non scende sotto la soglia specificata. A questo punto, After Effects adatta la caratteristica tracciata al contenuto dell'area delle caratteristiche nel fotogramma che precede quello con una bassa attendibilità e continua il tracciamento. Questa opzione non è disponibile se nella finestra di dialogo Opzioni Tracciatore movimento è selezionato Adatta funzionalità a ogni fotogramma. Se si attiva l'adattabilità della caratteristica, After Effects adatta l'area delle caratteristiche a ogni fotogramma a prescindere dal livello di attendibilità.

Opzioni Apre la finestra di dialogo Opzioni plug-in tracciatore, che include opzioni per il Tracciatore incorporato originale di After Effects. Questo comando è disponibile solo se decidete di utilizzare il precedente plug-in del tracciatore di After Effects.

Nota: *Per mostrare o nascondere i tracciati di movimento nel pannello Livello, selezionate o deselezionate l'opzione Visualizza tracciati animati nel menu del pannello Tracciatore. Il menu del pannello è il menu a cui si accede facendo clic sull'icona nell'angolo in alto a destra del pannello. Potete inoltre usare i comandi di questo menu per aggiungere un nuovo punto di tracciamento, mostrare la traccia corrente nel pannello Timeline e attivare o disattivare l'ingrandimento dell'area della caratteristica.*

Proprietà di tracciamento del movimento nel pannello Timeline

Ogni volta che fate clic su Traccia movimento o Stabilizza movimento nel pannello Tracciatore (o scegliete Animazione > Traccia movimento o Animazione > Stabilizza movimento) viene creato un nuovo tracciatore per il livello nel pannello Timeline. Ogni tracciatore contiene punti di tracciamento, che sono gruppi di proprietà in cui sono memorizzati i dati di tracciamento dopo aver eseguito il tracciamento. I tracciatori vengono raggruppati nel gruppo delle proprietà Tracciatori movimento per ogni livello nel pannello Timeline.

Per visualizzare un tracciatore nel pannello Timeline, selezionatelo dal menu Traccia corrente nel pannello Tracciatore e premete SS.

Potete rinominare i tracciatori e i punti di tracciamento e modificare e animare i valori delle loro proprietà nel pannello Timeline come fareste per qualsiasi altra proprietà di livello e gruppo di proprietà. Per applicare le modifiche delle proprietà alla destinazione, fate clic su Applica nel pannello Tracciatore.

Centro funzionalità Posizione del centro dell'area delle caratteristiche.

Dimensioni funzionalità Larghezza e altezza dell'area delle caratteristiche.

Scostamento ricerca Posizione del centro dell'area di ricerca rispetto al centro dell'area delle caratteristiche.

Dimensioni ricerca Larghezza e altezza dell'area di ricerca.

Attendibilità Proprietà attraverso la quale After Effects riporta il grado di certezza in merito all'associazione eseguita per ogni fotogramma. In genere, non è necessario modificare la proprietà Attendibilità.

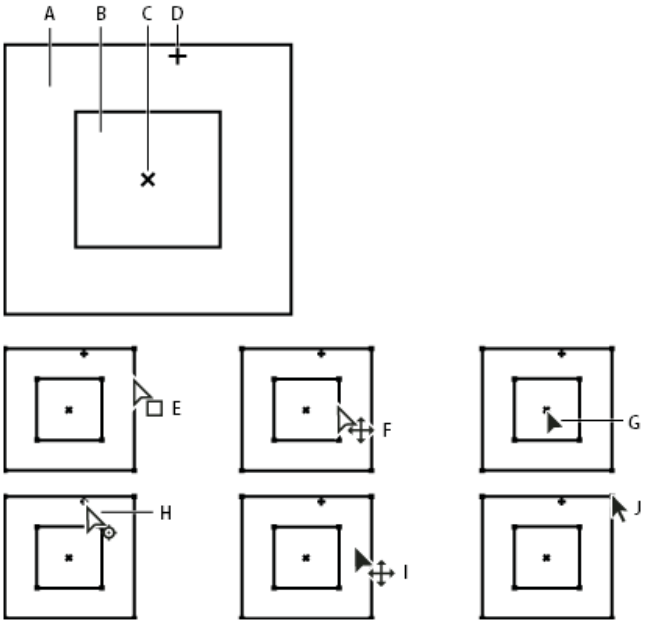
Punto di attacco Posizione assegnata al livello di destinazione o al punto di controllo dell'effetto.

Scostamento punto di attacco Posizione del punto di attacco rispetto al centro dell'area delle caratteristiche.

Torna all'inizio

Regolare il punto di tracciamento

Quando si configura il tracciamento del movimento, spesso è necessario affinare la definizione del punto di tracciamento regolando l'area delle caratteristiche, l'area di ricerca e il punto di attacco. Potete ridimensionare o spostare questi elementi in modo indipendente o in gruppi trascinandoli tramite lo strumento Selezione. Per meglio definire l'area da tracciare, l'area dell'immagine all'interno dell'area delle caratteristiche viene ingrandita fino al 400% durante lo spostamento dell'area.



Componenti del punto di tracciamento e icone del puntatore dello strumento di selezione
***A.** Area di ricerca **B.** Area della funzione **C.** Marcatore fotogramma chiave **D.** Punto di attacco **E.** Sposta area di ricerca **F.** Sposta entrambe le aree **G.** Sposta intero punto di tracciamento **H.** Sposta punto di attacco **I.** Sposta intero punto di tracciamento **J.** Ridimensiona area*

- Per attivare o disattivare l'ingrandimento dell'area delle caratteristiche, scegliete Ingrandisci funzionalità durante trascinamento dal menu del pannello Tracciatore.
- Per spostare contemporaneamente l'area delle caratteristiche, l'area di ricerca e il punto di attacco, trascinate all'interno dell'area del punto di tracciamento (evitando i bordi delle aree e il punto di attacco) o premete il tasto freccia su, giù, sinistra o destra. Tenete premuto Maiusc e premete un tasto freccia per spostare con un incremento 10 volte più grande.
- Per spostare contemporaneamente solo l'area delle caratteristiche e l'area di ricerca, trascinate il bordo dell'area delle caratteristiche o premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate con lo strumento di selezione all'interno dell'area delle caratteristiche o dell'area di ricerca. Potete inoltre tenere premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e premere un tasto freccia su, giù, sinistra o destra. Per spostare con un incremento 10 volte più grande, tenete premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) mentre premete un tasto freccia.
- Per spostare solo l'area di ricerca, trascinatene il bordo.

Scostate il centro dell'area di ricerca dal centro dell'area delle caratteristiche nella direzione in cui si sta spostando la caratteristica tracciata.

- Per spostare solo il punto di attacco, trascinatelo.
- Per ridimensionare l'area delle caratteristiche o di ricerca, trascinate una maniglia d'angolo.
- Per fare in modo che tutti i lati dell'area corrispondano alla lunghezza del lato più lungo e per ridimensionare l'area relativamente al punto centrale dell'area dell'originale, tenete premuto il tasto Maiusc ed eseguite il trascinamento di una maniglia d'angolo.
- Per fare in modo che tutti i lati dell'area corrispondano alla lunghezza del lato più lungo e per ridimensionare l'area rispetto a una particolare maniglia d'angolo, premete Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Mac OS) e trascinate la maniglia d'angolo opposta.

Per limitare il movimento del punto di tracciamento all'asse x (orizzontale) o y (verticale) durante il tracciamento, ridimensionate l'altezza o la larghezza dell'area di ricerca in modo che corrisponda all'altezza o alla larghezza dell'area delle caratteristiche.

Torna all'inizio

Applicare i dati di tracciamento a una nuova destinazione

Dopo aver tracciato un livello di origine del movimento, potete applicare i dati di tracciamento memorizzati di quel livello a un numero qualsiasi di altri livelli di destinazione e punti di controllo dell'effetto. Ad esempio, potete applicare la traccia alla posizione di una lampadina e al punto di controllo dell'effetto Riflesso lente.

1. Nel pannello Tracciatore, scegliete il livello tracciato nel menu Controlli tracciatore.
2. Scegliete il tracciato che contiene i dati di tracciamento desiderati nel menu Traccia corrente.
3. Fate clic su Modifica destinazione e scegliete la destinazione.
4. Nel pannello Tracciatore, fate clic sul pulsante Applica.

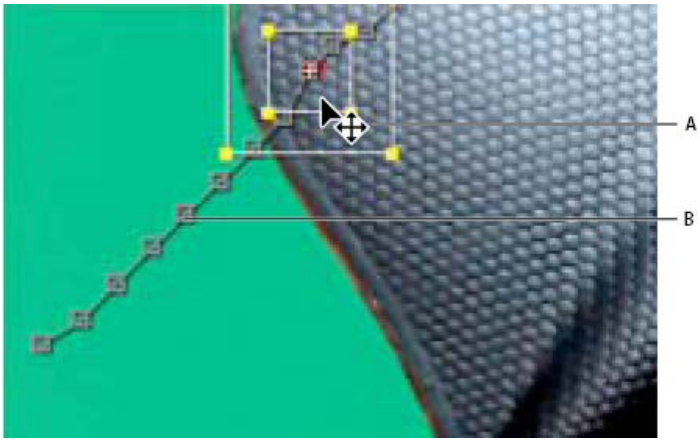
Torna all'inizio

Correggere una traccia di movimento

Mano a mano che un'immagine si sposta in una ripresa, l'illuminazione, gli oggetti circostanti e l'angolo dell'oggetto possono cambiare tutti, rendendo difficile identificare a livello di subpixel la caratteristica che in precedenza era ben definita. Inoltre, se l'area di ricerca è troppo piccola, la caratteristica tracciata potrebbe uscire dai margini passando da un fotogramma a quello successivo.

Comprendere come scegliere una caratteristica tracciabile richiede del tempo. Anche con una pianificazione attenta e una pratica costante, l'area delle caratteristiche potrebbe scostarsi dalla caratteristica desiderata. Mettere a punto le aree delle caratteristiche e di ricerca, modificare le opzioni di tracciamento e riprovare fa parte del tracciamento automatico. Non è detto che si ottenga un'unica buona traccia con un solo tentativo. Potreste dover tracciare la ripresa in sezioni, ridefinendo l'area delle caratteristiche là dove la caratteristica cambia e l'area si allontana da quanto desiderato. Potreste anche dover scegliere una diversa caratteristica da tracciare, una con un movimento molto simile a quello della caratteristica da tracciare, e utilizzare lo scostamento del punto di attacco per posizionare la destinazione.

Dopo aver tracciato il movimento, ogni punto di tracciamento ha un tracciato animato nel pannello Livello che indica la posizione del centro dell'area delle caratteristiche. Potete regolare con precisione i fotogrammi chiave del tracciato animato nel pannello Livello, come fareste con qualsiasi altro tracciato animato. Modificare il tracciato animato è molto utile quando desiderate modificare manualmente i dati di tracciamento del movimento prima di applicarli a una destinazione. In alcuni casi, potrebbe essere più facile modificare manualmente il tracciato animato creato dal tracciatore di movimento, che non ottenere una traccia perfetta.



Origine del movimento e relativo tracciato animato
A. *Spostamento dell'area di ricerca e della funzione* ***B.*** *Marcatore fotogramma chiave*

Correggere la deviazione regolando le aree delle caratteristiche e di ricerca

1. Spostate l'indicatore del tempo corrente sull'ultimo fotogramma tracciato correttamente.
2. Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate solo le aree delle caratteristiche e di ricerca (non il punto di attacco) nella posizione corretta.
3. Se dovete correggere la traccia per un fotogramma, passate al punto 4. Se dovete correggere la traccia per diversi fotogrammi continui, regolate l'area delle caratteristiche e quella di ricerca, se necessario, e fate clic su Analizza. Osservate il tracciamento per assicurarvi che sia accurato. In caso negativo, fate nuovamente clic sul pulsante per interrompere il tracciamento, regolate l'area delle caratteristiche e ricominciate.
4. Quando siete soddisfatti della traccia, fate clic su Applica per applicare i fotogrammi chiave al livello di destinazione o al punto di controllo dell'effetto.

Correggere la deviazione modificando le impostazioni di tracciamento

1. Spostate l'indicatore del tempo corrente sull'ultimo fotogramma tracciato correttamente.
2. Nel pannello Tracciatore, fate clic su Opzioni.
3. Modificate le impostazioni nella finestra di dialogo Tracciatore movimento come appropriato. Consultate Opzioni per il tracciamento del movimento.
4. Nel pannello Tracciatore, fate clic sul pulsante Analizza avanti o Analizza indietro.
5. Osservate il tracciamento per assicurarvi che sia accurato. In caso negativo, fate nuovamente clic sul pulsante per interrompere il tracciamento, regolate l'area delle caratteristiche e ricominciate.
6. Quando siete soddisfatti della traccia, fate clic su Applica per applicare i fotogrammi chiave al livello di destinazione o al punto di controllo dell'effetto.

Stabilizzare il movimento con l'effetto Stabilizzatore alterazione (CS5.5 e versioni successive)

Torna all'inizio

L'effetto Stabilizzatore alterazione permette di stabilizzare il movimento. Consente infatti di rimuovere l'effetto di mosso dovuto al movimento della videocamera, in modo da trasformare le riprese mosse effettuate a mano in riprese stabili. Consultate Tracciamento e stabilizzazione del movimento per maggiori informazioni sull'utilizzo del tracciamento dei punti per la stabilizzazione del movimento.

Per esercitazioni video, dettagli e risorse sull'effetto Stabilizzatore alterazione, consultate questo articolo disponibile sul sito Web di Adobe.

Stabilizzare le riprese mosse con l'effetto Stabilizzatore alterazione

Per stabilizzare le riprese mosse con l'effetto Stabilizzatore alterazione, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate il livello da stabilizzare.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Animazione > Stabilizza.
   - Nel pannello Tracciatore, fate clic sul pulsante Stabilizza movimento.
   - Nel pannello Timeline fate clic con il pulsante destro del mouse dell'elemento di metraggio e scegliete Stabilizza.
   - Scegliete Effetto > Distorci > Stabilizzatore alterazione.

   Non appena l'effetto viene aggiunto al livello, viene avviata in background l'analisi del metraggio. Nel pannello Composizione un primo banner indica che l'analisi è in corso. Al termine dell'analisi, un secondo banner indica che è in corso il processo di stabilizzazione.

   mentre vengono effettuate l'analisi e la stabilizzazione, potete continuare a lavorare con l'elemento di metraggio o altrove nel progetto.

Stabilizzazione mediante il tracciamento dei punti in After Effects CS5.5 e versioni successive

Benché Stabilizzatore alterazione risponda alla maggior parte delle esigenze di stabilizzazione, in alcune situazioni può essere utile usare la precedente funzione di stabilizzazione. Potete accedere a tale funzione nei seguenti modi:

1. Selezionate un livello.
2. Nel pannello Tracciatore, fate clic su Traccia movimento (non su Stabilizza movimento).
3. Impostate Tipo traccia su Stabilizza.
4. Stabilizzate la ripresa con lo stesso metodo usato in After Effects CS5. Consultate Tracciare o stabilizzare il movimento).

Impostazioni di Stabilizzatore alterazione

Analizza

Non è necessario premere questo pulsante al momento della prima applicazione di Stabilizzatore alterazione, poiché viene attivato automaticamente. Il pulsante Analizza resta attenuato e non disponibile fino a quando non si verifica un cambiamento, ad esempio se regolate i punti di attacco e stacco di un livello oppure se viene apportata un modifica a monte, nella sorgente del livello. In questo caso potete fare clic sul pulsante per analizzare nuovamente l'elemento di metraggio.

Nota: *l'analisi non tiene conto di eventuali maschere o effetti applicati direttamente allo stesso livello. Per analizzarli, precomponeteli e inseriteli nella composizione a monte.*

Annulla

Annulla un'analisi in corso. Durante l'analisi, accanto al pulsante Annulla vengono riportate informazioni di stato.

Stabilizzazione

Le impostazioni Stabilizzazione consentono di regolare il processo di stabilizzazione.

Risultato Controlla il risultato che si intende conseguire (Movimento uniforme o Nessun movimento).

- **Movimento uniforme** (impostazione predefinita): il movimento originale della videocamera viene mantenuto, ma reso più uniforme e fluido. Quando questa opzione è selezionata, diventa disponibile l'opzione Uniformità che consente di controllare il grado di uniformità da applicare al movimento della videocamera.
- **Nessun movimento**: questa opzione tenta di rimuovere ogni traccia di movimento della videocamera dalla ripresa. Quando è selezionata, la funzione Ritaglia meno - Uniforma di più nella sezione Avanzate non è disponibile. Questa opzione è utile per elementi di metraggio in cui almeno una parte del soggetto principale resta nell'inquadratura per l'intero intervallo sottoposto all'analisi.

Uniformità Consente di scegliere l'entità di stabilizzazione da applicare al movimento originale della videocamera. Con valori inferiori il movimento originale della videocamera viene mantenuto maggiormente, mentre con valori superiori si ottiene una maggiore fluidità. Se si usano valori superiori a 100 viene applicato un maggiore ritaglio all'immagine. Questa opzione è disponibile se Risultato è impostato su Movimento uniforme.

Metodo Specifica l'operazione più complessa eseguita da Stabilizzatore alterazione sull'elemento di metraggio per stabilizzarlo:

- **Posizione**: questo tipo di tracciamento si basa solo sui dati di posizione e rappresenta il metodo più basilare di stabilizzazione del metraggio.
- **Posizione, Scala, Rotazione**: questo tipo di stabilizzazione si basa sui dati di posizione, scala e rotazione. Se non vi sono aree sufficienti di cui tenere traccia, viene scelto il metodo precedente (Posizione).
- **Prospettiva**: con questo tipo di tracciamento l'intera inquadratura viene fissata agli angoli. Se non vi sono aree sufficienti di cui tenere traccia, viene scelto il metodo precedente (Posizione, Scala, Rotazione).
- **Alterazione sottospazio** (impostazione predefinita): con questo tipo di tracciamento diverse parti dell'inquadratura vengono alterate in modo diverso al fine di stabilizzare l'intera inquadratura. Se non vi sono aree sufficienti di cui tenere traccia, viene scelto il metodo precedente (Prospettiva).

  Il metodo usato sui singoli fotogrammi può cambiare nel corso della clip in base alla precisione di tracciamento.

  *nota**: in alcuni casi, Alterazione sottospazio può introdurre alterazioni indesiderate, mentre Prospettiva può introdurre un effetto di deformazione trapezoidale.** Per evitare anomalie di questo tipo, scegliete uno dei metodi più semplici.*

Bordi

Le impostazioni Bordi consentono di regolare il modo in cui vengono trattati i bordi (i bordi mossi) nell'elemento di metraggio sottoposto a stabilizzazione.

Inquadratura Consente di controllare il modo in cui i bordi risulteranno a seguito della stabilizzazione. È possibile impostare una delle seguenti opzioni:

- **Stabilizza solo**: viene visualizzata l'intera inquadratura, compresi i bordi mossi. L'opzione Stabilizza solo indica quanta elaborazione viene effettuata per stabilizzare l'immagine. Quando si usa questa opzione è possibile ritagliare l'elemento di metraggio mediante altri metodi. Quando è selezionata, vengono disabilitate la sezione Scala automatica e la proprietà Ritaglia meno - Uniforma di più.
- **Stabilizza, ritaglia**: ritaglia i bordi mossi senza scalarli. Questa opzione equivale all'opzione Stabilizza, ritaglia, scala automatica con un'impostazione di Scala massima pari a 100%. Quando è attivata, la sezione Scala automatica viene disattivata mentre diventa disponibile la proprietà Ritaglia meno - Uniforma di più.
- **Stabilizza, ritaglia, scala automatica** (impostazione predefinita): ritaglia i bordi mossi e scala l'immagine per riempire l'inquadratura. La scala automatica è controllata da diverse proprietà nella sezione Scala automatica.
- **Stabilizza, sintetizza bordi**: lo spazio vuoto lasciato dai bordi mossi ritagliati viene riempito con il contenuto dei fotogrammi precedenti e successivi nel tempo, in base all'opzione Interv. fotogr. sintesi (Intervallo fotogrammi sintesi) nella sezione Avanzate. Con questa opzione non sono disponibili la sezione Scala automatica e la proprietà Ritaglia meno - Uniforma di più.

Nota: *è possibile che si verifichino degli artefatti se lungo il bordo del fotogramma è presente del movimento che non è dovuto alla videocamera mossa.*

Scala automatica Visualizza l'entità di ridimensionamento in scala automatico corrente e consente di impostare dei limiti di scala. L'opzione Scala automatica viene attivata impostando l'inquadratura su Stabilizza, ritaglia, scala automatica.

- **Scala massima:** consente di limitare l'entità massima di ridimensionamento di una clip per l'applicazione della stabilizzazione.
- **Margine sicurezza azione:** se è impostata su un valore diverso da zero, questa opzione consente di specificare un bordo attorno all'immagine che corrisponde a un'area che non risulterà visibile. Pertanto, tale area non verrà riempita da Scala automatica.

Scala aggiuntiva Consente di ridimensionare la clip con lo stesso risultato che si ottiene con la proprietà Scala nella sezione Trasformazione, evitando però di ricampionare ulteriormente l'immagine.

Avanzate

Analisi dettagliata Quando questa opzione è attivata, la successiva fase di analisi effettua un'elaborazione aggiuntiva per individuare gli elementi di cui tenere traccia. I dati risultanti (memorizzati nel progetto come parte dell'effetto) sono di dimensione molto più grande e l'elaborazione risulta più lenta.

Incresp. da scansione lineare Lo stabilizzatore rimuove automaticamente l'effetto di increspatura associato a metraggio con scansione lineare stabilizzato. L'impostazione predefinita è Riduzione automatica. Scegliete Riduzione avanzata se l'elemento di metraggio contiene increspatura maggiore. Per usare questi metodi, impostate il metodo su Alterazione sottospazio o Prospettiva.

Ritaglia meno - Uniforma di più Durante il ritaglio, consente di definire un compromesso tra uniformità e ridimensionamento del rettangolo di ritaglio che si sposta sull'immagine stabilizzata. Con valori inferiori si ottengono risultati uniformi, ma viene visualizzata una porzione maggiore dell'immagine. Con un valore pari a 100%, il risultato è lo stesso di quello ottenuto con l'opzione Stabilizza solo, con ritaglio manuale.

Interv. fotogr. sintesi (sec) Utilizzata dall'inquadratura di tipo Stabilizza, sintetizza bordi, questa opzione consente di controllare l'intervallo di fotogrammi indietro o avanti nel tempo che vengono considerati dal processo di sintesi per generare il riempimento dei pixel mancanti.

Bordo sfumato sintesi Questa opzione consente di selezionare l'entità di sfumatura delle porzioni generate dalla sintesi. È disponibile solo se si

usa il tipo di inquadratura Stabilizza, sintetizza bordi. Utilizzate questa opzione per uniformare i bordi lungo i quali i pixel sintetizzati si uniscono al contenuto originale dell'inquadratura.

Ritaglio bordi sintesi Consente di ritagliare i bordi di ciascun fotogramma prima di combinarli con altri fotogrammi quando è selezionata l'inquadratura Stabilizza, sintetizza bordi. Utilizzate i controlli di ritaglio per ritagliare i bordi di scarsa qualità frequenti quando si usano acquisizioni di video analogico o ottiche di scarsa qualità. Per impostazione predefinita, tutti i bordi sono impostati su zero pixel.

Nascondi banner di avvertenza Selezionate questa opzione se non desiderate analizzare nuovamente l'elemento di metraggio, anche se un banner di avvertenza presenta un messaggio di rianalisi necessaria.

Suggerimenti per i flussi di lavoro con Stabilizzatore alterazione

1. Applicate Stabilizzatore alterazione.
2. Mentre Stabilizzatore alterazione analizza l'elemento di metraggio, potete regolare le impostazioni o lavorare su un'altra parte del progetto.
3. Scegliete Stabilizzazione > Risultato > Nessun movimento se desiderate rimuovere ogni traccia di movimento della videocamera. Scegliete Stabilizzazione > Risultato > Movimento uniforme se desiderate che venga mantenuto in parte il movimento originale della videocamera.
4. Se il risultato ottenuto è buono, la stabilizzazione può dirsi conclusa. Per migliorare il risultato, effettuate invece una o più delle seguenti operazioni:
   - Se l'elemento di metraggio risulta troppo alterato o distorto, scegliete il metodo Posizione, Scala, Rotazione.
   - Se contiene solo alcune distorsioni di tipo increspatura e la ripresa era stata effettuata con una videocamera a scansione lineare, impostate l'opzione Incresp. da scansione lineare nella sezione Avanzate.
   - Provate a selezionare Avanzate > Analisi dettagliata.
5. Se il risultato presenta un ritaglio eccessivo, riducete il valore impostato per Uniformità o Ritaglia meno - Uniforma di più. Ritaglia meno - Uniforma di più è un'opzione più reattiva, che non richiede un'ulteriore fase di stabilizzazione.
6. Se desiderate avere un'idea di quanta elaborazione viene effettuata dallo stabilizzatore, impostate Inquadratura su Stabilizza solo.

Quando Inquadratura è impostato su una delle opzioni di ritaglio e il ritaglio risulta eccessivo, un banner rosso riporta il messaggio "Per evitare un ritaglio eccessivo impostate Inquadratura su Stabilizza solo o regolate altri parametri". In tal caso, potete impostare l'opzione Inquadratura su Stabilizza solo oppure su Stabilizza, sintetizza bordi. In alternativa potete provare a ridurre il valore di Ritaglia meno - Uniforma di più o quello di Uniformità. Oppure, se siete comunque soddisfatti dei risultati ottenuti, selezionate Nascondi banner avvertenza.

- Concetti di base sulle espressioni
- Ridimensionare o capovolgere un livello
- Tracciati animati

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Animazione con gli strumenti Marionetta

Panoramica sugli strumenti Marionetta e relative risorse
Animazione manuale di un'immagine con gli strumenti Marionetta
Registrazione delle animazioni eseguendo uno schizzo del movimento con lo strumento Perno marionetta
Creazione delle strutture da parte dell'effetto Marionetta
Utilizzo dei perni Marionetta e della trama distorsione
Controlli Sovrapposizione marionetta
Controlli Rigidità marionetta

Torna all'inizio

Panoramica sugli strumenti Marionetta e relative risorse

Utilizzate gli strumenti Marionetta per aggiungere rapidamente un'animazione naturale alle immagini raster e alla grafica vettoriale, tra cui immagini fisse, forme e caratteri di testo.

Nota: *benché gli strumenti Marionetta funzionino all'interno di un effetto (l'effetto Marionetta), l'effetto non viene applicato utilizzando il menu Effetti o il pannello Effetti e predefiniti. Utilizzate gli strumenti Marionetta nel pannello Strumenti per applicare direttamente e lavorare con l'effetto nel pannello Livello o Composizione.*

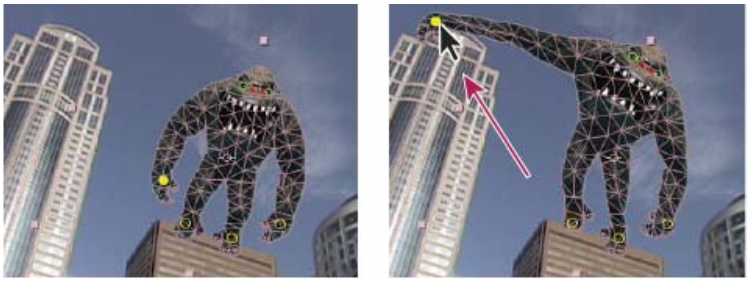
L'effetto Marionetta agisce deformando parte di un'immagine in base alle posizioni dei perni che posizionate e spostate. Questi perni definiscono quali parti dell'immagine dovranno essere spostate, quali rimarranno fisse e quali ancora si troveranno in primo piano in caso di sovrapposizione.

Ogni strumento Marionetta viene utilizzato per posizionare e modificare uno specifico tipo di perno:

Strumento Perno marionetta Utilizzate questo strumento per posizionare e spostare i perni di deformazione.

Strumento Sovrapposizione marionetta Utilizzate questo strumento per posizionare i perni di sovrapposizione, che indicano quali parti di un'immagine appariranno in primo piano qualora la distorsione dovesse causare una parziale sovrapposizione tra diverse parti dell'immagine.

Strumento Rigidità marionetta Utilizzate questo strumento per posizionare i perni di rigidità, che bloccano parti dell'immagine di modo che vengano distorte di meno.



La trama creata posizionando dei perni di deformazione (sinistra) e risultato del trascinamento di un perno di deformazione

Quando posizionate il primo perno, l'area all'interno di una struttura viene automaticamente divisa in una trama di triangoli. Una struttura è visibile solamente quando l'effetto Marionetta è stato applicato e un puntatore di uno strumento Marionetta si trova sopra l'area definita dalla struttura. Consultate Creazione delle strutture da parte dell'effetto Marionetta. Ogni parte della trama è inoltre associata ai pixel dell'immagine, pertanto i pixel si spostano insieme alla trama.

Nota: *per mostrare la trama, selezionate Mostra nel pannello strumenti.*

Quando spostate uno o più perni di deformazione, la trama cambia forma seguendo il movimento ma la trama generale viene mantenuta il più possibile fissa. Il risultato è che un movimento in una parte dell'immagine causa un movimento naturale e realistico nelle altre parti dell'immagine.

Ad esempio, se posizionate dei perni di deformazione sui piedi e sulle mani di una persona, quindi spostate una delle mani per farla oscillare, il movimento del braccio corrispondente a questa mano è ampio mentre il movimento del bacino è ridotto, esattamente come nel mondo reale.

Se selezionate un singolo perno di deformazione animato, i relativi fotogrammi chiave della posizione sono visibili nel pannello Composizione e nel pannello Livello come un tracciato animato. Potete lavorare con questi tracciati animati esattamente come lavorate con altri tracciati animati, inclusa l'impostazione dei fotogrammi chiave vaganti nel tempo. Consultate Uniformazione dell'animazione con fotogrammi chiave vaganti.

Potete avere trame multiple su un livello. Avere trame multiple su un livello è utile per deformare diverse parti di un'immagine singolarmente, come i caratteri di testo, nonché per deformare istanze multiple della stessa parte di un'immagine, ciascuna con una deformazione differente.

La trama originale non distorta viene calcolata al fotogramma corrente nella posizione temporale in cui applicate l'effetto. La trama non cambia per rispecchiare l'animazione in un livello basato su un metraggio animato e non viene aggiornata se sostituite l'elemento di metraggio sorgente del livello.

Nota: *se state animando il livello anche con gli strumenti Pupazzo, non animate né la posizione né la scala di un livello rasterizzato in continuazione con le trasformazioni del livello. L'ordine di rendering per i livelli rasterizzati in continuazione (come i livelli forma e i livelli testo) è*

diverso dall'ordine di rendering per i livelli raster. Potete precomporre il livello forma e usare gli strumenti Marionetta sul livello di precomposizione, oppure usare gli strumenti Marionetta per trasformare le forme all'interno del livello. Consultate Ordine di rendering e compressione delle trasformazioni e Rasterizzare in modo continuo un livello contenente grafica vettoriale.

L'animazione creata dagli strumenti Marionetta viene campionata dall'effetto movimento se quest'ultimo è abilitato per il livello e la composizione, benché il numero di campioni utilizzati sia pari alla metà del valore specificato dal valore Campioni per fotogramma. Consultate Effetto movimento.

Potete utilizzare le espressioni per collegare le posizioni dei perni di deformazione ai dati di tracciamento del movimento, ai fotogrammi chiave dell'ampiezza audio o a qualsiasi altra proprietà.

Risorse online per gli strumenti Marionetta

Per un'esercitazione video sull'uso degli strumenti Marionetta, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web ProVideo Coalition Trish e Chris Meyer offrono consigli sull'utilizzo degli strumenti Marionetta.

Nel sito Web Creative COW, è disponibile un'esercitazione realizzata da Aharon Rabinowitz che mostra un modo creativo per usare gli strumenti Marionetta con un generatore di particelle per simulare il flusso d'aria al di sopra di un'automobile.

Eran Stern offre un'esercitazione video nel sito Web Creative COW che illustra come duplicare un oggetto con lo strumento Perno marionetta.

Richard Harrington mette a disposizione un paio di esercitazioni video che mostrano come preparare un'immagine in Photoshop per l'animazione in After Effects con gli strumenti Puppet:

- Parte 1
- Parte 2

Nel sito Web Slippery Rock NYC è disponibile un'esercitazione video di Robert Powers che mostra come usare il concetto di gerarchia e gli strumenti Marionetta per animare un personaggio.

Nel sito web CG Swot è disponibile un'esercitazione video di Dave Scotland che mostra come creare un'animazione di personaggio a ciclo continuo con gli strumenti Marionetta.

Nel sito Web VFX Haiku è disponibile un'esercitazione video di Kert Gartner che mostra come aggiungere movimento organico alle immagini applicando il metodo di espressione wiggle ai perni Marionetta.

In una serie di esercitazioni video dettagliate, Daniel Gies mostra come usare l'effetto cinematico inverso e gli strumenti Marionetta per preparare e animare un personaggio.

Torna all'inizio

Animazione manuale di un'immagine con gli strumenti Marionetta

Lo switch cronometro viene automaticamente impostato per la proprietà Posizione di un perno di deformazione non appena il perno viene creato. Pertanto, un fotogramma chiave viene impostato o modificato ogni volta che cambiate la posizione di un perno di deformazione. L'inserimento automatico di un fotogramma chiave è diverso dalla maggior parte delle proprietà in After Effects, per le quali è necessario impostare espressamente l'interruttore cronometro aggiungendo un fotogramma chiave o un'espressione per animare ogni proprietà. L'animazione automatica dei perni di deformazione rende ancor più pratica l'aggiunta di perni e la relativa animazione nei pannelli Composizione o Livello, senza dover manipolare le proprietà nel pannello Timeline.

1. Selezionate il livello che contiene l'immagine da animare.
2. Utilizzando lo strumento Perno marionetta , eseguite una delle seguenti operazioni nei pannelli Composizione o Livello:
   - Fate clic su un qualsiasi pixel non trasparente di un livello raster per applicare l'effetto Marionetta e creare una trama per la struttura creata dalla traccia automatica del canale alfa del livello.
   - Fate clic all'interno di un tracciato chiuso su un livello vettoriale per applicare l'effetto Marionetta e creare una trama per la struttura definita dal tracciato.
   - Fate clic all'interno di una maschera chiusa e sbloccata per applicare l'effetto Marionetta e creare una trama per la struttura definita dal tracciato della maschera.
   - Fate clic all'esterno di tutti i tracciati chiusi su un livello vettoriale per applicare l'effetto Marionetta senza creare una trama. Le strutture vengono create per i tracciati sul livello, benché una struttura sia visibile unicamente quando un puntatore di uno strumento Marionetta si trova sopra l'area definita dalla struttura. Posizionate il puntatore sopra l'area racchiusa da un tracciato per visualizzare la struttura in cui verrà creata una trama se farete clic su tale punto. Consultate Creazione delle strutture da parte dell'effetto Marionetta. Fate clic all'interno di una struttura per creare una trama.

   Nel punto in cui fate clic per creare una trama verrà posizionato un perno di deformazione.

   Nota: *se un'immagine è troppo complessa affinché l'effetto Marionetta generi una trama con il valore Triangolo corrente, appare il messaggio "Generazione trama non riuscita" nel pannello Info. Aumentate il valore Triangolo nel pannello Strumenti e riprovate.*
3. Fate clic in una o più posizioni all'interno della struttura per aggiungere ulteriori perni di deformazione.

   Utilizzate il minor numero di perni possibile per raggiungere il risultato desiderato. La deformazione naturale fornita dall'effetto Marionetta può andare persa se sovraccaricate l'immagine di perni. Aggiungete solamente i perni alle parti dell'immagine che

sapete di voler controllare. Ad esempio, quando animate una persona che agita una mano, aggiungete un perno a ogni piede per tenerlo fisso a terra e aggiungete un perno alla mano in movimento.

4. Passate a un'altra posizione temporale nella composizione e spostate la posizione di uno o più perni di deformazione trascinandoli nei pannelli Composizione o Livello con lo strumento Perno marionetta. Ripetete questo passaggio finché non avrete completato l'animazione.

Potete modificare i tracciati animati dei perni Deforma utilizzando le stesse tecniche che consentono di modificare qualsiasi altro tracciato animato.

Nota: *In After Effects CS6 non è più possibile tracciare il riempimento colorato nell'area del livello originale quando posizionate il mouse mediante lo strumento Perno marionetta.*

Registrazione delle animazioni eseguendo uno schizzo del movimento con lo strumento Perno marionetta

Torna all'inizio

Potete eseguire uno schizzo del tracciato animato di uno o più perni di deformazione in tempo reale o alla velocità desiderata, esattamente come potete eseguire uno schizzo del tracciato animato di un livello utilizzando Schizzo movimento.

Se la vostra composizione contiene audio, potete eseguire uno schizzo del movimento sincronizzato con l'audio.

Prima di cominciare a registrare il movimento, è opportuno configurare le impostazioni per la registrazione. Per aprire la finestra di dialogo Opzioni di registrazione marionetta, fate clic su Opzioni di registrazione nel pannello Strumenti.

Velocità Il rapporto tra la velocità delle animazioni acquisite e la velocità di riproduzione. Se la Velocità è pari al 100%, il movimento viene riprodotto alla stessa velocità a cui è stato registrato. Se la Velocità è superiore al 100%, il movimento viene riprodotto a una velocità inferiore rispetto a quella a cui è stato registrato.
Arrotondamento Impostate questa opzione su un valore superiore per rimuovere più fotogrammi chiave estranei dal tracciato animato mentre viene disegnato. Se si creano meno fotogrammi chiave, il movimento risulterà più uniforme.
Usa deformazione bozza La struttura distorta che viene mostrata durante la registrazione non prende in considerazione i perni Rigidità. Questa opzione consente di incrementare le prestazioni in caso di trame complesse.
Nota: *questa procedura implica che abbiate già posizionato i perni di deformazione nell'oggetto da animare. Per informazioni sul posizionamento dei perni di deformazione, consultate Animazione manuale di un'immagine con gli strumenti Marionetta.*

1. Selezionate uno o più perni di deformazione.
2. Andate alla posizione temporale in cui desiderate iniziare la registrazione del movimento.
3. Nel pannello Composizione o nel pannello Livello, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per attivare lo strumento Schizzo marionetta. Per animare, trascinate i perni tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

   La registrazione del movimento inizia quando fate clic per cominciare a trascinare. La registrazione termina quando rilasciate il pulsante del mouse.

   Il colore della struttura per la trama per cui si sta eseguendo lo schizzo del movimento è lo stesso del perno (giallo). Le strutture di riferimento, per altre trame sullo stesso livello, corrispondono al colore dell'etichetta del livello.

   L'indicatore del tempo corrente ritorna alla posizione temporale in cui è iniziata la registrazione per consentirvi di ripetere l'operazione con più perni di deformazione o con gli stessi perni.

Potete modificare i tracciati animati dei perni Deforma utilizzando le stesse tecniche utilizzate per modificare qualsiasi altro tracciato animato. Il tracciato animato per i perni viene visualizzato solo se è l'unico perno selezionato.

Cercate di creare diverse trame duplicate e di eseguire uno schizzo del movimento per ogni trama. Quando avete trame multiple nella stessa istanza dell'effetto Marionetta, potete eseguire uno schizzo del movimento per una trama mentre osservare le strutture di riferimento delle altre, il che vi consente di seguire i movimenti, in linea generale o nel dettaglio.

Creazione delle strutture da parte dell'effetto Marionetta

Torna all'inizio

Quando si crea una trama Marionetta, i margini sono determinati da una struttura, che può essere definita da uno qualsiasi dei seguenti tracciati chiusi:

- Un tracciato maschera sbloccato
- Un tracciato forma su un livello forma
- Una struttura carattere di testo

Se un livello non presenta maschere, forme o caratteri di testo sbloccati quando applicate l'effetto Marionetta, esso utilizza Traccia automatica per creare tracciati dal canale alfa. Questi tracciati vengono utilizzati esclusivamente dall'effetto Marionetta per determinare le strutture e non appaiono come maschere sul livello. Se il livello è di tipo raster senza canale alfa, il risultato è un singolo tracciato rettangolare attorno ai margini del livello. Per un'immagine complessa o se si desidera configurare le impostazioni Traccia automatica, utilizzate Traccia automatica prima degli strumenti Marionetta. Consultate Creare una maschera dai valori di canale con Traccia automatica.

Un carattere di testo che consiste in tracciati chiusi disuniti multipli (come la lettera i) viene trattato come tracciati distinti multipli.

Per determinare le strutture, non vengono utilizzate forme o tratti dei caratteri di testo, ma solo il tracciato. Per contenere un tratto all'interno di una

trama creata da tali elementi, aumentate il valore di Espansione. Il valore predefinito pari a 3 pixel per l'Espansione contiene un tratto che si estende di 3 pixel o meno dal relativo tracciato.

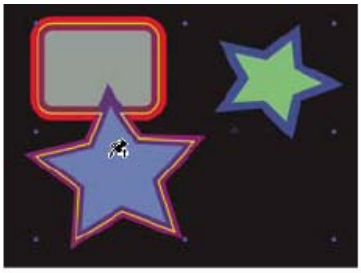
Applicate i tratti pennello a un livello utilizzando lo strumento Pennello con l'opzione Disegna su trasparente. Disegnando con questa opzione selezionata si crea un livello raster con solamente i tratti pennello, definiti da un canale alfa. Potete quindi utilizzare gli strumenti Marionetta per animare i tratti pennello. Non utilizzate una maschera sul livello.

Se maschere, forme o caratteri di testo multipli si sovrappongono sullo stesso livello, viene creata una struttura dall'unione delle forme, dei caratteri o delle maschere che si sovrappongono. Se una maschera si sovrappone a un carattere di testo o a una forma, vengono create delle strutture per l'intero carattere o forma, per la porzione di carattere o forma che si trova all'interno della maschera e per la maschera stessa.

Per applicare la distorsione a caratteri o forme disuniti multipli come fossero un oggetto, contornate i singoli oggetti con una maschere (con la modalità maschera impostata su Nessuna) e utilizzate il tracciato maschera come la struttura con cui creare la trama. Una volta creata la trama, potete eliminare la maschera.

Se l'effetto Marionetta è già stato applicato a un livello, le strutture appaiono evidenziate in giallo quando spostate il puntatore di uno strumento Marionetta sopra di esse. Potete scegliere la struttura in cui posizionare un perno iniziale per creare una trama. Viene creata una trama ogni volta che fate clic all'interno di una struttura con uno strumento Marionetta.

Se l'effetto Marionetta non è stato ancora applicato a un livello, le strutture per quel livello non sono ancora state calcolate. Quando fate clic, l'effetto Marionetta calcola le strutture e determina se avete fatto clic all'interno di una struttura. In tal caso, crea una trama definita dalla struttura in cui avete fatto clic. In caso contrario, potete spostare il puntatore attorno al livello per selezionare la struttura in cui desiderate posizionare un perno e creare una trama. Spostare il puntatore nel livello è utile per vedere le strutture dei vari oggetti e scegliere quali strutture usare per creare una trama.



Struttura per l'unione di due tracciati forma, evidenziati in giallo, visibile perché il puntatore di uno strumento Marionetta si trova all'interno dell'area definita dalla struttura

Torna all'inizio

Utilizzo dei perni Marionetta e della trama distorsione

- Per visualizzare la trama per l'effetto Marionetta, selezionate Mostra nella sezione delle opzioni del pannello Strumenti.
- Per selezionare o spostare un perno, fate clic o trascinatelo con lo strumento Sposta. Per attivare lo strumento Sposta, posizionate il puntatore su un perno mentre lo strumento di selezione o il relativo strumento Marionetta sono attivi.
- Per selezionare perni multipli, fate clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc o utilizzate lo strumento di selezione scorrevole per trascinare un riquadro di selezione attorno ai perni desiderati. Per attivare lo strumento di selezione scorrevole, posizionate il puntatore per uno strumento Marionetta fuori da tutte le trame e strutture o tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).
- Per selezionare tutti i perni di un tipo (deformazione, rigidità o sovrapposizione), selezionate un perno di quel tipo, quindi premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Mac OS).
- Per eliminare i perni selezionati, premete il tasto Canc. Se il perno ha fotogrammi chiave multipli ed è selezionato solamente il fotogramma chiave nel tempo corrente, se premete il tasto Canc viene eliminato solamente quel fotogramma chiave; premendo nuovamente Canc viene eliminato il perno.
- Per ripristinare i perni di deformazione alle posizioni originali al tempo corrente, fate clic su Ripristina per l'effetto Marionetta nel pannello Timeline o Controlli effetti. Per rimuovere tutti i perni e tutte le trame da un'istanza dell'effetto Marionetta, fate clic nuovamente su Ripristina.

  A volte si desidera animare un'immagine da una posizione iniziale, passando per una posizione intermedia, per poi tornare alla posizione iniziale. Anziché trascinare manualmente i perni alle posizioni iniziali al termine dell'animazione, posizionate l'indicatore del tempo corrente al tempo finale e fate clic su Ripristina. Solamente i fotogrammi chiave al tempo corrente verranno ripristinati.
- Per aumentare o diminuire il numero di triangoli utilizzati in una trama, modificate il valore Triangolo nella sezione delle opzioni del pannello Strumenti o nel pannello Timeline. Modificando il valore Triangolo, viene impostato il valore per una trama selezionata o, se non avete selezionato alcuna trama, viene impostato il valore per le trame che verranno create in seguito.

  Un numero maggiore di triangoli comporta risultati più uniformi ma un tempo superiore per il rendering. Gli oggetti di piccole dimensioni, come i caratteri di testo, vengono generalmente distorti con 50 triangoli, mentre un'immagine più grande può richiederne anche 500. Il numero di triangoli utilizzati potrebbe non corrispondere esattamente al valore Triangolo; questo valore è solamente un obiettivo.
- Per espandere la trama oltre la struttura originale, aumentate la proprietà Espansione nella sezione delle opzioni del pannello

Strumenti o nel pannello Timeline. Modificando la proprietà Espansione, viene impostato il valore per una trama selezionata o, se non avete selezionato alcuna trama, viene impostato il valore per le trame che verranno create in seguito. L'espansione della trama è utile per comprendere un tratto.

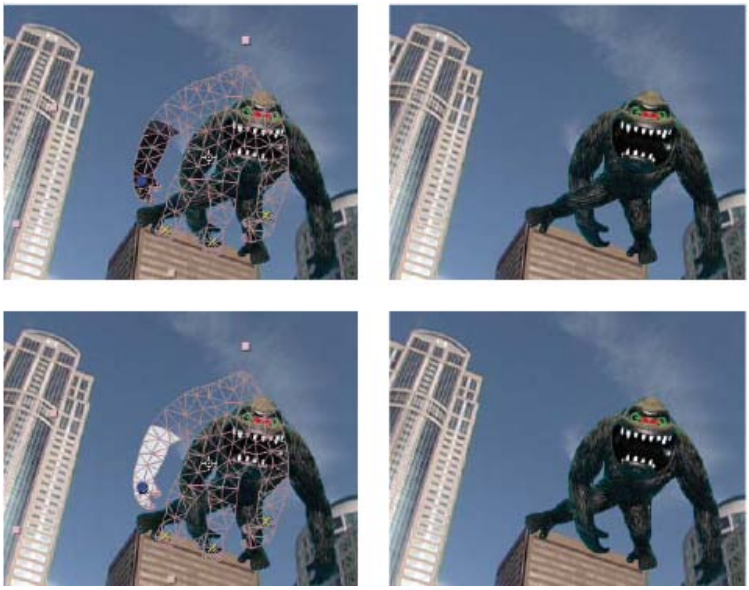
- Per duplicare un oggetto utilizzando lo strumento Perno marionetta, fate clic all'interno della struttura originale. Facendo clic all'interno della struttura originale viene creata una nuova trama, con la relativa copia dei pixel dell'area interna alla struttura originale. Potete inoltre duplicare un gruppo di trame nel pannello Timeline per ottenere lo stesso risultato, il che a volte risulta più semplice anziché fare clic all'interno della struttura originale senza fare clic su una trama per non creare un perno.

Controlli Sovrapposizione marionetta

Torna all'inizio

Quando state applicando una distorsione a una parte di un'immagine, potreste voler controllare quali parti di tale immagine appaiano in primo piano rispetto alle altre. Ad esempio, potreste voler mantenere il braccio in primo piano rispetto al volto mentre animate il braccio. Utilizzate lo strumento Sovrapposizione marionetta per applicare i perni Sovrapposizione alle parti di un oggetto per le quali desiderate controllare la profondità apparente.

Applicate i perni Sovrapposizione marionetta alla struttura originale e non all'immagine deformata.



Perno Sovrapposizione con valore Davanti negativo (in alto) e positivo (in basso)

Ogni perno Sovrapposizione ha le seguenti proprietà:

Davanti La prossimità apparente rispetto allo spettatore. L'influenza dei perni Sovrapposizione è cumulativa, il che significa che i valori Davanti vengono uniti per le posizioni sulla trama che si sovrappongono. Potete utilizzare valori Davanti negativi per annullare l'influenza di un altro perno Sovrapposizione in una posizione specifica.
Un'area della trama che non viene influenzata dai perni Sovrapposizione ha un valore implicito Davanti pari a 0. Il valore predefinito per un nuovo perno Sovrapposizione è pari a 50.

Durante l'animazione del valore Davanti, di solito è opportuno usare i fotogrammi chiave Blocco. Di solito non è consigliabile interpolare gradualmente da un elemento che si trova davanti a un elemento che si trova dietro.

Distanza La distanza fin cui il perno Sovrapposizione estende la propria influenza dalla sua posizione. L'influenza termina all'improvviso; non diminuisce gradualmente con la distanza dal perno. La distanza è indicata visivamente da un riempimento nelle parti interessate della trama. Il riempimento è scuro se Avanti è negativo, mentre è chiaro se Avanti è positivo.

Controlli Rigidità marionetta

Torna all'inizio

Quando state applicando una distorsione a una parte di un'immagine, potreste voler evitare che altre parti vengano distorte. Ad esempio, potreste voler mantenere la rigidità del braccio mentre animate la mano per farla oscillare. Utilizzate lo strumento Rigidità marionetta per applicare i perni Rigidità alla parte di un oggetto che desiderate mantenere rigida.

Applicate i perni Rigidità marionetta alla struttura originale e non all'immagine deformata.

La distorsione dell'immagine non desiderata (in alto a sinistra) viene evitata con un perno Rigidità (in alto a destra e in basso a sinistra)

Ogni perno Rigidità ha le seguenti proprietà:

Quantità La forza dell'agente di rigidità. L'influenza dei perni Rigidità è cumulativa, il che significa che i valori Quantità vengono uniti per le posizioni sulla trama che si sovrappongono. Potete utilizzare valori Quantità negativi per annullare l'influenza di un altro perno Rigidità in una posizione specifica.

Se notate "strappi" nell'immagine accanto a un perno di deformazione, utilizzate un perno Rigidità con un valore Quantità molto basso (inferiore a 0,1) accanto al perno di deformazione. Un valore Quantità molto basso è ottimo per mantenere l'integrità dell'immagine senza introdurre troppa rigidità.

Distanza La distanza fin cui il perno Rigidità estende la propria influenza dalla sua posizione. L'influenza termina all'improvviso; non diminuisce gradualmente con la distanza dal perno. La distanza è indicata visivamente da un riempimento chiaro nelle parti interessate della trama.

Oltre all'animazione delle immagini fisse, è possibile utilizzare l'effetto Marionetta su un livello con metraggio animato come sorgente. Ad esempio, potete applicare una distorsione ai contenuti dell'intero fotogramma della composizione affinché corrisponda all'animazione di un oggetto all'interno del fotogramma. In tal caso, potete valutare la possibilità di creare una trama per l'intero livello, con i margini del livello come struttura, e utilizzare lo strumento Rigidità marionetta attorno ai lati per evitare che i lati del livello subiscano una distorsione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Dilatazione e modifica del tempo

Dilatare il tempo di un livello
Invertire la direzione di riproduzione di un livello
Inversione dei fotogrammi chiave senza inversione della riproduzione del livello
Modifica del tempo
Fusione fotogrammi

Dilatazione tempo, modifica del tempo e l'effetto Timewarp sono tutti utili per creare rallentamento, velocizzazione, fermo immagine o altri risultati di ritemporizzazione.

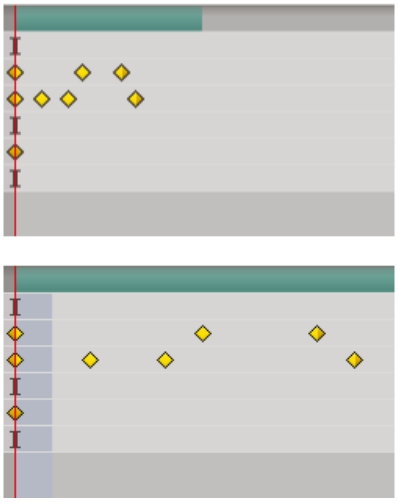
Per informazioni sull'effetto installazione di After Effects come motore di rendering, consultate Effetto Timewarp.

Nel sito Web Video Copilot di Andrew Kramer è disponibile un'esercitazione video sulla dilatazione e la modifica del tempo e la fusione di fotogrammi.

Torna all'inizio

Dilatare il tempo di un livello

La velocizzazione o il rallentamento di un intero livello in base allo stesso fattore è nota come dilatazione tempo. Quando dilatate nel tempo un livello, l'audio e i fotogrammi originali del metraggio (e tutti i fotogrammi chiave che appartengono al livello) vengono ridistribuiti per tutta la nuova durata. Utilizzate questo comando solo quando desiderate che il livello e tutti i fotogrammi chiave del livello passino alla nuova durata.



Dilatando nel tempo un livello, i fotogrammi chiave vengono ridistribuiti lungo la nuova durata.

Se dilatate nel tempo un livello in modo tale che la frequenza fotogrammi risultante sia molto diversa dalla frequenza fotogrammi originale, la qualità del movimento all'interno del livello potrebbe risentirne. Per ottenere i risultati migliori durante la modifica del tempo di un livello, utilizzate l'effetto Timewarp.

Dilatare il tempo di un livello partendo da un tempo specifico

1. Nel pannello Timeline o Composizione, selezionate il livello.
2. Scegliete Livello > Tempo > Dilatazione tempo.
3. Digitate una nuova durata per il livello o digitate un fattore di dilatazione.
4. Per specificare la posizione temporale dalla quale il livello verrà dilatato nel tempo, fate clic su una delle opzioni Mantieni in posizione, quindi fate quindi clic su OK.
   Attacco livello Mantiene il tempo iniziale del livello sul valore corrente e dilata nel tempo il livello, spostando il suo punto di stacco.

   Fotogramma corrente Mantiene il livello nella posizione dell'indicatore del tempo corrente (anche il fotogramma visualizzato nel pannello Composizione) e allunga nel tempo il livello spostando gli attacchi e gli stacchi.

   Stacco livello Mantiene il tempo finale del livello sul valore corrente e dilata nel tempo il livello, spostando il suo punto di attacco.

Dilatare il tempo di un livello fino a un tempo specifico

1. Nel pannello Timeline spostate l'indicatore del tempo corrente nel fotogramma in cui desiderate far iniziare o finire un livello.
2. Visualizzate le colonne Attacco e Stacco scegliendo Colonne > Colonne Attacco e Stacco > Stacco dal menu del pannello Timeline.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per dilatare l'attacco fino al tempo corrente, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sull'attacco relativo al livello nella colonna Attacco.
   - Per dilatare lo stacco fino al tempo corrente, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sullo stacco relativo al livello nella colonna Stacco.

Dilatare il tempo di un livello ma non dei relativi fotogrammi chiave

Quando dilatate nel tempo un livello, le posizioni dei relativi fotogrammi chiave si allungano insieme ad esso, per impostazione predefinita. Potete eludere questo comportamento tagliando e incollando i fotogrammi chiave.

1. Annotate il tempo in cui appare il primo fotogramma chiave. (Il posizionamento di un marcatore posizione è un buon metodo per marcare il tempo.)
2. Nel pannello Timeline, fate clic sul nome di una o più proprietà del livello contenente i fotogrammi chiave da mantenere allo stesso tempo.
3. Scegliete Modifica > Taglia.
4. Spostate o dilatate il livello fino ai nuovi attacchi e stacchi.
5. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino al momento in cui era apparso il primo fotogramma chiave prima di tagliare i fotogrammi chiave.
6. Scegliete Modifica > Incolla.

Torna all'inizio

Invertire la direzione di riproduzione di un livello

Quando invertite la direzione in cui un livello viene riprodotto, viene invertito anche l'ordine di tutti i fotogrammi chiave relativi a tutte le proprietà del livello selezionato. Il livello stesso mantiene gli attacchi e gli stacchi originali relativamente alla composizione.

Nota: *per risultati ottimali, eseguite la precomposizione del livello quindi invertitelo all'interno della precomposizione. Per ulteriori informazioni su questo processo, consultate La precomposizione e la nidificazione.*

1. In un pannello Timeline, selezionate il livello da invertire.
2. Scegliete Livello > Tempo > Livello in ordine temporale inverso oppure premete Ctrl+Alt+R (Windows) o Comando+Opzione+R (Mac OS).

Torna all'inizio

Inversione dei fotogrammi chiave senza inversione della riproduzione del livello

Potete selezionare e invertire i fotogrammi chiave su più livelli e proprietà, ma ciascun insieme di fotogrammi chiave per una proprietà viene invertito solo all'interno del suo intervallo di tempo originale e non quello di una qualsiasi altra proprietà selezionata. I marcatori nel pannello Timeline non vengono invertiti, quindi potrebbe essere necessario spostare i marcatori dopo aver invertito i fotogrammi chiave.

1. Nel pannello Timeline, selezionate un intervallo di fotogrammi chiave da invertire.
2. Scegliete Animazione > Assistente fotogramma chiave > Fotogrammi chiave in ordine temporale inverso.

Torna all'inizio

Modifica del tempo

Panoramica della modifica del tempo

Potete facilmente espandere, comprimere, riprodurre o bloccare un parte della durata di un livello utilizzando un processo noto come modifica del tempo. Ad esempio, se state utilizzando il metraggio di una persona che cammina, potete riprodurre il metraggio della persona che si sposta in avanti e quindi riprodurre all'indietro alcuni fotogrammi per far andare indietro la persona, quindi riprodurre il metraggio nuovamente in avanti per fare in modo che la persona riprenda a camminare. La modifica del tempo è consigliabile per combinazioni di rallentatore, movimento rapido e movimento inverso.

L'effetto Timewarp fornisce funzionalità simili con un maggiore controllo su alcuni aspetti della fusione dei fotogrammi, ma con ulteriori limitazioni derivanti dalla sua applicazione come effetto.

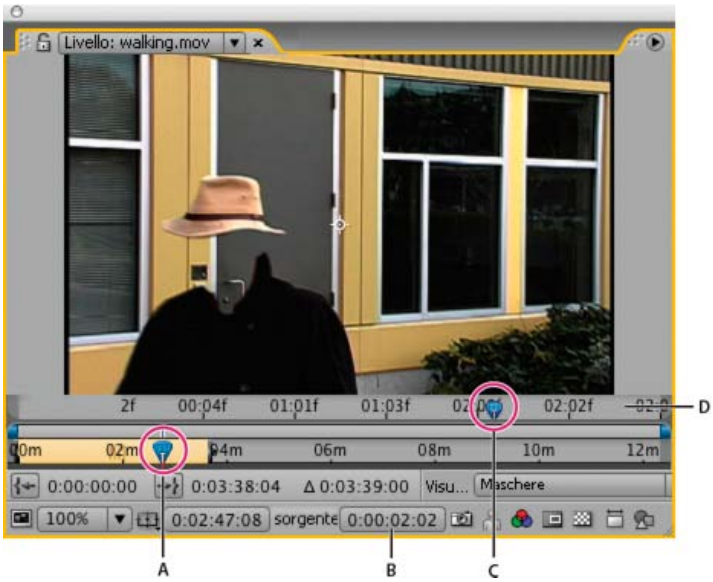
I fotogrammi dal metraggio senza tempo modificato vengono generalmente visualizzati a velocità costante in una direzione.

La modifica del tempo distorce il tempo per un intervallo di fotogrammi all'interno di un livello.

Quando applicate la modifica del tempo a un livello contenente audio e video, l'audio e il video restano sincronizzati. Potete modificare i file audio per diminuire o aumentare gradualmente l'intonazione, riprodurre l'audio all'indietro o creare un suono gorgheggiante o graffiante. Per i livelli delle immagini fisse non è possibile modificare il tempo.

Potete modificare il tempo sia nel pannello Livello che nell'Editor grafico. Modificando il video in un pannello, i risultati vengono visualizzati in entrambi. Ciascuno di essi fornisce una visualizzazione diversa della durata del livello:

- Il pannello Livello fornisce un riferimento visivo dei fotogrammi che modificate, nonché il numero di fotogramma. Il pannello visualizza l'indicatore del tempo corrente e un marcatore di modifica del tempo, che può essere spostato per selezionare il fotogramma da riprodurre nel valore temporale corrente.



Pannello del livello per la modifica del tempo
A. *Indicatore del tempo corrente* ***B.*** *Valore di modifica del tempo* ***C.*** *Marcatore di modifica del tempo* ***D.*** *Barra del navigatore*

- L'Editor grafico fornisce una visualizzazione delle modifiche specificate nel tempo contrassegnando le modifiche con i fotogrammi chiave e un grafico come quello visualizzato per le altre proprietà del livello.

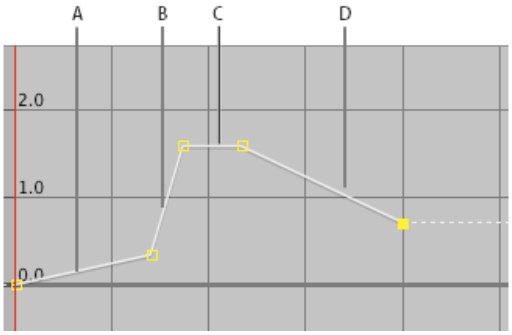


Grafico di modifica del tempo
A. *Nessuna modifica* ***B.*** *Movimento rapido* ***C.*** *Fermo immagine* ***D.*** *Movimento all'indietro*

Quando modificate il tempo nell'Editor grafico, usate i valori rappresentati nel grafico Modifica tempo per determinare e controllare quale fotogramma del filmato viene riprodotto in un determinato punto nel tempo. A ciascun fotogramma chiave Modifica tempo viene associato un livello che corrisponde a un fotogramma specifico del livello; questo valore è rappresentato verticalmente nel grafico del valore Modifica tempo. Quando attivate la modifica del tempo per un livello, After Effects aggiunge un fotogramma chiave Modifica tempo nei punti di inizio e fine del livello. Questi fotogrammi chiave Modifica tempo hanno dei valori di tempo verticale uguali alla loro posizione orizzontale sulla timeline.

Impostando altri fotogrammi chiave Modifica tempo potete creare risultati di movimento complessi. Ogni volta che aggiungete un fotogramma chiave Modifica tempo, create un altro punto in cui potete modificare la velocità o la direzione di riproduzione. Mano a mano che spostate il fotogramma chiave verso l'alto o verso il basso nel grafico del valore, regolate il fotogramma del video che viene impostato per la riproduzione nel valore temporale corrente. After Effects interpola quindi i fotogrammi intermedi e riproduce il metraggio in avanti e all'indietro da quel punto al fotogramma chiave Modifica tempo successivo. Nel grafico del valore, leggendo da sinistra verso destra, un angolo verso l'alto indica la riproduzione in avanti, mentre un angolo verso il basso indica la riproduzione all'indietro. L'entità dell'angolo verso l'alto o verso il basso corrisponde alla velocità di riproduzione.

Allo stesso modo, il valore che appare accanto al nome della proprietà Modifica tempo indica quale fotogramma viene riprodotto nel valore temporale corrente. Mano a mano che trascinate un marcatore del grafico del valore verso l'alto o verso il basso, questo valore cambia di conseguenza e, se necessario viene impostato un fotogramma chiave Modifica tempo. Potete fare clic su questo valore e digitarne uno nuovo oppure trascinare il valore per regolarlo.

La durata originale del metraggio sorgente potrebbe non essere più valida durante la modifica del tempo, in quanto le parti del livello non vengono più riprodotte con la frequenza originale. Se necessario, prima di modificare il tempo, impostate una nuova durata per il livello.

Come con le altre proprietà dei livelli, potete visualizzare i valori del grafico Modifica tempo come un grafico del valore o un grafico della velocità.

Se modificate il tempo e la frequenza fotogrammi risultante è notevolmente diversa da quella dell'originale, la qualità del movimento all'interno del livello potrebbe risentirne. Applicate la fusione fotogrammi per migliorare la modifica del tempo per il rallentatore o l'accelerazione.
Nota: *utilizzate le informazioni mostrate nel pannello Informazioni come guida mentre lavorate con la modifica del tempo. Il rapporto dato nelle unità di secondi/sec indica la velocità corrente di riproduzione, in quanto il numero di secondi del livello originale viene riprodotto per ogni secondo dopo la modifica del tempo.*

Modificare il tempo di un livello

Potete modificare il tempo di tutto un livello o di una parte di esso, in modo da ottenere risultati diversi, come ad esempio un fermo immagine o un rallentamento. Consultate Modifica del tempo.

Bloccare il fotogramma corrente per la durata del livello

1. Nel pannello Composizione o Timeline, selezionate il livello.
2. Portate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma da bloccare.
3. Scegliete Livello > Tempo > Blocca fotogramma.

Viene attivata la modifica del tempo e viene inserito un fotogramma chiave Blocco in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente per bloccare il fotogramma. Se in precedenza avevate già attivato la modifica del tempo sul livello, quando applicate il comando Blocca fotogramma vengono eliminati tutti i fotogrammi chiave precedentemente creati.

Fermo immagine del primo fotogramma senza modificare la velocità

1. In un pannello Composizione o Timeline, selezionate il livello che desiderate modificare.
2. Scegliete Livello > Tempo > Attiva modifica tempo.

   Questo comando aggiunge due fotogrammi chiave Modifica tempo, uno all'inizio del livello e l'altro alla fine.
3. Spostate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale in cui volete far iniziare il filmato.
4. Fate clic sul nome della proprietà Modifica tempo per selezionare i fotogrammi chiave iniziali e finali.
5. Trascinate il primo fotogramma chiave sull'indicatore del tempo corrente, il quale sposta i fotogrammi chiave iniziali e finali.
   (Se state lavorando nell'Editor grafico, trascinate il rettangolo di selezione, non il fotogramma chiave o una maniglia, di modo che entrambi i fotogrammi chiave si muovano.)

Bloccare un fotogramma al centro della durata di un livello

1. In un pannello Composizione o Timeline, selezionate il livello che desiderate modificare.
2. Scegliete Livello > Tempo > Attiva modifica tempo.

   Questo comando aggiunge due fotogrammi chiave Modifica tempo, uno all'inizio del livello e l'altro alla fine.

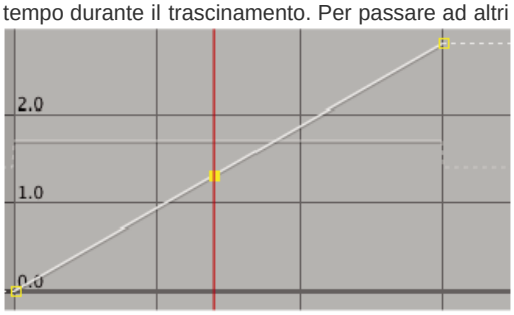
3. Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma da bloccare e impostate il fotogramma chiave Modifica tempo nel tempo corrente, facendo clic sul rombo degli strumenti di navigazione dei fotogrammi chiave per la proprietà Modifica tempo.
4. Selezionate gli ultimi due fotogrammi chiave Modifica tempo (il secondo e il terzo fotogramma chiave) e trascinateli verso destra.
5. Premete F2 per deselezionare i fotogrammi chiave e fate quindi clic sul secondo fotogramma chiave (centrale) per selezionarlo.
6. Premete Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Mac OS) per copiare il fotogramma chiave.
7. Premete Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Mac OS) per incollare il fotogramma chiave nel tempo corrente. Non dovreste aver spostato l'indicatore del tempo corrente dopo il punto 3.
8. (Facoltativo) Per estendere il livello in modo tale che la sua durata aumenti a seconda del tempo aggiunto dall'operazione di fermo immagine, premete due volte il tasto K per spostare l'indicatore del tempo corrente sull'ultimo fotogramma chiave Modifica tempo e premete Alt+] (Windows) o Opzione+] (Mac OS).

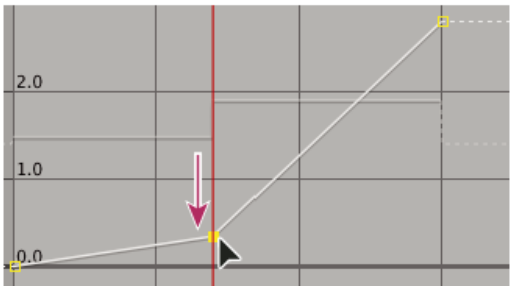
La parte del livello compresa tra il primo e il secondo fotogramma chiave viene riprodotta a una frequenza inalterata (la stessa del livello senza modifica del tempo), allo stesso modo della porzione di livello compresa tra il terzo e il quarto fotogramma chiave. Il secondo e il terzo fotogramma chiave sono identici, quindi un singolo fotogramma bloccato viene riprodotto nel tempo che intercorre tra i due fotogrammi chiave.

Modifica del tempo utilizzando l'Editor grafico

Per passare dalla modalità Editor grafico alla modalità barra del livello e viceversa, premete Maiusc+F3.

1. In un pannello Composizione o Timeline, selezionate il livello da modificare.
2. Scegliete Livello > Tempo > Attiva modifica tempo.
3. Nel pannello Timeline, fate clic sul nome della proprietà Modifica tempo per selezionarla.
4. Spostate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale a cui aggiungere un fotogramma chiave e fate clic sul pulsante del fotogramma chiave nello strumento di navigazione del fotogramma chiave per aggiungere un fotogramma chiave.
5. Nell'Editor grafico, trascinate un marcatore di fotogramma chiave verso l'alto o verso il basso, osservando il valore di Modifica tempo durante il trascinamento. Per passare ad altri fotogrammi chiave, trascinate tenendo premuto il tasto Maiusc.





Per rallentare il livello, trascinate il fotogramma chiave verso il basso.

- Per rallentare il livello, trascinate il fotogramma chiave verso il basso. (Se il livello viene riprodotto al contrario, trascinatelo verso l'alto).
- Per velocizzare il livello, trascinate il fotogramma chiave verso l'alto. (Se il livello viene riprodotto al contrario, trascinatelo verso il basso).
- Per riprodurre i fotogrammi all'indietro, trascinate il fotogramma chiave verso il basso fino a un valore al di sotto del valore del fotogramma chiave precedente.
- Per riprodurre i fotogrammi in avanti, trascinate il fotogramma chiave verso l'alto fino a un valore al di sopra del valore del

fotogramma chiave precedente.

- Per bloccare il fotogramma chiave precedente, trascinate il marcatore del fotogramma chiave corrente su un valore uguale a quello del fotogramma chiave precedente in modo che la linea del grafico sia retta. Un altro metodo consiste nel selezionare il fotogramma chiave e scegliere Animazione > Attiva/disattiva blocco fotogramma chiave, quindi aggiungere un altro fotogramma chiave nel punto in cui si desidera che ricominci il movimento.

Prima di spostare un fotogramma chiave di modifica del tempo è opportuno selezionare per primi tutti i successivi fotogrammi chiave di modifica del tempo nel livello. Questa opzione fa sì che quando modificate il tempo relativo al fotogramma chiave corrente, verrà conservata la sincronizzazione del resto del livello.

Modifica del il tempo in un pannello Livello

1. Aprite il pannello Livello relativo al livello da modificare.
2. Scegliete Livello > Tempo > Attiva modifica tempo. Nel pannello Livello appare un secondo righello temporale al di sopra del righello temporale predefinito e della barra del navigatore.
3. Nel righello temporale inferiore, spostate l'indicatore del tempo corrente sul primo fotogramma in cui desiderate che avvenga la modifica.
4. Nel righello temporale superiore, il marcatore della modifica del tempo indica il fotogramma attualmente associato al tempo indicato nel righello temporale inferiore. Per visualizzare un fotogramma diverso nel tempo indicato nel righello temporale inferiore, spostate di conseguenza il marcatore di modifica del tempo.

Trascinate il marcatore di modifica del tempo per sostituire il fotogramma in corrispondenza del marcatore del tempo corrente.

5. Spostate l'indicatore del tempo corrente nel righello temporale inferiore sull'ultimo fotogramma in cui desiderate che avvenga la modifica.
6. Spostate l'indicatore di modifica del tempo nel righello temporale superiore fino al fotogramma che desiderate visualizzare in corrispondenza del tempo indicato sul righello temporale inferiore:
   - Per spostare in avanti la parte precedente del livello, impostate il marcatore di modifica del tempo su un valore temporale successivo rispetto a quello dell'indicatore del tempo corrente.
   - Per spostare all'indietro la parte precedente del livello, impostate il marcatore di modifica del tempo su un valore temporale precedente rispetto a quello dell'indicatore del tempo corrente.
   - Per bloccare un fotogramma, impostate il marcatore di modifica del tempo sul fotogramma che desiderate bloccare. Dopodiché, spostate l'indicatore del tempo corrente (righello inferiore) fino all'ultimo punto nel tempo in cui il fotogramma apparirà bloccato e spostate di nuovo il marcatore di modifica del tempo fino al fotogramma da bloccare.

Tonalità dell'audio della modifica del tempo

Il grafico della velocità della proprietà Modifica tempo si riferisce direttamente alla tonalità di un file audio. Apportando piccole modifiche al grafico della velocità, potete creare tutta una serie di interessanti effetti. Per evitare che l'audio sia troppo acuto, potrebbe essere opportuno mantenere il valore di Velocità al di sotto del 200%. Quando la velocità è troppo elevata, utilizzate i controlli Livelli, sotto la proprietà Audio, per controllare il volume.

Potreste ascoltare i clic all'inizio e alla fine di un livello audio (oppure di un livello audio e di un livello video) dopo aver impostato nuovi attacchi e stacchi nel grafico Modifica tempo. Utilizzate i controlli Livelli per rimuovere tali clic.

Modificare la tonalità di un livello audio

1. In un pannello Composizione o Timeline, selezionate il livello da modificare.
2. Scegliete Livello > Tempo > Attiva modifica tempo.
3. Fate clic sul pulsante Editor grafico nel pannello Timeline per visualizzare l'Editor grafico, se necessario.
4. Fate clic sul pulsante Scegli tipo di grafico e opzioni nella parte inferiore dell'Editor grafico e scegliete Modifica grafico velocità.
5. Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma in cui desiderate che inizi la modifica, quindi fate clic sul pulsante Aggiungi fotogramma chiave.
6. Nel grafico della velocità al di sotto del fotogramma chiave, trascinate un marcatore, osservando il valore Velocità durante il

trascinamento.

- Per abbassare la tonalità, trascinate in basso il marcatore del grafico della velocità.
- Per aumentare la tonalità, trascinate in alto il marcatore del grafico della velocità.

Rimozione dei clic dai nuovi attacchi e stacchi

1. Se necessario, scegliete Pannello > Audio.
2. Nel pannello Timeline, selezionate il livello dell'audio (o dell'audio e del video) al quale avete applicato la modifica del tempo.
3. Espandete il contorno del livello per visualizzare la proprietà Audio e quindi la proprietà Livelli audio.
4. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino al nuovo attacco e scegliete Animazione > Aggiungi fotogramma chiave livelli audio.
5. Nel pannello Audio, impostate il valore di decibel su 0,0.
6. Premete il tasto PgSu della tastiera per spostare l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma precedente.
7. Nel pannello Audio, impostate il livello di decibel su -96,0.
8. Spostate il tempo corrente sul nuovo attacco e impostate il livello di decibel su 0.
9. Premete il tasto PgGiù per spostare l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma successivo.
10. Nel pannello Audio, impostate il livello di decibel su -96,0.

    Potete modificare il valore Minimo cursore di decibel nella finestra di dialogo Opzioni audio, che è disponibile nel menu del pannello Audio.

Risorse online per la modifica del tempo

Nel sito Web Creative COW, Aharon Rabinowitz mette a disposizione un'esercitazione che mostra come utilizzare la modifica del tempo per effettuare la sincronizzazione labiale. Lo stesso concetto può essere utilizzato per molti tipi di animazione di personaggi.

Nel sito Web Slippery Rock NYC è disponibile un'esercitazione video di Robert Powers che mostra come usare la modifica del tempo per animare un personaggio e sincronizzare il movimento delle labbra con l'audio.

Charles Bordenave (nab) mette a disposizione uno script nel sito Web After Effects che modula automaticamente la modifica del tempo su un livello in base all'ampiezza dell'audio.

Sam Morris mette a disposizione un'esercitazione che introduce la modifica del tempo nel suo sito Web.

Nel sito Web Video Copilot di Andrew Kramer è disponibile un'esercitazione video sulla dilatazione e la modifica del tempo e la fusione di fotogrammi.

Torna all'inizio

Fusione fotogrammi

Quando dilatate nel tempo o modificate un livello fino a una frequenza fotogrammi inferiore oppure fino a una frequenza inferiore a quella della sua composizione, il movimento può apparire a scatti. Questo aspetto a scatti si manifesta in quanto ora il livello ha un numero inferiore di fotogrammi al secondo rispetto alla composizione. Allo stesso modo, lo stesso aspetto a scatti può presentarsi quando dilatate nel tempo o modificate il tempo del livello fino a una frequenza fotogrammi più veloce di quella della sua composizione. Per creare un movimento più uniforme quando rallentate o accelerate un livello, utilizzate la fusione dei fotogrammi. Non applicate la fusione dei fotogrammi a meno che il video di un livello non sia stato ritemporizzato, ossia riprodotto con una frequenza fotogrammi diversa da quella del video sorgente.

After Effects fornisce due tipi di fusione dei fotogrammi: Mix fotogrammi e Movimento pixel. Mix fotogrammi richiede un tempo di rendering inferiore, mentre Movimento pixel fornisce risultati molto migliori, specialmente per il metraggio che è stato rallentato drasticamente.

L'impostazione Qualità selezionata agisce anche sulla fusione dei fotogrammi. Quando il livello è impostato sulla qualità Alta, la fusione dei fotogrammi determina un movimento più uniforme, ma il rendering potrebbe richiedere un tempo superiore quando è impostata la qualità Alta.

Nota: *quando lavorate con un livello con fusione dei fotogrammi nella modalità bozza, After Effects utilizza sempre l'interpolazione Mix fotogrammi per aumentare la velocità di rendering.*

Potete inoltre attivare la fusione dei fotogrammi per tutte le composizioni quando eseguite il rendering di un filmato.

Utilizzate la fusione dei fotogrammi per migliorare la qualità del movimento alterato nel tempo di un livello contenente metraggio dal vivo, ad esempio un video. Potete applicare la fusione dei fotogrammi a una sequenza di immagini fisse, ma non a una singola immagine fissa. Se effettuate l'animazione di un livello (ad esempio, lo spostamento di un livello di testo da un lato all'altro dello schermo), utilizzate l'effetto movimento.

Nota: *Non potete applicare la fusione di fotogrammi a un livello di precomposizione (un livello che utilizza una composizione nidificata come elemento del metraggio). Tuttavia, potete applicare la fusione di fotogrammi ai livelli all'interno della composizione nidificata nel caso in cui tali livelli siano basati essi stessi sugli elementi di metraggio del movimento, come le sequenze video o di immagini.*

1. Selezionate il livello nel pannello Timeline.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
    - Scegliete Livello > Fusione fotogrammi > Mix fotogrammi.
    - Scegliete Livello > Fusione fotogrammi > Movimento pixel.

Un segno di spunta accanto al comando Fusione fotogrammi appropriato (Mix fotogrammi o Movimento pixel) indica che esso viene applicato al livello selezionato. Inoltre, lo switch Fusione fotogrammi appare nella colonna Switch del livello nel pannello Timeline. Rimuovete la fusione dei fotogrammi facendo clic sullo switch Fusione fotogrammi o scegliendo di nuovo il comando Fusione fotogrammi appropriato.

Indipendentemente dallo stato degli switch di livello, se la fusione dei fotogrammi è disattiva per la composizione, significa che è disattivata per tutti i livelli nella composizione. Potete impostare la fusione dei fotogrammi per la composizione scegliendo Attiva fusione fotogrammi nel menu del pannello Timeline o facendo clic sul pulsante Attiva fusione fotogrammi nella parte superiore del pannello Timeline.

L'effetto movimento può ostacolare Movimento pixel nella sua ricerca di oggetti discreti in ciascun fotogramma, il che rende meno affidabile il calcolo dei vettori di movimento. Per ottenere risultati migliori quando utilizzate Movimento pixel per creare il rallentatore, utilizzate il metraggio con meno effetto movimento.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Colore

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Concetti di base sul colore

Profondità del colore e colore a intervallo dinamico elevato
Selezionare un colore e modificare una sfumatura
Correzione colore, regolazione cromatica e regolazione del colore
Risorse per Synthetic Aperture Color Finesse
Modelli di colore e spazi colore
Risposta tonale e gamma

Nel suo sito Web, Charles Poynton fornisce un ottimo insieme di risorse sulla tecnologia e la terminologia del colore.

Torna all'inizio

Profondità del colore e colore a intervallo dinamico elevato

La Profondità del colore (o profondità di bit) è il numero di bit per canale (bpc) utilizzato per rappresentare il colore di un pixel. Maggiore è il numero di bit per ciascun canale RGB (rosso, verde e blu), maggiore è il numero di colori che ciascun pixel può rappresentare.

In After Effects, potete lavorare con colore a 8, 16 o 32 bpc.

Oltre alla profondità di bit del colore, un'altra caratteristica dei numeri usata per rappresentare i valori dei pixel riguarda il tipo, ovvero se i numeri sono interi o a virgola mobile. I numeri a virgola mobile possono rappresentare un intervallo molto maggiore di numeri con lo stesso numero di bit. In After Effects, i valori dei pixel a 32 bpc sono valori a virgola mobile.

I pixel a 8 bpc possono avere valori per ciascun canale di colore da 0 (nero) a 255 (colore puro saturo). I pixel a 16 bpc possono avere valori per ciascun canale di colore da 0 (nero) a 32.768 (colore puro saturo). Se tutti e tre i canali di colore hanno il valore massimo, colore puro, come risultato si ottiene il bianco. I pixel a 32 bpc possono avere valori inferiori a 0,0 e valori superiori a 1 (colore puro e saturo); quindi il colore a 32 bpc in After Effects è anche il colore con valori elevati di intervallo dinamico (HDR). I valori HDR possono essere molto più luminosi del bianco.

Impostazione della profondità del colore e modifica delle impostazioni di visualizzazione dei colori

L'impostazione della profondità del colore per un progetto determina la profondità di bit per i valori di colore nel progetto stesso.

Per impostare la profondità del colore per un progetto, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Impostazioni progetto nel pannello Progetto.
- Scegliete File > Impostazioni progetto o fate clic sul pulsante Impostazioni progetto nel pannello Progetto e scegliete una profondità di colore dal menu Profondità.

Pulsante Impostazioni progetto nel pannello Progetto

Potete specificare una profondità del colore per ciascun elemento di rendering, che ignora la profondità del colore del progetto quando si esegue il rendering per l'output finale. Potete anche specificare la profondità del colore da usare per ogni elemento di output nelle impostazioni del modulo di output. Consultate Impostazioni rendering e Moduli di output e relative impostazioni.

Per cambiare il formato in cui vengono visualizzati i valori di colore nel pannello Info e in alcuni controlli effetti, scegliete un'opzione quale Percentuale o Web dal menu del pannello Info. Selezionando Visualizzazione colori automatici si passa automaticamente a 8 bpc, 16 bpc e 32 bpc, a seconda della profondità di colore del progetto.

Sebbene numerosi effetti supportino qualsiasi profondità di colore, alcuni supportano solo profondità di colore inferiori. Potete impostare il pannello Effetti e predefiniti per visualizzare solo gli effetti che supportano la profondità di colore del progetto corrente. Consultate Pannello Effetti e predefiniti.

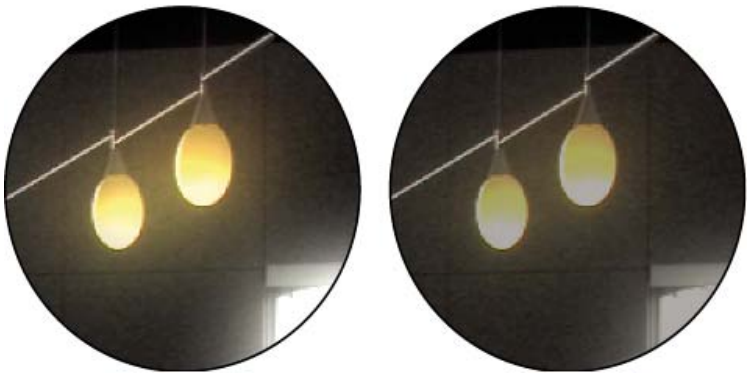
Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* offre un'introduzione ai canali colore e alla profondità bit del colore. Mostra inoltre come la scelta della profondità colore corretta consente spesso di eliminare la comparsa di bande indesiderate dalle sfumature.

Vantaggi comparativi di ciascuna profondità di colore

L'intervallo dinamico effettivo, ossia il rapporto tra le aree scure e quelle chiare, supera di gran lunga quello percepito dall'occhio umano e quello delle immagini stampate su carta o visualizzate su un monitor. I valori di colore a 8 bpc e 16 bpc a basso intervallo dinamico possono rappresentare livelli RGB solo dal nero al bianco, i quali costituiscono solo un piccolo segmento dell'intervallo dinamico nel mondo reale.

I valori di colore a virgola mobile a 32 bpc con alto intervallo dinamico (HDR) possono rappresentare livelli di luminosità che superano di gran

lunga quelli del bianco, compresi oggetti luminosi come una fiamma o il sole.



Effetto Bagliore ed effetto Controllo sfocatura applicati a immagini in un progetto a 32 bpc (sinistra) e in un progetto a 16 bpc (destra)

Impostate la profondità colore del progetto a 32 bpc per usare metraggio HDR o per usare valori di intervallo superiore, ovvero valori superiori a uno (bianco) che non sono supportati nella modalità a 8 o a 16 bpc. I valori di intervallo superiori mantengono l'intensità delle luci, il che si rivela utile per effetti sintetici quali luci, sfocature e bagliori come pure per lavorare con metraggio HDR. Il margine disponibile quando lavorate a 32 bpc impedisce numerosi tipi di perdite dei dati durante operazioni che spaziano dalla correzione colore alla conversione del profilo colori.

Anche se usate metraggio a 8 bpc e create filmati in formati a 8 bpc, potete ottenere risultati migliori impostando la profondità colore del progetto a 16 bpc o a 32 bpc. Lavorare a una maggiore profondità di bit offre una superiore precisione di calcolo e riduce fortemente gli elementi indesiderati di quantizzazione, ad esempio l'effetto a strisce nelle sfumature.
Nota: *se il formato di output ha una bassa profondità di bit, non sarà possibile eliminare tali difetti nelle sfumature con un semplice incremento della profondità colore nel progetto. Per ridurre l'effetto a strisce, After Effects introduce il dithering dei colori nella conversione dei colori a 8 bpc, compresi il rendering e l'esportazione in un formato da 8 bpc. Tale dithering non è introdotto per le anteprime. Per applicare il dithering anche alle anteprime, applicate a un livello di regolazione un effetto a 8 bpc che non produca alcun risultato (ad esempio, l'effetto Aritmetica con i valori predefiniti).*
Dato che i fotogrammi a 16 bpc usano metà della memoria di quelli a 32 bpc, il rendering delle anteprime in un progetto a 16 bpc è più veloce e le anteprime RAM possono essere di maggiore durata rispetto a quelle in un progetto a 32 bpc. I fotogrammi a 8 bpc usano una quantità di memoria inferiore ma il compromesso tra qualità e prestazioni può essere evidente in alcune immagini con una profondità di colore del progetto di 8 bpc.

Considerazioni speciali sul lavoro con i colori a intervallo dinamico elevato

Potete usare l'effetto HDR Compander per comprimere l'intervallo dinamico di un livello con un elemento di metraggio HDR come sorgente. Ciò vi consente di utilizzare gli strumenti che non supportano i colori HDR, ad esempio gli effetti a 8 e 16 bit. Al termine delle operazioni, usate l'effetto HDR Compander per annullare la compressione dell'intervallo dinamico. L'effetto HDR Highlight Compression vi consente di comprimere i valori di luce in un'immagine HDR in modo tale che rientrino nell'intervallo di valori di un'immagine con bassi valori di intervallo dinamico.

Poiché possiamo vedere solo un sottoinsieme dei valori di luminanza di una scena del mondo reale in un'immagine HDR visualizzata su monitor, talvolta è necessario regolare l'esposizione (la quantità di luce catturata in un'immagine) durante l'elaborazione di un'immagine HDR. Regolare l'esposizione di un'immagine HDR è come regolare l'esposizione fotografando una scena del mondo reale, consentendovi di mettere in risalto i dettagli nelle zone molto scure o molto illuminate. Potete usare l'effetto Esposizione per modificare i valori di colore di un livello per l'output finale, oppure regolare semplicemente l'esposizione in un visualizzatore specifico per eseguirne l'anteprima.

Importante: *poiché alcune operazioni (tra cui bagliori, effetti movimento e alcuni metodi di fusione) si comportano in modo diverso nella modalità a 32 bpc rispetto alla modalità a 8 bpc o a 16 bpc, la composizione potrebbe sembrare notevolmente diversa quando commutate tra le impostazioni di intervallo dinamico elevato e di intervallo dinamico basso.*

Ulteriori risorse sul colore a intervallo dinamico elevato

Nel suo sito Web General Specialist, Jonas Hummelstrand mette a disposizione una serie di risorse per comprendere e usare il colore HDR in After Effects.

Chris Meyer nel sito Web Lynda.com, spiega che i colori HDR a virgola mobile, da 32 bpc, possono essere utilizzati in una panoramica video.

Nel sito Web VFX Haiku di Kert Gartner sono disponibili diversi esempi visivi e una breve descrizione dei vantaggi dell'utilizzo del colore a 32 bpc.

Nel sito Web Video Copilot è disponibile un'esercitazione video realizzata da Andrew Kramer con una dimostrazione dei vantaggi dell'utilizzo del colore a 32 bpc con effetto movimento.

Nel suo sito Web fnord, Brendan Bolles spiega come utilizzare l'effetto Convertitore profilo colori e i profili dei colori dei film per regolare i colori ed eseguire la mappatura dei toni per far sembrare che un'immagine HDR sia stata ripresa in una pellicola cinematografica.

Torna all'inizio

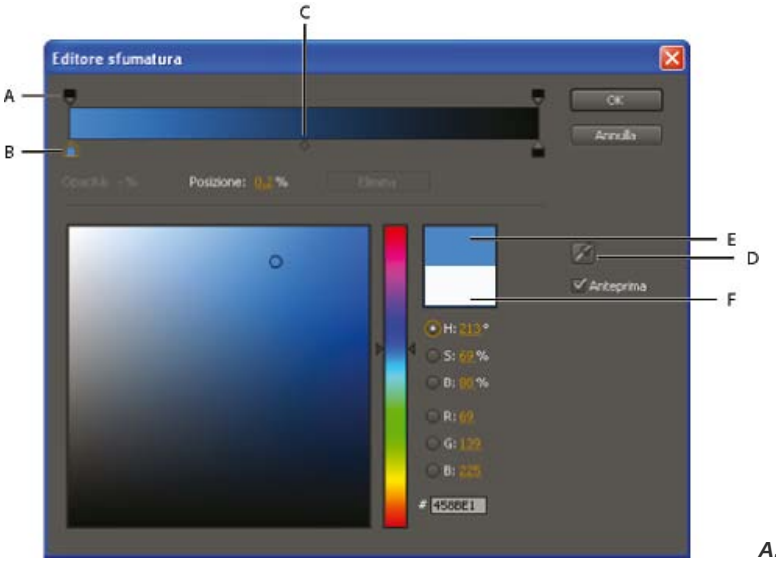
Selezionare un colore e modificare una sfumatura

In numerosi contesti, potete fare clic sul pulsante Contagocce per attivare lo strumento contagocce oppure potete fare clic su un campione colore per aprire un selettore colore. Se usate il Selettore colore di Adobe, potete attivare il contagocce anche dalla finestra di dialogo Selettore colore di Adobe.

Se fate clic su un campione di sfumature per un tratto o un riempimento in un livello forma o se fate clic su Modifica sfumatura nel pannello Timeline, il Selettore colore di Adobe si apre con i controlli Editore sfumatura con ulteriori controlli per la modifica delle sfumature visualizzati nella parte superiore della finestra di dialogo.

In questo video disponibile sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come modificare i riempimenti e le tracce per i livelli forma e altre opzioni.

Nota: *il metodo dell'espressione sampleImage è un altro modo per campionare i valori di colore. Scegliete questo metodo per usare valori di colore di pixel specifici come input in un'espressione. Consultate Attributi e metodi generali del livello (riferimento espressioni).*



A. *Interruzione di opacità* ***B.*** *Interruzione di colore* ***C.*** *Punto intermedio opacità* ***D.*** *Contagocce* ***E.*** *Rettangolo del nuovo colore* ***F.*** *Rettangolo del colore originale*

Scegliere un selettore colore

❖ Scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS) ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per usare il selettore colore fornito dal sistema operativo, selezionate Usa selettore colore di sistema.
- Per usare il Selettore colore di Adobe, deselezionate Usa selettore colore di sistema.

Nel suo sito Web redefinery, Jeff Almasol mette a disposizione lo script PickerSwitcher, che attiva e disattiva l'impostazione Usa selettore colore di sistema. Utilizzate questo script quando preferite utilizzare il selettore colore Adobe per determinate attività e usare invece quello del sistema operativo per altre e per cambiare rapidamente questa impostazione. Questo script funziona particolarmente bene insieme al pannello LaunchPad, con il quale l'esecuzione dello script PickerSwitcher è facile quanto fare clic su un pulsante. Per scaricare lo script LaunchPad, passate ad nel sito Web Adobe.

Selezionare un colore con lo strumento contagocce

1. Fate clic sul pulsante Contagocce e spostate il puntatore sul pixel da sottoporre a campionamento. Il campione colore accanto al pulsante Contagocce assume in maniera dinamica il colore riportato sotto il Contagocce.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per selezionare il colore di un singolo pixel, fate clic sul pixel.
   - Per eseguire il campionamento del colore medio di un'area di 5x5 pixel, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sull'area.

   Nota: *quando eseguite il campionamento dall'interno del fotogramma della composizione del pannello Composizione, per impostazione predefinita il contagocce ignora il colore di sfondo della composizione ed esegue il campionamento dei soli canali di colore semplice. Per campionare i canali di colore premoltiplicati con il colore di sfondo della composizione, tenete premuto Maiusc e fate clic con il contagocce. Tenendo premuto Maiusc e facendo clic con il contagocce, i colori vengono campionati come apparirebbero nel fotogramma della composizione del pannello Composizione.*

   Potete utilizzare lo script Sampler Sizer Radio nel sito Web Leapfrog Productions per modificare l'area campionata mediante lo strumento contagocce.

Premete il tasto Esc per disattivare il contagocce.

Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe

1. Fate clic su un campione colore per visualizzare il Selettore colore di Adobe.
2. (Facoltativo) Per impedire l'aggiornamento dei pannelli con i risultati delle selezione colore finché non accettate il colore facendo clic su OK, deselezionate Anteprima nella finestra di dialogo Selettore colore. L'opzione Anteprima non è disponibile

in tutti i contesti.
Nota: *la selezione di Anteprima è utile per vedere i risultati delle selezioni colore prima di accettarle definitivamente ma può ridurre le prestazioni in quanto viene eseguito il rendering delle nuove immagini per l'anteprima nel pannello Composizione o Livello.*

3. Selezionate il componente da usare per visualizzare lo spettro dei colori:
   H Visualizza tutte le tonalità nel cursore del colore. La selezione di una tonalità nel cursore del colore determina la visualizzazione della gamma di saturazione e luminosità della tonalità selezionata nello spettro dei colori, con la saturazione che aumenta da sinistra a destra e la luminosità che aumenta dal basso all'alto.

   S Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore che diminuisce fino alla luminosità minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore del cursore e la saturazione minima nella parte inferiore.

   B (nella sezione HSB) Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore che diminuisce fino alla saturazione minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore.

   R Visualizza il componente di colore rosso nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del rosso consente di miscelare una quantità maggiore di rosso nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

   G Visualizza il componente di colore verde nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore rosso e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del verde consente di miscelare una quantità maggiore di verde nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

   B (nella sezione RGB) Visualizza il componente di colore blu nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e rosso. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del blu consente di miscelare una quantità maggiore di blu nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate i triangoli lungo il cursore del colore o fate clic all'interno del cursore del colore per regolare i colori visualizzati nello spettro dei colori.
   - Fate clic o trascinate all'interno dello spettro dei colori quadrato grande per selezionare un colore. Un marcatore circolare indica la posizione del colore nello spettro dei colori.

     Nota: *durante la regolazione del colore con il cursore del colore e lo spettro dei colori, i valori numerici cambiano a indicare il nuovo colore. Il rettangolo nell'angolo superiore destro del cursore del colore visualizza il nuovo colore; il rettangolo inferiore visualizza il colore originale. Fate clic sul rettangolo inferiore per ripristinare il colore originale.*
   - Per HSB, specificate la tonalità (H) come angolo con un valore compreso tra 0° e 360°, corrispondente alla posizione della ruota dei colori. Specificate la saturazione (S) e la luminosità (B) come percentuali (0–100).
   - Per RGB, specificate i valori dei componenti. Potete impostare i colori su valori di intervallo inferiori e superiori (al di fuori dell'intervallo 0,0–1,0) in un progetto HDR.
   - Per # immettete un valore di colore in formato esadecimale. Questo formato colore è comune in flussi di lavoro Web.

Modificare una sfumatura

Una sfumatura è definita da interruzioni di colore e interruzioni di opacità. Ogni interruzione ha una posizione lungo la sfumatura e un valore per il colore o l'opacità. I valori tra le interruzioni vengono interpolati. Per impostazione predefinita, l'interpolazione è lineare, ma potete modificarla trascinando il punto intermedio dell'opacità o del colore tra le due interruzioni.

- Per aggiungere un'interruzione di colore o di opacità, fate clic sotto o sopra la barra della sfumatura nella finestra di dialogo Editore sfumatura.
- Per rimuovere un'interruzione, trascinatela lontano dalla barra della sfumatura oppure selezionate l'interruzione e fate clic su Elimina.
- Per modificare il valore di un'interruzione, selezionatelo e regolate il valore Opacità o utilizzate i controlli Selettore colore di Adobe sotto i controlli dell'Editor sfumatura.
- Per scegliere un tipo di sfumatura, fate clic sul pulsante Sfumatura lineare o Sfumatura radiale nell'angolo superiore sinistro della finestra di dialogo Editore sfumatura.
  Nota: *usate la proprietà Stile per scegliere un tipo di sfumatura per lo stile del livello Sovrapposizione sfumatura.*

Usare i campioni Adobe Kuler in After Effects

Nel sito Web di Adobe è disponibile lo script Swatch You Want in un pacchetto di script per After Effects in After Effects Exchange. Lo script

Swatch You Want importa e converte i file Adobe Swatch Exchange (.ase) per l'uso in After Effects.

Nel sito Web mette a disposizione un'esercitazione video e un progetto di esempio nel suo sito Web Maltaannon, i quali mostrano come copiare e incollare dall'applicazione desktop Adobe Kuler per importare i campioni di colore in After Effects.

Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile uno script realizzato da Mathias Möhl che consente di caricare e usare i temi di colore Kuler. Un'esercitazione video di Mathias che mostra come usare Kuler con After Effects è inoltre disponibile nel sito Web AETUTS+.

Nel sito Web AETUTS+ è disponibile un'esercitazione video di Jorrit Schulte che mostra come realizzare un predefinito di animazione per importare e usare i campioni colore Kuler.

Correzione colore, regolazione cromatica e regolazione del colore

Torna all'inizio

Quando realizzate una composizione, spesso si rende necessario regolare o correggere i colori di uno o più livelli. Queste regolazioni possono essere utilizzate per vari motivi. Di seguito sono forniti alcuni esempi:

- Volete dare l'impressione che numerosi elementi di metraggio siano stati ripresi nelle stesse condizioni, affinché possano essere composti o modificati contemporaneamente.
- Avete la necessità di regolare i colori di una ripresa per dare l'impressione che sia stata fatta di notte invece che di giorno.
- Avete la necessità di regolare l'esposizione di un'immagine per recuperare i dettagli dalle aree sovraesposte.
- Avete la necessità di migliorare un colore in una ripresa perché dovete comporre un elemento grafico con quel colore.
- Avete la necessità di limitare i colori a un particolare intervallo, ad esempio quello a prova di trasmissione.

I termini correzione colore e regolazione cromatica sono spesso usati indifferentemente come sinonimi, anche se regolazione cromatica è a volte usato in riferimento alle regolazioni apportate al colore per scopi creativi anziché per correggere effettivi problemi cromatici. In After Effects il termine correzione colore viene usato nel suo senso più ampio.

After Effects include numerosi effetti incorporati per la correzione del colore, tra cui gli effetti Curve, Livelli e altri effetti della categoria Correzione colore. Potete inoltre usare l'effetto Applica tavola colori per trasformare i colori in base a una tavola di colori per scopi correttivi. Consultate Effetti Correzione colore e Effetto Applica tavola colori.

Il plug-in Camera Raw può essere usato per correggere e regolare le immagini fisse nei formati JPEG, TIFF e in numerosi formati Raw per fotocamere.

Il plug-in Synthetic Aperture Color Finesse in dotazione con After Effects include eccellenti strumenti di correzione del colore. After Effects CS6 include Synthetic Aperture Color Finesse 3. Consultate Risorse per Synthetic Aperture Color Finesse.

Ulteriori risorse per la correzione e la regolazione del colore

In questo articolo disponibile sul sito Web di Adobe sono state raccolte diverse esercitazioni video e altre risorse utili sulla correzione e calibratura dei colori in After Effects e Premiere Pro.

Nel suo sito Web Motionworks, John Dickinson mette a disposizione ausili visivi che illustrano come utilizzare gli effetti Curve e Livelli per le regolazioni del colore:

- Diagramma dell'effetto Curve nel sito Web Motionworks
- Diagramma dell'effetto Livelli nel sito Web Motionworks

Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* mostra come combinare il tracciamento del movimento e il rotoscoping per isolare e correggere selettivamente il colore del volto di un attore.

Il predefinito di animazione Rebel CC è un semplice strumento per la correzione del colore, stile telecinema, per la colorazione o la calibratura di un filmato. Questo predefinito di animazione utilizza le espressioni per controllare l'effetto Livelli (Controlli singoli). Per ulteriori informazioni e per scaricare il predefinito di animazione, consultate il blog ProLost di Stu Maschwitz.

Nel blog ProLost di Stu Maschwitz è disponibile un messaggio che illustra la correzione dei colori per le tonalità della pelle, con collegamenti ad alcune risorse relativi a impostazioni di prova che mostrano le varie tonalità della pelle su un vettorscopio.

Mark Christiansen mette a disposizione suggerimenti e tecniche dettagliate per la correzione, la regolazione e la corrispondenza dei colori nel capitolo "Color Correction in Adobe After Effects" (Correzione dei colori in Adobe After Effects) del documento After Effects Studio Techniques (Tecniche di After Effects Studio) nel sito Web Peachpit Press.

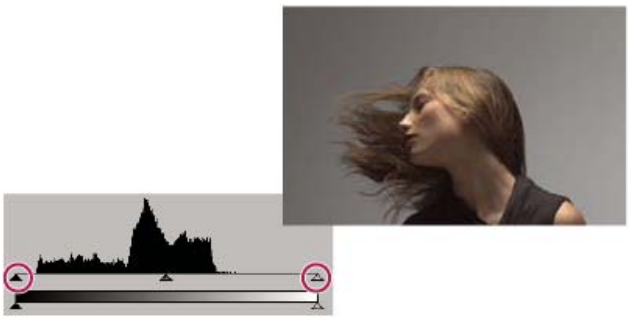
Rich Young raccoglie esercitazioni e predefiniti per effetti quali il bleach bypass, cross processing e altri in un articolo disponibile sul sito Web ProVideo Coalition.

Uso degli istogrammi per regolare il colore

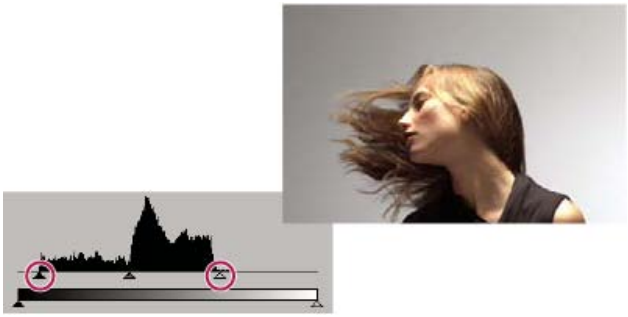
Un istogramma è una rappresentazione del numero di pixel in ogni valore di luminanza di un'immagine. Un istogramma con valori diversi da zero per ogni valore di luminanza indica un'immagine che utilizza tutta la gamma tonale. Un istogramma che non utilizza tutta la gamma tonale corrisponde a un'immagine opaca senza contrasto.

Un'operazione comune di correzione del colore è la modifica di un'immagine in modo che i valori dei pixel vengano distribuiti in maniera più

uniforme da sinistra a destra sull'istogramma, piuttosto che raggruppati su uno o sull'altro lato. Questa operazione può essere eseguita su molte immagini in maniera semplice ed efficace applicando l'effetto Livelli e regolandone le proprietà Livello di bianco di input e Livello di nero di input nell'istogramma.



Istogramma per un'immagine che non utilizza tutta la gamma tonale



Cursori spostati in modo da utilizzare tutta la gamma tonale

Istogramma che mostra luci ritagliate

Istogramma che mostra ombre ritagliate

Risorse per Synthetic Aperture Color Finesse

Torna all'inizio

Importante: *Color Finesse non è incluso nella versione di prova gratuita di After Effects. Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.*

Il plug-in Synthetic Aperture Color Finesse in dotazione con After Effects include eccellenti strumenti di correzione del colore. Nel sito Web di Synthetic Aperture sono disponibili esercitazioni e ulteriori informazioni sull'uso di Color Finesse.

Con Color Finesse viene installata la relativa documentazione nella cartella del plug-in stesso, all'interno della cartella Plug-ins. After Effects CS6 include Synthetic Aperture Color Finesse 3. Consultate Plug-in.

Modelli di colore e spazi colore

Torna all'inizio

Un modello di colore è un modo di descrivere il colore usando numeri affinché i computer possano operare su di essi. Il modello di colore usato in

After Effects è quello RGB in cui ogni colore viene descritto in termini di quantità di luce rossa, verde e blu sommata per creare il colore. Altri modelli di colore comprendono CMYK, HSB, YUV e XYZ.

Uno spazio colore è una variante del modello di colore. Uno spazio colore è contraddistinto da un gamut (gamma di colori), un set di colori primari (primari), un punto del bianco e una risposta tonale. Ad esempio, nel modello di colore RGB vi sono numerosi spazi di colore, compresi (in ordine decrescente di dimensioni di gamut) ProPhoto RGB, Adobe RGB, sRGB IEC61966-2.1 e Apple RGB. Anche se ognuno di questi spazi colore definisce il colore usando gli stessi tre assi (R, G e B), essi hanno gamut e curve della risposta tonale diversi.

Sebbene numerosi dispositivi usino i componenti rosso, verde e blu per registrare o esprimere il colore, tali componenti hanno caratteristiche diverse; ad esempio il blu per una videocamera non è esattamente uguale a quello per un'altra videocamera. Ogni dispositivo che registra o esprime il colore ha un proprio spazio colore. Quando un'immagine viene spostata da un dispositivo a un altro, i suoi colori potrebbero avere un aspetto diverso perché ogni dispositivo interpreta i valori RGB nel proprio spazio colore.

La gestione del colore usa profili colore per convertire i colori da uno spazio colore a un altro, in modo da ottenere lo stesso aspetto in ogni dispositivo.

Risorse online su modelli di colore e spazi colore

Adobe mette a disposizione un documento tecnico sugli spazi colore e la gestione dei colori in After Effects, nel sito Web Adobe.

Nel suo sito Web, Charles Poynton fornisce un ottimo insieme di risorse sugli spazi colore, la gestione del colore e altre tecnologie del colore.

Christopher Nevison mette a disposizione un articolo nel sito Web della Colgate University in cui spiega e descrive l'utilizzo dei modelli di colore RGB, CMYK, HSL, HSB e YCbCr.

Nel suo sito Web graymachine, Harry Frank mette a disposizione un'esercitazione video che mostra come e perché utilizzare le espressioni di conversione del colore per convertire i colori dal modello di colore RGB al modello di colore HSL quando i colori variano in modo casuale. Nell'esempio specifico che egli mostra viene utilizzato l'effetto Onde radio.

Torna all'inizio

Risposta tonale e gamma

La risposta tonale per uno spazio colore è il rapporto tra l'intensità della luce e il segnale che crea o registra (percepisce) la luce.

La vista umana non risponde linearmente alla luce. In altre parole, la nostra percezione della luminosità di una luce non raddoppia quando l'occhio viene colpito da un numero doppio di fotoni in un determinato momento. Allo stesso modo, gli elementi dello schermo di un monitor CRT non emettono luce due volte più luminosa quando viene applicata una tensione due volte più grande. La relazione tra l'intensità della luce e l'intensità del segnale per un dispositivo di visualizzazione è espressa da una funzione di potenza. L'esponente di questa funzione di potenza si chiama gamma. In generale, il rapporto tra l'intensità della luce e l'intensità del segnale per un dispositivo di input è inverso rispetto a quello per un dispositivo di output, sebbene i valori gamma per i dispositivi di input e quelli di output possano essere diversi per tenere conto della differenza tra l'illuminazione della scena e l'illuminazione dell'ambiente di visualizzazione.

Nota: *lo spostamento del dispositivo di scorrimento dei mezzitoni (ad esempio il controllo Gamma dell'effetto Livelli) in un istogramma di correzione del colore produce lo stesso risultato che si ottiene modificando il valore gamma, cambiando la curva della risposta tonale senza spostare il punto del bianco. La modifica della curva nell'effetto Curve modifica anche la risposta tonale, ma non necessariamente con una curva gamma.*

Nel suo sito Web, Charles Poynton fornisce un ottimo insieme di risorse sulla tecnologia gamma e altri tipi di tecnologie del colore.

Risposta tonale lineare: quando il gamma è pari a 1

L'elevazione di un qualsiasi numero alla potenza di 1 produce come risultato il numero originale. Per esprimere il comportamento della luce nel mondo naturale, al di fuori del contesto dei nostri sistemi percettivi non lineari, viene usato un valore gamma di 1.0. A volte si dice che un sistema con un valore gamma di 1,0 opera in luce lineare, mentre un sistema codificato con un valore gamma diverso da 1,0 per corrispondere al sistema visivo umano viene detto percettivo.

Se avete attivato la gestione del colore (specificando uno spazio cromatico di lavoro), potete eseguire tutte le operazioni di colore in luce lineare linearizzando lo spazio cromatico di lavoro. Uno spazio cromatico linearizzato usa gli stessi primari e lo stesso punto del bianco della versione non lineare; la curva della risposta tonale viene semplicemente resa diritta.

Molte operazioni di composizione, come la combinazione di colori con i metodi di fusione, sfruttano il fatto di venire eseguite in uno spazio colore lineare. Per ottenere la fusione di colori più naturale e realistica, lavorate in uno spazio colori lineare. Se non avete attivato la gestione del colore, potete eseguire comunque operazioni di fusione usando un valore gamma di 1.0. Consultate Linearizzare lo spazio di lavoro e attivare la fusione lineare.

Gamma di sistema, gamma di dispositivo e differenza tra scena e ambiente di visualizzazione

Il valore gamma per un intero sistema, dall'acquisizione alla visualizzazione nell'ambiente di visualizzazione passando per la produzione, è il prodotto dei valori gamma usati per ciascuna delle fasi nel sistema. Questo prodotto non è sempre 1,0 come sarebbe se le operazioni eseguite per la codifica corrispondessero esattamente (invertite) a quelle eseguite per la decodifica. Una ragione per un sistema gamma diverso da 1,0 è data dal fatto che spesso esiste una differenza tra le condizioni di illuminazione in cui viene acquisita una scena e le condizioni di illuminazione in cui viene vista. Considerate che in genere osservate un filmato in un ambiente poco illuminato ma le scene non vengono normalmente riprese in un ambiente scuro.

Ad esempio, il valore gamma del dispositivo per una videocamera HD è di circa 1/1,9 e quello per un display HD è di circa 2,2. Moltiplicando

questi valori si ottiene un valore gamma del sistema di circa 1,15 che è appropriato per le condizioni scarsamente illuminate in cui si guarda la televisione in un soggiorno tipico. Il valore gamma del sistema per la produzione di immagini video è molto superiore (circa 1,5-2,5) per adattarsi all'ambiente di visualizzazione più scuro di una sala cinematografica. Il valore gamma per il negativo della pellicola è circa 1/1,7 mentre quello per il film proiettato è circa 3-4.

I profili di colore si riferiscono alla scena se le loro curve di risposta tonale sono basate sulle condizioni nella scena tipica. I profili di colore si riferiscono all'output se le loro curve di risposta tonale sono basate sulle condizioni nell'ambiente di visualizzazione tipico.

Per impostazione predefinita, quando utilizzate la gestione del colore, After Effects regola automaticamente il contrasto delle immagini durante la conversione tra i profili di colore riferiti alla scena e i profili di colore riferiti all'output. La conversione automatica (regolazione dello stato immagine) è basata sui valori gamma specificati nello standard video HDTV.

- Per disattivare questa trasformazione automatica del colore, deselezionate Compensa per profili riferiti alla scena nella finestra di dialogo Impostazioni progetto (File > Impostazioni progetto).

La funzione Compensa per profili riferiti alla scena è disponibile anche in Adobe Photoshop CS4 e versioni successive, ma non esiste in altre applicazioni. Per far corrispondere i colori nelle altre applicazioni (compreso After Effects CS3 e versioni precedenti) disattivate la conversione automatica. Quando aprite un progetto creato in After Effects CS3 o versione precedente, l'opzione Compensa per profili riferiti alla scena è deselezionata.

Ogni istanza dell'effetto Convertitore profilo colori può anche essere impostata in modo da compensare o meno i profili riferiti alla scena o da utilizzare l'impostazione indicata dall'opzione Compensa per profili riferiti alla scena per il progetto. Consultate Effetto Convertitore profilo colori.

Per una descrizione approfondita della compensazione automatica per profili riferiti alla scena, visitate il sito Web di Adobe.

Per ulteriori informazioni sulla compensazione per profili riferiti alla scena, consultate questo articolo di Todd Kopriva e Peter Constable nel sito Web di Adobe.

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Trish e Chris Meyer con informazioni pratiche sui profili riferiti alla scena e riferiti alla visualizzazione.

QuickTime e gamma nei progetti senza gestione del colore

After Effects 7.0 e precedenti utilizzavano i codec per decodificare diversi tipi di supporti e le regolazioni di gamma effettuate da QuickTime su Windows erano differenti da quelle eseguite su Mac OS. Le regolazioni di gamma eseguite da After Effects CS3 e versioni successive differiscono da quelle effettuate da questi codec QuickTime. Le regolazioni di gamma effettuate da After Effects CS3 e versioni successive su Windows sono le stesse eseguite da After Effects CS3 e versioni successive su Mac OS. Inoltre, non utilizzando i codec QuickTime, After Effects mantiene i valori di intervallo superiore in progetti a 32 bpc.

Selezionate Come regolazioni gamma QuickTime di precedenti versioni di After Effects nella finestra di dialogo Impostazioni progetto per effettuare una delle seguenti operazione:

- Evitate gli spostamenti dei colori quando lavorate con progetti creati in After Effects 7.0 o versioni precedenti
- Fate corrispondere i colori in un progetto creato in After Effects 7.0 o versioni precedenti
- Assicuratevi che i colori nel pannello Composizione corrispondano ai colori nel lettore QuickTime

Per impostazione predefinita, l'opzione Come regolazioni gamma QuickTime di precedenti versioni di After Effects è selezionata per i progetti creati in After Effects 7.0 o versioni precedenti. È opportuno creare nuovi progetti senza selezionare questa opzione.

Per informazioni su problematiche relative a QuickTime Player e alle regolazioni gamma, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web ProVideo Coalition Trish e Chris Meyer pubblicano dei suggerimenti per risolvere i problemi relativi alle regolazioni gamma con QuickTime e H.264.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Gestione del colore

Gestione del colore e profili colore
Calibrare e creare il profilo del monitor
Scegliere uno spazio cromatico di lavoro e attivare la gestione del colore
Linearizzare lo spazio di lavoro e attivare la fusione lineare
Interpretare un elemento di metraggio assegnando un profilo colore di input
Assegnare un profilo dei colori di output
Attivare o disattivare la gestione del colore di visualizzazione
Simulare l'aspetto dei colori su un dispositivo di output diverso
Colori a prova di trasmissione

Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* offre un'introduzione alla gestione del colore, con informazioni su come funziona e come utilizzarla.

Gestione del colore e profili colore

Torna all'inizio

Panoramica sulla gestione dei colori

Le informazioni sul colore vengono comunicate usando dei numeri. Dato che dispositivi diversi usano metodi diversi per registrare e visualizzare il colore, gli stessi numeri possono essere interpretati in modo diverso e ci appaiono come colori diversi. Un sistema di gestione del colore tiene traccia di tutti i vari modi di interpretare il colore ed esegue le conversioni per far sì che le immagini mantengano lo stesso aspetto a prescindere dal dispositivo usato per visualizzarle.

In genere, un profilo colore è una descrizione di uno spazio colore specifico per un dispositivo in termini delle trasformazioni richieste per convertire le sue informazioni sul colore in uno spazio colore indipendente dal dispositivo.

Nel caso specifico in cui si lavori in After Effects, i profili colore ICC sono usati per la conversione in e da lo spazio cromatico di lavoro nel seguente flusso di lavoro generale:

1. Un profilo colore di input viene usato per convertire ogni elemento di metraggio dal proprio spazio colore nello spazio cromatico di lavoro. Un elemento di metraggio può contenere un profilo colore di input incorporato oppure potete assegnare il profilo colore di input nella finestra di dialogo Interpreta metraggio o nel file delle regole di interpretazione. Consultate Interpretare un elemento di metraggio assegnando un profilo colore di input.
2. After Effects esegue tutte le operazioni che interessano il colore nello spazio cromatico di lavoro. Assegnate uno spazio cromatico di lavoro (spazio di lavoro del progetto) nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Consultate Scegliere uno spazio cromatico di lavoro e attivare la gestione del colore.
3. I colori vengono convertiti dallo spazio cromatico di lavoro allo spazio cromatico del monitor del computer usando il profilo del monitor. Questa conversione assicura che la composizione avrà lo stesso identico aspetto su due monitor diversi, a condizione che il loro profilo sia stato creato correttamente. Questa conversione non cambia i dati all'interno della composizione. Potete scegliere se convertire i colori per il monitor usando il comando del menu Visualizza > Usa gestione del colore per visualizzazione. Consultate Attivare o disattivare la gestione del colore di visualizzazione.
4. In via opzionale, After Effects usa un profilo di simulazione per mostrare sul monitor del computer quale sarà l'aspetto della composizione nel formato di output finale su un dispositivo diverso. Potete controllare la simulazione dell'output per ogni visualizzazione tramite il menu Visualizza > Simula output. Consultate Simulare l'aspetto dei colori su un dispositivo di output diverso.
5. Un profilo colore di output per ogni modulo di output viene usato per convertire la composizione sottoposta a rendering dallo spazio cromatico di lavoro in quello del supporto di output. Potete scegliere il profilo del colore di output nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output. Consultate Assegnare un profilo dei colori di output.

Per impostazione predefinita, quando utilizzate la gestione del colore, After Effects regola automaticamente i colori per compensare le differenze di gamma tra i profili di colore riferiti alla scenda e i profili di colore riferiti all'output. Consultate Risposta tonale e gamma.

Nota: *Un altro approccio alla gestione del colore consiste nell'applicare manualmente delle trasformazioni di colori mediante delle tavole di consultazione dei colori. Consultate Effetto Applica tavola colori.*

Vantaggi della gestione dei colori

La gestione del colore offre numerosi benefici, tra cui:

- I colori nelle immagini importate rispecchiano fedelmente le intenzioni dell'autore.

Disponete di un maggior controllo sul modo in cui i colori vengono fusi nel progetto, dall'effetto movimento all'anti-alias.

- I filmati creati saranno fedeli alle vostre intenzioni quando vengono visti su dispositivi diversi dal monitor del computer.

Se non attivate la gestione del colore per il vostro progetto, i colori nella composizione dipenderanno dalle caratteristiche di colore del monitor: i colori che vedete sono quelli visualizzati dal monitor in base ai numeri RGB negli elementi di metraggio. Dato che spazi di colore diversi usano gli stessi numeri RGB per rappresentare colori diversi, i colori che vedete e quelli della composizione potrebbero non essere i colori voluti dall'autore del metraggio. Di fatto, i colori potrebbero essere molto diversi da quelli voluti.

Impostando uno spazio cromatico di lavoro per il progetto (che permette la gestione del colore), fate due cose:

- Definite uno spazio di colore comune per la composizione e altre operazioni che interessano il colore.
- Controllate l'aspetto dei colori nella composizione.

Se un elemento di metraggio ha un profilo colori incorporato (ad esempio l'elemento di metraggio è un file PSD di Photoshop), i colori voluti dall'autore dell'immagine possono essere riprodotti accuratamente nella composizione. Il profilo colori contiene le informazioni che determinano come convertire i numeri RGB nel file immagine in uno spazio di colore indipendente dal dispositivo; il profilo colori del monitor può quindi essere usato per determinare quali numeri RGB nello spazio colore del monitor rappresentano i colori destinati all'elemento di metraggio. Questa conversione automatica diventa ancor più importante quando si importano elementi di metraggio con numerosi profili di colore diversi, da sorgenti diverse.

Il processo di conversione del colore non richiede alcun intervento da parte vostra. I colori vengono semplicemente visualizzati sul monitor com'erano nel momento in cui l'immagine è stata creata. Il vostro monitor potrebbe, avere un gamut limitato rispetto allo spazio di colore che avete scelto per lo spazio di lavoro e i colori possono venire tagliati quando vengono visualizzati sul monitor. Tuttavia, dispone comunque dell'intervallo completo dei dati cromatici nel progetto e i colori non vengono tagliati internamente.

Quando siete pronti per eseguire l'output della vostra composizione, potete usare la gestione del colore per trasformare i colori nello spazio appropriato per il vostro supporto di output. In questa fase, state preservando l'aspetto dei colori desiderato.

Profili colore

Il formato file per i profili colore è standardizzato da ICC (International Color Consortium) e i file che li contengono in genere terminano con l'estensione .icc. After Effects ha in dotazione numerosi profili colore per spazi colore per tipi di input e output comuni (e anche non molto comuni).

After Effects carica i profili colore da diverse posizioni, tra cui:

- Mac OS: Liberia/ColorSync/Profiles
- Mac OS: Libreria/Supporto applicazione/Adobe/Colore/Profili
- Windows: WINDOWS\system32\spool\drivers\color
- Windows: Programmi\File comuni\Adobe\Color\Profiles

Potete creare un profilo ICC personalizzato usando Adobe Photoshop. In Photoshop, scegliete Modifica > Impostazioni colori. Nei menu RGB e CMYK dell'area Spazi di lavoro della finestra di dialogo Impostazioni colore Photoshop, sono disponibili le opzioni per salvare e caricare i profili ICC e per definire i profili personalizzati.

Tutti i profili di colore utilizzati in un progetto vengono salvati nel progetto, quindi non dovete trasferirli manualmente da un sistema all'altro per aprire il progetto in un altro sistema.

Nota: *il profilo di colore NTSC (1953) corrisponde ad apparecchi televisivi obsoleti ed è consigliabile non usarlo. Per apparecchi televisivi NTSC a definizione standard, usare uno dei profili colore SDTV NTSC.*

Al momento di scegliere un profilo (per l'input, l'output o la simulazione), i profili per la pellicola cinematografica saranno visibili solo se il metraggio è Cineon o se selezionate Mostra tutti i profili disponibili. In caso di metraggio Cineon, appariranno solo i profili della pellicola cinematografica, a meno che non selezioniate Mostra tutti i profili disponibili.

Suggerimenti sulla gestione del colore

Non dimenticatevi di leggere le indicazioni nelle finestre di dialogo Interpreta metraggio, Impostazioni progetto e Impostazioni modulo di output. Il testo in esse contenuto vi aiuta a capire le conversioni di colore che verranno eseguite quando interpretate il metraggio, eseguite la composizione e l'output dei filmati sottoposti a rendering.

Assicuratevi che l'ambiente di lavoro fornisca un livello di luce e una temperatura cromatica uniforme. Ad esempio, le caratteristiche cromatiche della luce solare cambiano durante il giorno e possono alterare l'aspetto dei colori sullo schermo, per questo motivo tenete le imposte chiuse o lavorate in una stanza senza finestre.

Risorse online sulla gestione del colore

Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* offre un'introduzione alla gestione del colore, con informazioni su come funziona e come utilizzarla.

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione una panoramica sulla gestione del colore in un articolo nel sito Web Artbeats.

Per istruzioni dettagliate sull'uso della gestione del colore per creare filmati per il Web, HDTV, per pellicola cinematografica e per altri supporti multimediali diffusi, visitate il sito Web di Adobe.

Per un'esercitazione video sulla gestione del colore in After Effects, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web di Johan Steen è disponibile un articolo in cui viene spiegata dettagliatamente la gestione del colore in After Effects. Viene inoltre spiegato come effettuare la calibrazione e il profilo di un monitor, come usare la gestione del colore in Photoshop e come lavorare in uno spazio colore lineare.

Per informazioni sui profili di colore, consultate il sito Web International Color Consortium.

Nel suo sito Web, Charles Poynton fornisce un ottimo insieme di risorse sulla tecnologia e la terminologia del colore.

Calibrare e creare il profilo del monitor

Torna all'inizio

Quando calibrate il monitor, l'utilità di creazione del profilo consente di salvare un profilo di colore che descrive il comportamento del colore del monitor. Il profilo contiene informazioni su quali colori possono essere riprodotti e in che modo devono essere convertiti i valori numerici di colore di un'immagine in modo da ottenere una visualizzazione accurata dei colori. After Effects e il sistema operativo possono utilizzare queste informazioni per assicurarsi che i colori visibili sul monitor siano simili ai colori del filmati creati.

Nota: *le prestazioni del monitor cambiano e peggiorano nel tempo; ripetete la calibrazione del monitor e la creazione del profilo più o meno ogni mese. Se la calibrazione del monitor allo standard appropriato risulta difficile o impossibile, è probabile che il monitor sia troppo vecchio e che i colori rappresentati appaiano sbiaditi.*

1. Assicuratevi che il monitor sia rimasto acceso per almeno mezz'ora, fornendogli il tempo sufficiente a riscaldarsi e generare output più omogenei.
2. Controllate che il monitor visualizzi milioni di colori (24 bit per pixel) o più.
3. Se non possedete un software di creazione dei profili che utilizza un dispositivo di misurazione, rimuovete i pattern di sfondo colorati dal desktop del monitor e impostate il desktop in modo che visualizzi i grigi neutri. I pattern complessi o i colori vivaci intorno a un documento disturbano la percezione accurata dei colori.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni per calibrare il monitor e creare il relativo profilo:
   - Per ottenere risultati ottimali usate software e dispositivi di misurazione di altri produttori. In generale, l'uso di un dispositivo di misurazione quale un colorimetro insieme al software permette di creare profili più precisi perché uno strumento è in grado di misurare i colori visualizzati su un monitor con maggiore precisione rispetto all'occhio umano.

     La maggior parte dei programmi software di creazione dei profili assegna automaticamente un nuovo profilo come profilo predefinito del monitor. Per istruzioni su come assegnare manualmente il profilo del monitor, consultate la documentazione relativa al sistema operativo.
   - In Mac OS, utilizzate l'utilità di calibrazione ubicata nella scheda Preferenze di Sistema > Monitor >Colore.

Scegliere uno spazio cromatico di lavoro e attivare la gestione del colore

Torna all'inizio

Per attivare la gestione del colore per un progetto, scegliete uno spazio cromatico di lavoro (Spazio di lavoro) per il progetto nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Potete controllare la gestione del colore per ogni elemento di metraggio tramite la finestra di dialogo Interpreta metraggio o tramite il file delle regole di interpretazione. Potete controllare la gestione del colore per ogni elemento di output nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output.

Se lo spazio di lavoro è impostato su Nessuno nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, la gestione del colore non è attivata per il progetto.

La scelta di uno spazio cromatico di lavoro è un passo essenziale nella gestione del colore in un progetto. I colori degli elementi di metraggio vengono convertiti nello spazio cromatico di lavoro come comune spazio di colore per la composizione.

Per ottimizzare i risultati, quando lavorate con colore a 8 bpc, abbinate lo spazio cromatico di lavoro allo spazio cromatico dell'output. Se state eseguendo il rendering su più di uno spazio cromatico, dovete impostare la profondità colore del progetto a 16 bpc o 32 bpc, almeno per il rendering per l'output finale. Lo spazio cromatico di lavoro deve corrispondere allo spazio cromatico di output con il gamut più ampio. Se ad esempio prevedete di eseguire l'output in Adobe RGB e sRGB, utilizzate Adobe RGB come spazio cromatico di lavoro poiché Adobe RGB ha un gamut più ampio e può pertanto rappresentare colori più saturi. Per mantenere valori di intervallo superiore, lavorate con colore a 32 bpc per i suoi valori elevati di intervallo dinamico.

Suggerimenti per scegliere gli spazi cromatici di lavoro:

- SDTV NTSC o SDTV PAL è una buona scelta se state realizzando un filmato per trasmissione televisiva a definizione standard, incluso DVD a definizione standard.
- HDTV (Rec. 709) è una buona scelta se state realizzando un filmato per la televisione ad alta definizione. Questo spazio colore usa gli stessi primari di sRGB, ma ha un gamut più ampio, per cui è adatto per molti tipi di lavori.
- RGB ProPhoto con una curva di risposta tonale lineare (gamma pari a 1.0) è una buona scelta per il lavoro cinematografico digitale.
- sRGB IEC61966-2.1 è una buona scelta se state realizzando un filmato per il Web, specie disegni animati.

Gli spazi cromatici disponibili in After Effects variano in base ai profili cromatici installati sul vostro computer. Consultate Profili colore.

1. Scegliete File > Impostazioni progetto.

2. Scegliete uno spazio cromatico di lavoro nel menu Spazio di lavoro.

Le anteprime inviate a un monitor video esterno non vengono gestite dal punto di vista dei colori. I valori di colore inviati al monitor video provengono dallo spazio cromatico di lavoro del progetto. Per visualizzare in anteprima i colori video, scegliete un valore per Spazio di lavoro nella finestra di dialogo Impostazioni progetto corrispondente allo spazio colore del dispositivo di visualizzazione in anteprima.

Allo stesso modo, i colori di una composizione inviati ad Adobe Premiere Pro o ad Encore utilizzando Dynamic Link si trovano nello spazio cromatico di lavoro del progetto di After Effects.

Per gestire i colori in una composizione collegata dinamicamente o per le anteprime video, create una nuova composizione e nidificate la vostra composizione al suo interno; applicate quindi l'effetto Convertitore profilo colori alla nuova composizione con Profilo di input impostato su Spazio di lavoro progetto. Per le anteprime video, impostate Profilo di output per abbinare lo spazio colore del dispositivo di anteprima video. Consultate Effetto Convertitore profilo colori.

Torna all'inizio

Linearizzare lo spazio di lavoro e attivare la fusione lineare

Se avete attivato la gestione del colore (specificando uno spazio cromatico di lavoro), potete eseguire tutte le operazioni di colore in luce lineare linearizzando lo spazio cromatico di lavoro. Uno spazio cromatico linearizzato usa gli stessi primari e lo stesso punto del bianco della versione non lineare; la curva dello spazio cromatico linearizzato è una semplice linea retta. Consultate Risposta tonale e gamma.

Se non avete attivato la gestione del colore, potete eseguire comunque operazioni di fusione usando un valore gamma di 1.0.

Eseguendo operazioni in uno spazio cromatico lineare, potete evitare artefatti quali bordi irregolari o aloni o margini sbavati che appaiono quando vengono fusi colori a elevato contrasto e saturazione. Numerose operazioni che interessano il colore traggono vantaggio quando si lavora in uno spazio colore lineare, comprese quelle interessate nel ricampionamento immagine, nella fusione tra livelli con modalità di fusione, effetto movimento e anti-alias.

Se desiderate usare uno spazio cromatico di lavoro linearizzato, fatelo quando impostate il progetto. In caso contrario, i colori scelti nel selettore colore cambieranno quando si passa a uno spazio cromatico di lavoro lineare poiché all'interno di After Effects vengono interpretati come se fossero nello spazio cromatico di lavoro.

Nota: *lo spazio cromatico di lavoro linearizzato è particolarmente indicato con profondità di colore superiori, 16 e 32 bpc; non è consigliato per colore a 8 bpc.*

✤ Scegliete File > Impostazioni progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per linearizzare lo spazio cromatico di lavoro, scegliete Linearizza spazio di lavoro.
- Per fondere i colori in uno spazio colore lineare, scegliete Fusione colori con gamma 1.0. Questa opzione influenza solo la fusione tra i livelli. Il risultato è che l'opacità si dissolve, con ripercussioni sull'effetto movimento e sulle altre caratteristiche che si basano sulle modalità di fusione.

Ulteriori risorse su spazi colore lineare e fusione lineare

Il blog ProLost di Stu Maschwitz contiene numerosi messaggi che sono utili per imparare come, quando e perché lavorare in uno spazio colore lineare piuttosto che in uno spazio colore non lineare. In questo articolo, Stu riassume le ragioni e le tecniche alla base dell'utilizzo di uno spazio colore lineare e della fusione lineare.

Nel sito Web ProVideo, Mark Christiansen mette a disposizione alcuni esempi dei risultati ottenuti con l'attivazione della fusione lineare e fornisce inoltre ulteriori informazioni sul significato di fusione lineare.

Torna all'inizio

Interpretare un elemento di metraggio assegnando un profilo colore di input

Potete controllare la gestione del colore per ogni elemento di metraggio tramite la finestra di dialogo Interpreta metraggio.

Il profilo del colore di input determina quali calcoli vengono eseguiti durante la conversione dei colori di un elemento di metraggio nello spazio cromatico di lavoro per il progetto. Se lo spazio di lavoro non è stato impostato, ovvero se la gestione colore non è attiva per il progetto, non è possibile assegnare un profilo colore di input.

In alcuni casi, nei file importati saranno incorporati i profili ICC. Al momento di importare questi file, potete avere la certezza che i colori che vedete corrispondono alle intenzioni originali del produttore del metraggio. After Effects è in grado di leggere e scrivere i profili di colore incorporati per file Photoshop (PSD), TIFF, PNG e JPEG.

Se un elemento di metraggio non contiene un profilo colore incorporato, potete assegnare un profilo colore di input tramite la finestra di dialogo Interpreta metraggio o aggiungendo o modificando una regola nel file delle regole di interpretazione (interpretation rules.txt). After Effects interpreta l'elemento di metraggio come se il metraggio sorgente fosse stato creato usando questo profilo colore; accertatevi pertanto di assegnare un profilo che corrisponda a (o quanto meno approssimi) quello usato per creare il metraggio sorgente.

Nota: *Se un elemento del metraggio è stato creato da un'applicazione che non utilizza la gestione del colore, ad esempio un filmato sottoposto a rendering da un'applicazione 3D, il profilo del colore di input è essenzialmente il profilo del monitor del sistema in cui l'immagine è ideata e creata.*

1. Selezionate un elemento di metraggio nel pannello Progetto.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio > Principale.
3. Nella scheda Gestione colore della finestra di dialogo Interpreta metraggio, scegliete un valore dal menu Assegna profilo.

Se non vedete il profilo desiderato nel menu Assegna profilo, selezionate Mostra tutti i profili disponibili.

4. Leggete le informazioni nell'area Descrizione della finestra di dialogo per controllare che la conversione sia quella desiderata, quindi fate clic su OK.

A elementi di metraggio non RGB (come CMYK, Y'CbCr e immagini Raw) non è possibile assegnare un profilo di input. Il loro spazio colore nativo viene visualizzato nella finestra di dialogo Interpreta metraggio. La conversione di valori di colore non RGB in valori di colore RGB viene gestita automaticamente per ogni formato.

Se non assegnate un profilo di colore di input e After Effects non ha una regola nel file delle regole di interpretazione con cui eseguire un'interpretazione, si presume che i colori dell'elemento di metraggio siano nello spazio di colore del progetto.

Quando la gestione del colore è attivata, il profilo colore di input per un elemento di metraggio viene visualizzato nell'area delle informazioni nella parte superiore del pannello Progetto.

L'opzione Interpreta come luce lineare determina se il profilo colore di input assegnato viene interpretato come lineare (gamma uguale a 1,0). Questa opzione funziona anche quando la gestione del colore è disattivata per il progetto. Consultate Risposta tonale e gamma.

Potete impedire la conversione dei colori nello spazio cromatico di lavoro per un singolo elemento di metraggio selezionando Mantieni RGB nella scheda Gestione del colore della finestra di dialogo Interpreta metraggio. Questa opzione mantiene i numeri RGB, non l'aspetto dei colori. La disattivazione della gestione del colore per uno specifico elemento di metraggio è utile quando tale elemento non è destinato alla visualizzazione ma per essere usato come livello di controllo, ad esempio come mappa di spostamento.

Torna all'inizio

Assegnare un profilo dei colori di output

Potete controllare la gestione del colore per ogni elemento di output nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output.
Importante: *quando esportate nel formato SWF, utilizzate il menu Esporta e non il pannello Coda di rendering, in modo che le impostazioni del modulo di output non siano disponibili per questo tipo di output. Se per il progetto è stata attivata la gestione dei colori, After Effects converte in automatico i colori dallo spazio cromatico di lavoro del progetto allo spazio cromatico sRGB IEC61966-2.1 quando si effettua l'esportazione nel formato SWF.*
Il profilo dei colori di output per un elemento sottoposto a rendering determina i calcoli che vengono eseguiti quando si convertono i colori di una composizione sottoposta a rendering dallo spazio cromatico di lavoro del progetto allo spazio colore per il supporto di output. Se non è stato impostato uno spazio di lavoro del progetto, ovvero se per il progetto non è attiva la gestione colore, non potete assegnare un profilo dei colori di output.

Ad esempio, dopo aver creato un filmato in uno spazio cromatico di lavoro HDTV (Rec. 709) per l'output su pellicola, probabilmente vorrete eseguire l'output in uno spazio colore Cineon/DPX codificato nel registro usando un profilo colore di output su pellicola. Se, invece state creando un filmato per televisione ad alta definizione, scegliete un profilo di output HDTV (Rec. 709).

Il profilo dei colori di output dell'elemento di rendering è parte di un modulo di output e viene visualizzato nel gruppo del modulo di output nel pannello Coda di rendering. Potete assegnare più moduli di output a un elemento di rendering, ognuno con il proprio profilo dei colori di output, per poter creare filmati di output per vari supporti da un filmato sottoposto a rendering.

L'opzione Converti in luce lineare determina se i colori vengono convertiti in un profilo dei colori lineare (gamma corrisponde a 1.0) Raramente è consigliabile eseguire l'output in luce lineare per colore a 8 bpc o 16 bpc, pertanto l'impostazione predefinita per Converti in luce lineare è Attiva per 32 bpc. Consultate Risposta tonale e gamma.

Alcuni formati file, ad esempio Photoshop (PSD), PNG, TIFF e JPEG, consentono di incorporare un profilo colori. Se incorporate un profilo colori in un file di output, potete avere una maggiore certezza che i programmi che usano il file interpreteranno correttamente le sue informazioni sui colori.

After Effects sceglie un intento di rendering in base al profilo cromatico di output selezionato. Per la maggior parte dei tipi di output, l'intento di rendering è colorimetrico relativo (con compensazione punto nero); per l'output in negativo della pellicola, l'intento di rendering è colorimetrico assoluto.

Potete impedire la conversione dei colori dallo spazio cromatico di lavoro per un singolo elemento di output selezionando Mantieni RGB nella scheda Gestione del colore della finestra di dialogo Impostazioni modulo di output. Questa opzione mantiene i numeri RGB, non l'aspetto dei colori. La disattivazione della gestione del colore per uno specifico elemento di metraggio è utile quando tale elemento non è destinato alla visualizzazione ma per essere usato come livello di controllo, ad esempio come mappa di spostamento.

1. Fate clic sul testo sottolineato accanto all'intestazione Modulo di output relativa all'elemento di rendering nel pannello Coda di rendering.
2. Nella scheda Gestione colore della finestra di dialogo Impostazioni modulo di output, scegliete un valore dal menu Profilo di output:
   sRGB IEC61966-2.1 Per la visualizzazione in browser Web e altri ambienti basati su Web.

   SDTV NTSC o SDTV PAL Per la visualizzazione su televisione a definizione standard. Se il codec che state utilizzando non regola i livelli di luminanza, scegliete un profilo 16-235 per comprimere i livelli di luminanza.

   Densità di stampa Kodak 5218/7218 Per il film-out corrispondente all'acquisizione della scena di una pellicola negativa Kodak 5218.

   Se nel menu Profilo di output non vedete il profilo desiderato, selezionate Mostra tutti i profili disponibili. Questa opzione mostra i profili di colore delle pellicole cinematografiche.

3. Leggete le informazioni nell'area Descrizione della finestra di dialogo per controllare che la conversione sia quella desiderata, quindi fate clic su OK.

Attivare o disattivare la gestione del colore di visualizzazione

Torna all'inizio

Quando la gestione del colore è attivata, il comportamento predefinito prevede che i valori dei pixel RGB vengano convertiti nello spazio colore del monitor del computer dallo spazio cromatico di lavoro per il progetto. L'aspetto dei colori viene mantenuto, non i numeri RGB. Questo comportamento è adeguato per la maggior parte degli usi ma talvolta è necessario vedere quale sarà l'aspetto effettivo dei colori quando vengono visualizzati per mezzo di un sistema che non usa la gestione del colore. Ad esempio, potrebbe essere necessario vedere quale sarà l'aspetto dei colori quando vengono visualizzati in un browser Web.

Quando la gestione dei colori di visualizzazione è disattivata, i valori dei colori RGB vengono inviati direttamente al monitor, senza alcuna conversione attraverso il profilo del monitor. I numeri RGB vengono mantenuti, non l'aspetto dei colori.

Quando la gestione del colore di visualizzazione è attiva per un visualizzatore, nel pulsante Mostra impostazioni di gestione canali e colori in fondo al visualizzatore appare un segno più giallo.

Per ogni visualizzatore (pannello Composizione, Livello o Metraggio), potete scegliere di gestire i colori di visualizzazione, il che implica la conversione dei colori dallo spazio cromatico di lavoro nello spazio colore del monitor.

1. Attivate un pannello Composizione, Livello o Metraggio.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni per alternare tra l'attivazione e la disattivazione della gestione del colore di visualizzazione:
   - Fate clic sul pulsante Mostra impostazioni di gestione canali e colori nella parte inferiore del visualizzatore e scegliete Usa gestione del colore per visualizzazione.
   - Scegliete Visualizza > Usa gestione del colore per visualizzazione.
   - Premete Maiusc+ (sul tastierino numerico).

Le impostazioni di simulazione dell'output (compresa Nessuna simulazione output) rimangono in memoria.

Simulare l'aspetto dei colori su un dispositivo di output diverso

Torna all'inizio

Spesso, dovete visualizzare in anteprima come si presenterà un filmato su un dispositivo diverso dal monitor del computer. Uno degli scopi della gestione del colore è assicurare che i colori mantengano lo stesso aspetto su qualsiasi dispositivo, ma in After Effects non è tuttavia in grado di risolvere ad esempio i seguenti problemi:

- Un dispositivo di output per il quale state creando il filmato ha un gamut più piccolo dello spazio cromatico di lavoro del progetto, pertanto il dispositivo non è in grado di rappresentare alcuni colori.
- I colori del filmato vengono visualizzati da un dispositivo o da un software che non usa la gestione del colore per convertire i colori.

Ad esempio, se state creando un filmato usando il monitor di un computer e un monitor video ad alta definizione, potreste avere la necessità di vedere quale sarà il suo aspetto una volta trasferito su una specifica pellicola e proiettato nelle condizioni di visualizzazione di una sala cinematografica standard.

In queste situazioni è opportuno visualizzare un'anteprima dei colori quando vengono visualizzati su un dispositivo diverso dal monitor del computer. La simulazione dell'output richiede la gestione del colore di visualizzazione.

Durante la simulazione dell'output, i colori vengono convertiti dallo spazio cromatico di lavoro per il progetto allo spazio colore del monitor attraverso il seguente flusso.

1. I colori vengono convertiti dallo spazio cromatico di lavoro per il progetto allo spazio colore dell'output. I colori vengono convertiti dallo spazio cromatico di lavoro nello spazio colore del tipo di output usando il profilo del colore di output (lo stesso che verrà usato per il rendering nell'output finale).

2. I colori vengono convertiti dallo spazio colore di output allo spazio colore del dispositivo di riproduzione simulato. Se l'opzione Mantieni RGB non è selezionata, i colori vengono convertiti dallo spazio colore di output nello spazio colore del supporto di presentazione usando il profilo di simulazione. Questa impostazione presuppone che il dispositivo simulato esegua anche la gestione del colore e converta i colori per la visualizzazione. L'aspetto dei colori viene mantenuto, i numeri RGB no.
Se l'opzione Mantieni RGB è selezionata, in questa fase i valori di colore non vengono convertiti. Per contro, i valori dei colori RGB numerici vengono preservati e reinterpretati in modo da rientrare nello spazio colore del dispositivo simulato. Questa simulazione viene ad esempio usata per vedere come si presenterà un filmato quando viene riprodotto su un dispositivo diverso da quello per il quale era destinato o che non esegue la gestione del colore.
Nota: *usate Mantieni RGB quando simulate la combinazione di una pellicola di acquisizione e di una pellicola di stampa.*

3. I colori vengono convertiti dallo spazio colore di un dispositivo di riproduzione simulato allo spazio colore del monitor. I colori vengono convertiti dallo spazio colore del dispositivo di presentazione nello spazio colore del monitor del computer usando il profilo del monitor.

Quando create un predefinito di simulazione dell'output, potete scegliere il profilo da usare per ognuna di queste fasi.

Anche se state usando una simulazione di output preimpostata, potete scegliere l'opzione Personale nel menu Visualizza > Simula output dopo

aver selezionato il predefinito per vedere una rappresentazione delle conversioni di colore e delle reinterpretazioni in corso per quel tipo di simulazione.

La simulazione dell'output si applica solo a un visualizzatore specifico (pannello Composizione, Livello o Metraggio) e funziona solo per le visualizzazioni in anteprima. Le conversioni di colore per la simulazione dell'output vengono eseguite quando i valori vengono inviati alla visualizzazione. I numeri di colore effettivi nel progetto non vengono modificati.

Come con tutte le conversioni dello spazio colore, la simulazione dell'output riduce alquanto le prestazioni per cui potreste non volerla quando eseguite attività che richiedono un'interazione in tempo reale.

Nota: *la mera applicazione dei profili corretti non può compensare i diversi gamut di colore per i vari dispositivi. Ad esempio, i normali monitor LCD per i personal computer non hanno il gamut necessario per simulare completamente l'output HDTV.*

Potete premere Maiusc+/ (sul tastierino numerico) per attivare o disattivare la gestione del colore di visualizzazione. Disattivando la gestione del colore di visualizzazione, si disattiva anche la simulazione dell'output. Quando la gestione dei colori dello schermo è disattivata, le impostazioni di simulazione (tra cui Nessuna simulazione output) vengono memorizzate.

Simulare l'output per le anteprime

1. Attivate un pannello Composizione, Livello o Metraggio.
2. Scegliete Visualizza > Simula Output e scegliete un tipo di output da simulare.
   Nota: *la simulazione dell'output poggia sulla gestione del colore di visualizzazione che, per impostazione predefinita, è attivata. Se la visualizzazione della gestione del colore è disattivata, scegliete Visualizza > Usa gestione del colore per visualizzazione.*
   Nessuna simulazione output La visualizzazione della gestione del colore è attiva ma non viene eseguita alcuna conversione per simulare un tipo di output.

   RGB Macintosh precedente (Gamma 1.8) Mostra l'aspetto che avranno i colori una volta visualizzati da un'applicazione senza gestione del colore su un computer Macintosh con un gamma 1.8 (il valore utilizzato dalle versioni Mac OS precedenti a Mac OS X 10.6). Questa opzione non è disponibile qualora sia selezionata l'opzione Linearizza spazio di lavoro.

   RGB Internet standard (sRGB) Mostra l'aspetto che avranno i colori una volta visualizzati da un'applicazione senza gestione del colore su un computer Macintosh con un gamma 2.2. Questa opzione non è disponibile qualora sia selezionata l'opzione Linearizza spazio di lavoro.

   Kodak 5218 a Kodak 2383 Mostra quale sarà l'aspetto dei colori in caso di output su pellicola negativa Kodak 5218 e successivamente proiettati da pellicola positiva Kodak 2383 in una sala cinematografica.
   Nota: *i profili Anteprima cinematografica DPX e Videocamera standard DPX disponibili in After Effect 7.0 per il comando Prova colori sono stati sostituiti dai profili Kodak 2383 e Kodak 5218 da usare per il comando Simula output.*

   Personale Se non vedete una voce per il tipo di output che desiderate simulare, potete creare un predefinito personalizzato di simulazione dell'output scegliendo Personale. Potete specificare un profilo da usare per ogni fase di conversione o di reinterpretazione.

   - Per visualizzare in anteprima quale sarà l'aspetto di un filmato in caso di output su un dispositivo e per visualizzarlo su quel dispositivo, usate lo stesso valore per Profilo di output e per Profilo simulazione.
   - Per visualizzare in anteprima quale sarà l'aspetto di un filmato in caso di output su un dispositivo e per visualizzarlo poi su un altro con gestione dei colori, usate valori diversi per Profilo di output e per Profilo simulazione e deselezionate Mantieni RGB.
   - Per visualizzare in anteprima quale sarà l'aspetto di un filmato in caso di output su un dispositivo e di visualizzazione su un altro, usate valori diversi per Profilo di output e per Profilo simulazione e selezionate Mantieni RGB.

Potete scegliere un predefinito di simulazione dell'output per ogni visualizzazione. Le impostazioni personalizzate di simulazione dell'output sono condivise tra tutte le visualizzazioni.

Per alternare tra l'assenza di simulazione di output e la simulazione di output utilizzata più di recente, fate clic sul pulsante Mostra impostazioni di gestione canali e colori nella parte inferiore del visualizzatore e scegliete Simula output.

Simulare un tipo di output in un filmato sottoposto a rendering per l'output finale

La gestione colore per la simulazione dell'output riguarda solo le anteprime, ma potete eseguire il rendering di un filmato con un aspetto che simula un particolare tipo di output. Ad esempio, potete eseguire il rendering di un filmato per HDTV che simuli l'aspetto di un film, possibilità che risulta particolarmente utile per le creazione di metraggi non tagliati durante la lavorazione di un film.

1. Scegliete Livello > Nuovo > Livello di regolazione per creare un nuovo livello di regolazione all'inizio della composizione.
2. Scegliete Effetto > Utilità > Convertitore profilo colori per applicare il Convertitore profilo colori al livello di regolazione.
3. Scegliete Modifica > Duplica per duplicare l'effetto.
4. Nel pannello Controlli effetti, impostate le seguenti opzioni per la prima istanza dell'effetto:
   Profilo di input Spazio di lavoro progetto

   Profilo di output Il tipo di output da simulare; ad esempio un profilo di densità stampa pellicola, come ad esempio la densità di stampa Kodak 5218/7218

Intento Colorimetrico assoluto

5. Nel pannello Controlli effetti, impostate le seguenti opzioni per la seconda istanza dell'effetto:
   Profilo di input Il tipo di riproduzione da simulare, ad esempio un profilo di visualizzazione in anteprima per sala cinematografica

   Profilo di output Lo spazio colore del supporto di output, ad esempio HDTV (Rec. 709)

   Intento Colorimetrico relativo

Per attivare e disattivare questo tipo di simulazione dell'output, potete attivare e disattivare il livello di regolazione selezionando e deselezionando il relativo switch Video nel pannello Timeline.

Colori a prova di trasmissione

Torna all'inizio

L'ampiezza del segnale video analogico è espressa in unità IRE (o volt in video PAL). I valori compresi tra 7,5 e 100 unità IRE sono considerati a prova di trasmissione; i colori compresi in questo intervallo non causano artefatti indesiderati quali disturbi audio e macchie di colore (in pratica, alcuni picchi oltre 100 IRE sono ammessi, ma per semplicità qui è ammesso un valore massimo di 100 IRE). Questo intervallo di 7,5-100 IRE equivale a un intervallo dal nero al bianco di 64-940 in valori a 10 bpc per Y' in Y'CbCr, che corrisponde a 16-235 in valori a 8 bpc. Pertanto, numerosi dispositivi video e sistemi software comuni interpretano 16 come nero e 235 come bianco, invece di 0 e 255. Questi numeri non corrispondono direttamente a valori RGB.

Se notate che i colori del metraggio importato non sono corretti (i neri non sono sufficientemente neri e i bianchi non sono sufficientemente bianchi) controllate di aver assegnato il profilo dei colori di input corretto. I profili dei colori video comuni in dotazione con After Effects comprendono varianti che rappresentano questi intervalli limitati, ad esempio il profilo dei colori 16-235 HDTV (Rec. 709) che interpreta 16 come nero e 235 come bianco.

Nota: *alcune schede video ed encoder presumono che l'output si trovi nell'intervallo 0-255, pertanto la limitazione dei colori nella composizione e nel filmato sottoposto a rendering può essere ridondante e comportare una compressione indesiderata dell'intervallo di colori. Se i colori del filmato di output sembrano spenti, provate ad assegnare un profilo dei colori di output che usa l'intero intervallo di colori.*

Se il colore ha un aspetto sfumato, applicate l'effetto Livelli e osservate l'istogramma per vedere se i valori di colore più bassi e più elevati corrispondono o sono simili a 16 e 235. In tal caso, questo metraggio dovrebbe venire interpretato utilizzando uno dei profili di colore di input tra 16 e 235.

Potete usare Colori diffusione televisiva per ridurre la luminanza o la saturazione a un livello sicuro, ma il modo migliore per limitare i colori di output all'intervallo a prova di trasmissione consiste nel creare la composizione in modo che non utilizzi colori al di fuori di questo intervallo. Consultate Effetto Colori diffusione televisiva.

Tenete presente le seguenti considerazioni:

- Evitate di usare valori di nero puro e bianco puro.
- Evitate di usare colori ad elevata saturazione.
- Eseguite il rendering di un filmato di prova e riproducetelo su un monitor video per essere certi che i colori vengano rappresentati in modo accurato.

Invece di utilizzare l'effetto Colori diffusione televisiva per ridurre la luminanza o la saturazione dei colori, potete utilizzare questo effetto con l'opzione Rendi trasparenti pixel non sicuri o Rendi trasparenti pixel sicuri. Applicate l'effetto a un livello di regolazione nella parte superiore della sovrapposizione di livelli per mostrare quali parti dell'immagine si trovano al di fuori dell'intervallo sicuro per la trasmissione.

Il plug-in Color Finesse in dotazione con After Effects include strumenti eccellenti che possono aiutarvi a mantenere i colori entro l'intervallo a prova di trasmissione. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione di Color Finesse nella cartella contenente il plug-in Color Finesse. Consultate Correzione colore, regolazione cromatica e regolazione del colore.

Nota: *After Effects 7.0 disponeva di un'opzione Espandi livelli di luminanza ITU-R 601 nella finestra di dialogo Interpreta metraggio. Quando vengono aperti in After Effects CS3 o versioni successive, agli elementi di metraggio nei progetti creati con questa opzione verrà assegnato un profilo corrispondente.*

Trish e Chris Meyer mettono a disposizione informazioni sui colori a prova di trasmissione in un articolo nel sito Web ProVideo Coalition.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Disegni e tracciati

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Strumenti di disegno: Pennello, Timbro clone e Gomma

Strumenti di disegno e tratti pennello
Pennelli e pannello Pennelli
Colorare con lo strumento Pennello
Timbro clone, strumento
Gomma, strumento
Animare e modificare tratti pennello

Torna all'inizio

Strumenti di disegno e tratti pennello

Gli strumenti Pennello, Timbro clone e Gomma sono tutti degli strumenti di disegno. Potete utilizzare ciascuno di essi nel pannello Livello per applicare tratti pennello a un livello. Ciascuno strumento di disegno applica tratti pennello che modificano il colore o la trasparenza di un'area di un livello senza modificare la sorgente del livello.

Ogni tratto pennello presenta una barra della durata, proprietà Opzioni tratto e proprietà Trasformazioni che potete visualizzare e modificare nel pannello Timeline. A ogni tratto pennello è, per impostazione predefinita, assegnato il nome corrispondente allo strumento che lo ha creato, con un numero che indica l'ordine nel quale è stato tracciato.

In qualsiasi momento, dopo aver tracciato un tratto pennello, potete modificare e animare ciascuna delle sue proprietà utilizzando le stesse tecniche utilizzate per modificare le proprietà e la durata di un livello. Potete copiare le proprietà del tracciato del tratto pennello in e da proprietà per tracciati maschera, tracciati livello forma e tracciati animati. Per ottenere una maggiore potenza e flessibilità, potete collegare queste proprietà mediante le espressioni. Consultate Creare forme e maschere e Aggiungere, modificare e rimuovere espressioni.

Importante: *per specificare le impostazioni per un tratto pennello prima di applicarlo, utilizzate i pannelli Disegno e Pennelli. Per modificare e animare le proprietà di un tratto pennello dopo averlo applicato, utilizzate le proprietà del tratto nel pannello Timeline.*

I singoli segni del pennello sono distribuiti lungo ciascun tratto pennello, anche se è possibile che i segni sembrino uniti a formare un tratto continuo con le impostazioni predefinite. Le impostazioni per ciascun pennello nel pannello Pennelli determinano la forma, la spaziatura e altre proprietà dei segni del pennello; inoltre, le proprietà Opzioni tratto possono essere modificate per ciascun tratto nel pannello Timeline.

In After Effects i tratti pennello sono oggetti vettoriali, il che significa che possono essere ridimensionati senza comprometterne la qualità. In alcune applicazioni, i tratti pennello come Photoshop sono oggetti raster. Consultate Panoramica sulla grafica vettoriale e le immagini raster.

Gruppi di tratti pennello sono visualizzati nel pannello Timeline come istanze dell'effetto disegno. Ogni istanza dell'effetto Disegno presenta un'opzione Disegna su trasparente. Se selezionate questa opzione, l'immagine del livello sorgente e tutti gli effetti che precedono quest'istanza dell'effetto Disegno nell'ordine di sovrapposizione dell'effetto vengono ignorati; i tratti pennello vengono applicati su un livello trasparente.

Per alcune attività di pittura, disegno, creazione di cloni e ritocco, potete utilizzare gli avanzati strumenti di disegno forniti da Adobe Photoshop. Consultate Utilizzo di Photoshop e After Effects.

Nota: *Lo strumento Pennello a rotoscopio condivide alcune funzioni con gli strumenti di disegno ed è possibile agire sui tratti del Pennello a rotoscopio in modo analogo ai tratti degli strumenti di disegno. Per ulteriori informazioni sullo strumento Pennello a rotoscopio e i relativi tratti, consultate Tratti, intervalli e fotogrammi base del Pennello a rotoscopio.*

Per un'esercitazione video sull'uso degli strumenti di disegno, visitate il sito Web di Adobe.

In un articolo disponibile nel sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer offrono consigli sull'utilizzo degli strumenti di disegno di After Effects, compreso lo strumento Timbro clone.

Operazioni comuni per strumenti di disegno e tratti

- Per visualizzare i tratti pennello sui livelli selezionati nel pannello Timeline, premete PP.
- Per selezionare tratti pennello nel pannello Livello, utilizzate lo strumento Selezione per fare clic su un tratto pennello o trascinate un rettangolo di selezione intorno a parti di più tratti pennello.
  Per attivare temporaneamente lo strumento Selezione, premete e tenete premuto V.
- Per visualizzare solo i tratti pennello selezionati nel pannello Timeline, selezionate i tratti pennello desiderati e premete SS.
- Per rinominare un tratto pennello, selezionate il tratto nel pannello Timeline e premete Invio sulla tastiera principale (Windows) oppure Invio (Mac OS); o fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul nome e scegliete Rinomina.
- Per riordinare tratti pennello all'interno di un'istanza dell'effetto Disegno, trascinate un tratto pennello in una nuova posizione nell'ordine di sovrapposizione nel pannello Timeline.
- Per riordinare un'istanza dell'effetto Disegno interlacciandola con altri effetti, trascinate l'effetto in una nuova posizione nell'ordine di sovrapposizione nel pannello Timeline.

Per selezionare un'istanza specifica dell'effetto Disegno per l'aggiunta di nuovi tratti pennello, utilizzate il menu Visualizza nella parte inferiore del pannello Livello.

- Per nascondere alla vista (e nell'output di rendering) un tratto pennello, deselezionate lo switch Video per il tratto pennello.
- Per aprire o chiudere i pannelli Disegno e Pennelli quando è selezionato uno strumento di disegno, fate clic sui pulsanti Attiva/disattiva i pannelli Disegno .

Impostazioni comuni degli strumenti di disegno nel pannello Disegno

Per utilizzare il pannello Disegno, selezionate prima uno strumento di disegno dal pannello Strumenti.

Opacità Per i tratti pennello e clone, la quantità massima di copertura del disegno applicata. Per i tratti dello strumento Gomma la quantità massima di copertura del disegno e del colore del livello rimossa.

Flusso Per i tratti pennello e clone,quanto rapidamente viene applicato il disegno. Per i tratti dello strumento Gomma, quanto rapidamente vengono rimossi la copertura del disegno e il colore del livello.

Modalità Il modo in cui i pixel dell'immagine sottostante vengono uniti con i pixel disegnati sopra dai tratti pennello o clone. Consultate Panoramica dei metodi di fusione.

Canali I canali del livello sui quali agisce il tratto Pennello o Clone. Quando scegliete Alfa, il tratto influisce solo sull'opacità, così i campioni solo le scale di grigio. Se disegnate il canale alfa con nero puro otterrete lo stesso risultato di quando utilizzate lo strumento Gomma.

Durata La durata del tratto pennello. Con Costante, il tratto viene applicato dal fotogramma corrente alla fine della durata del livello. Con Fotogramma singolo, il tratto viene applicato solo al fotogramma corrente. Con Personalizzato, il tratto viene applicato al numero di fotogrammi specificato, a partire dal fotogramma corrente. Con l'opzione Scrivi sopra il tratto viene applicato dal fotogramma corrente alla fine della durata del livello e viene animata la proprietà Fine del tratto perché corrisponda al movimento con il quale è stato tracciato il tratto.

Quando è attivo uno strumento di disegno, potete premere 1 o 2 (sulla tastiera principale) per spostare l'indicatore del tempo corrente in avanti o indietro il numero di fotogrammi specificati dall'impostazione Durata nel pannello Disegno.

Torna all'inizio

Pennelli e pannello Pennelli

Per utilizzare il pannello Pennelli, selezionate prima uno strumento di disegno dal pannello Strumenti.

Selezionare una modalità di visualizzazione della galleria di pennelli

Selezionate una modalità di visualizzazione dal menu del pannello Pennelli: Solo testo, Miniature piccole, Miniature grandi, Elenco breve o Elenco lungo.

Creare e gestire pennelli predefiniti

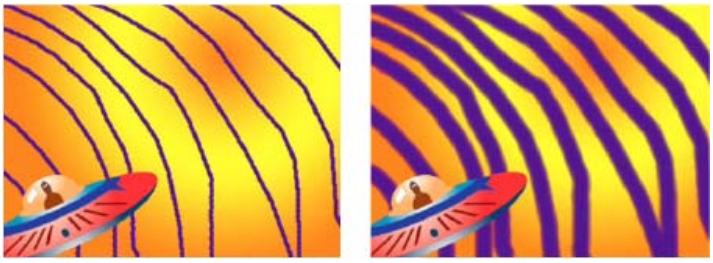
- Per creare un nuovo pennello predefinito, specificate le impostazioni desiderate nel pannello Pennelli e selezionate Nuovo pennello dal menu del pannello Pennelli oppure fate clic sul pulsante Salva le impostazioni correnti come nuovo pennello .
- Per assegnare un nuovo nome a un pennello predefinito, selezionatelo e scegliete Rinomina pennello dal menu del pannello.
- Per eliminare un pennello predefinito, scegliete Elimina pennello dal menu del pannello o fate clic sul pulsante Elimina pennello .
- Per ripristinare il set predefinito di pennelli predefiniti, selezionate Ripristina punte pennelli dal menu del pannello Pennelli. Per conservare i pennelli personalizzati che avete creato, fate clic su Aggiungi quando la finestra di dialogo richiede di sostituire i pennelli correnti con quelli predefiniti.

Nota: *i pennelli predefiniti vengono salvati nel file di preferenze, in modo che possiate riutilizzarli in altri progetti.*

Proprietà Pennello

Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate il pennello nel pannello Livello per regolarne il diametro, rilasciate il tasto e continuate a trascinare per regolare la durezza.

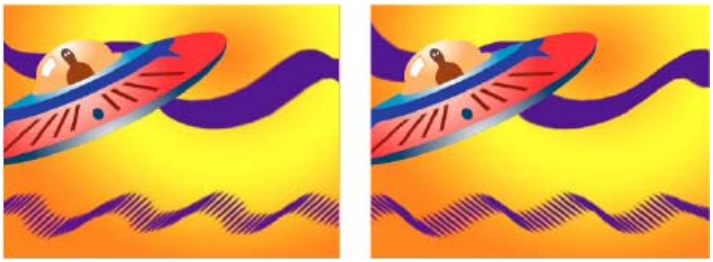
Diametro Controlla le dimensioni del pennello.



Tratti con valori di diametro bassi (a sinistra) e con valori di diametro alti (a destra)

Angolo L'angolo in base al quale l'asse lungo di un pennello ellittico viene ruotato dalla posizione orizzontale.

Nota: *le angolazioni dei tratti pennello possono essere espresse sia come valori positivi che come valori negativi. Ad esempio, un tratto pennello con un angolo di 45º equivale a un tratto pennello con un angolo di -135º.*

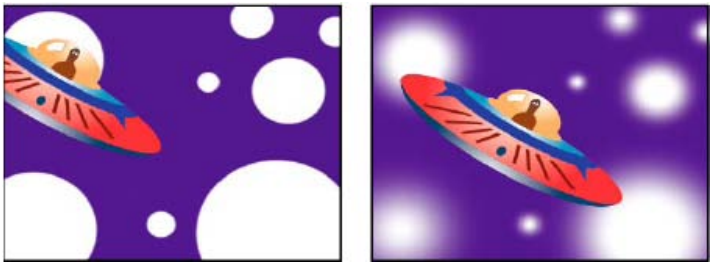


I pennelli inclinati generano tratti dall'aspetto cesellato: pennello a 45 gradi (a sinistra) e pennello a -45 gradi (a destra).

Rotondità Il rapporto tra gli assi lungo e corto di un pennello. Un valore di 100% indica un pennello circolare, un valore di 0% indica un pennello lineare e i valori intermedi indicano pennelli ellittici.

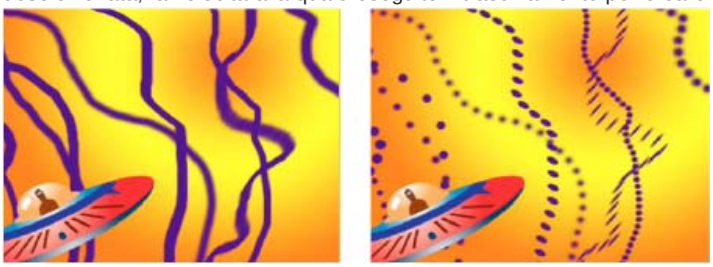
Tratti pennello con una rotondità al 100% (a sinistra) e con varie percentuali (a destra)

Durezza Controlla la transizione di un tratto pennello dall'opacità al 100% al centro, alla trasparenza al 100% ai bordi. Anche impostando una durezza elevata, soltanto il centro appare totalmente opaco.



Impostazioni della durezza al 100% (a sinistra) e allo 0% (a destra)

Spaziatura La distanza tra i segni del pennello in un tratto, misurati come percentuale del diametro del pennello. Quando questa opzione è deselezionata, la velocità alla quale eseguite il trascinamento per creare il tratto determina la spaziatura.



Diminuite la spaziatura per i tratti continui (a sinistra); aumentate la spaziatura per i tratti pennello tratteggiati (a destra).

Dinamica del pennello Queste impostazioni determinano il modo in cui le caratteristiche di una tavoletta grafica sensibile alla pressione, ad esempio una tavoletta grafica Wacom, controllano e agiscono sui segni del pennello. Per ciascun pennello potete selezionare Pressione penna, Inclinazione penna o Rotellina stilo per Dimensione, Angolo, Rotondità, Opacità e Flusso per indicare quali funzioni della tavoletta con penna desiderate utilizzare per controllare i segni del pennello. Potete ad esempio variare lo spessore dei segni del pennello impostando la Dimensione su Pressione penna e premendo in modo più deciso quando tracciate alcune parti del tratto. Se l'opzione Dimensione non è impostata su Disattivata, Dimensioni minime specifica la dimensione del segno del pennello più sottile.

Torna all'inizio

Colorare con lo strumento Pennello

Utilizzate lo strumento Pennello per disegnare su un livello nel pannello Livello con il colore di primo piano corrente.

Importante: *per specificare le impostazioni per un tratto pennello prima di applicarlo, utilizzate i pannelli Disegno e Pennelli. Per modificare e animare le proprietà di un tratto pennello dopo averlo applicato, utilizzate le proprietà del tratto nel pannello Timeline.*

Selezionare un colore per lo strumento Pennello

Effettuate una delle seguenti operazioni con lo strumento Pennello attivo:

- Per selezionare un colore di primo piano con il Selettore colore, fate clic sul pulsante Imposta colore di primo piano nel

pannello Disegno.

- Per selezionare un colore di primo piano da qualsiasi punto dello schermo con il contagocce, selezionate il contagocce nel pannello Disegno e fate clic per campionare il colore su cui si trova il puntatore. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per campionare il colore medio di un quadrato di 3 pixel per 3 pixel.
  Potete attivare rapidamente il contagocce per utilizzarlo nel pannello Livello premendo Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando il puntatore è nel pannello Livello.
- Per cambiare il colore di primo piano con il colore di sfondo, premete X o fate clic sul pulsante Scambia colori di primo piano e di sfondo.
- Per ripristinare il colore di primo piano e il colore di sfondo su bianco e nero, premete D.

Nota: *per modificare o animare il colore di un tratto pennello dopo averlo applicato, utilizzate la proprietà Colore nel gruppo Opzioni tratto del pannello Timeline.*

Colorare con lo strumento Pennello

1. Selezionate lo strumento Pennello.
2. Selezionate le impostazioni e un pennello nel pannello Disegno e nel pannello Pennelli.
3. Nel pannello Livello, trascinate lo strumento Pennello per disegnare sul livello.

   Ogni volta che rilasciate il pulsante del mouse, interrompete il disegno di un tratto. Trascinando di nuovo il Pennello, create un nuovo tratto. Tenete premuto Maiusc e trascinate lo strumento per riprendere a disegnare il tratto precedente.

Disegnare su singoli fotogrammi con lo strumento Pennello

Potete disegnare su singoli fotogrammi consecutivi in modo da creare un'animazione o rimuovere dettagli non desiderati dal metraggio.

Se l'output sarà interlacciato, raddoppiate la frequenza fotogrammi della composizione prima di disegnare su singoli fotogrammi. Consultate Frequenza fotogramma.

1. Selezionate lo strumento Pennello.
2. Nel pannello Disegno, scegliete Personalizzato dal menu Durata e specificate la durata in fotogrammi. Per disegnare su ogni fotogramma, impostate su 1 il valore della durata. Impostate le altre opzioni nel pannello Disegno e nel pannello Pennelli in base alle necessità.
3. Nel pannello Livello, trascinate lo strumento Pennello per disegnare sul livello.

   Ogni volta che rilasciate il pulsante del mouse, interrompete il disegno di un tratto. Trascinando di nuovo il Pennello, create un nuovo tratto. Tenete premuto Maiusc e trascinate lo strumento per riprendere a disegnare il tratto precedente.
4. Premete 2 sulla tastiera principale per avanzare in base al numero di fotogrammi specificato nell'impostazione della durata personalizzata e ripetete il passaggio precedente.
   Nota: *per spostare all'indietro il numero personalizzato di fotogrammi, premete 1 sulla tastiera principale.*
   Se usate una tavoletta a penna, associate le scelte rapide da tastiera ai pulsanti della penna ottica per procedere con maggiore efficacia. Per ulteriori istruzioni sulla tavoletta a penna, consultate la documentazione.

Torna all'inizio

Timbro clone, strumento

Potete utilizzare lo strumento Timbro clone per copiare i valori dei pixel da una posizione e un tempo determinati a un'altra posizione e un altro tempo. Potete ad esempio utilizzare lo strumento Tibro clone per rimuovere l'immagine di un cavo effettuando una copia da un'area sgombra del cielo, oppure potete creare una mandria di mucche da un'unica mucca nel metraggio sorgente e scostare le copie nel tempo.

Lo strumento Timbro clone esegue il campionamento dei pixel da un livello sorgente e applica i valori dei pixel campionati a un livello di destinazione; il livello di destinazione può essere lo stesso livello o un livello diverso della stessa composizione. Se i livelli sorgenti e i livelli di destinazione sono gli stessi, lo strumento Timbro clone semplicemente disegna tratti ed effetti nel livello sorgente oltre che nell'immagine sorgente del livello.

Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* mostra come combinare il tracciamento del movimento e lo strumento Timbro clone per rimuovere un oggetto da una scena.

Angie Taylor fornisce un'esercitazione nel sito web Digital Arts che mostra come usare i dati di tracciamento e lo strumento Timbro clone per applicare copie di un oggetto in una scena facendole corrispondere a un'inquadratura in movimento.

Nel sito Web Creative COW potete trovare un'esercitazione video di Eran Stern che illustra come utilizzare lo strumento Timbro clone per creare copie di un oggetto e spostarle le une dalle altre nel tempo e nello spazio.

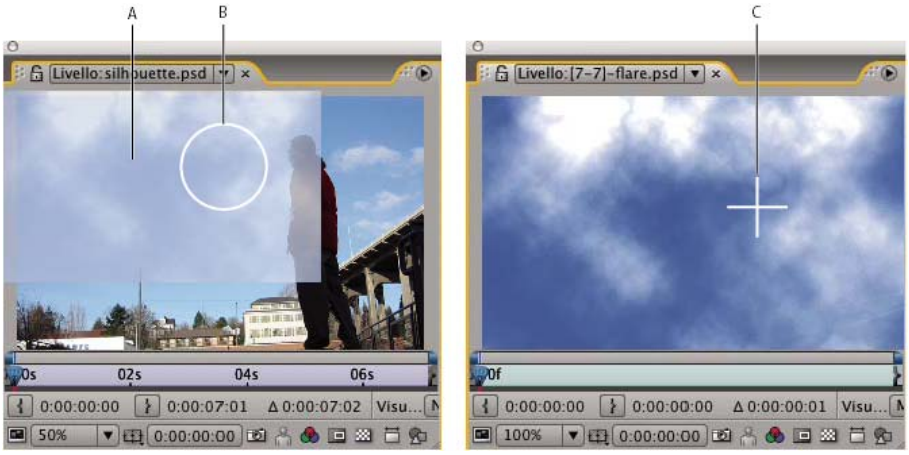
Utilizzare lo strumento Timbro clone

Come per tutti gli strumenti di disegno, potete utilizzare Timbro clone nel pannello Livello.

Se i livelli sorgenti e i livelli di destinazione sono diversi, aprite ciascun livello in un diverso visualizzatore. Premete Ctrl+Alt+Maiusc+N (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+N (Mac OS) per suddividere e bloccare il visualizzatore corrente.

Potete identificare l'effetto di un tratto prima di crearlo utilizzando la sovrapposizione sorgente del clone, un'immagine semitrasparente del livello

sorgente.



Visualizzazione della sovrapposizione della sorgente sorgente del clone con clonazione tra due livelli diversi
A. *Sovrapposizione sorgente clone* ***B.*** *Punto del tratto corrente* ***C.*** *Punto di campionamento corrente*

Importante: *per specificare le impostazioni per un tratto pennello prima di applicarlo, utilizzate i pannelli Disegno e Pennelli. Per modificare e animare le proprietà di un tratto pennello dopo averlo applicato, utilizzate le proprietà del tratto nel pannello Timeline.*

Selezionate Allineato nel pannello Disegno per cambiare la posizione del punto di campionamento (Posizione clone) per i successivi tratti in modo che corrisponda al movimento dello strumento Timbro clone nel pannello Livello di destinazione. In altre parole, con l'opzione Allineato selezionata, potete utilizzare più tratti per disegnare su un'unica copia dei pixel campionati. Se invece deselezionate l'opzione Allineato, il punto di campionamento resta lo stesso tra i tratti successivi, il che significa che inizierete a disegnare sui pixel dal punto di campionamento originale ogni volta che trascinate di nuovo lo strumento per creare un nuovo tratto clone.

Ad esempio, selezionate Allineato per utilizzare più tratti clone per copiare un'intera mucca, operazione difficile da eseguire con un unico tratto continuo, e deselezionate Allineato per copiare un solo fiore in decine di posizioni nel livello di destinazione per creare un campo di fiori utilizzando un solo tratto clone per copia.

Selezionate Blocca tempo sorgente per clonare un singolo fotogramma sorgente (nel tempo composizione Tempo sorgente); deselezionate Blocca tempo sorgente per clonare fotogrammi successivi con uno scostamento di tempo (Modifica tempo sorgente) tra il fotogramma sorgente e il fotogramma di destinazione. La durata della sorgente del clone riparte automaticamente dal punto di campionamento iniziale quando il punto di campionamento corrente supera la fine della durata del livello sorgente. Questo ciclo continuo si rivela particolarmente utile in presenza di numerosi fotogrammi da regolare nel livello di destinazione, quando nel livello sorgente sono presenti soltanto pochi fotogrammi accettabili.

1. Aprite una composizione contenente sia il livello sorgente che il livello di destinazione.
2. Aprite il livello sorgente in un pannello Livello e spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma dal quale desiderate iniziare il campionamento.
   Nota: *potete modificare manualmente il tempo e le coordinate di inizio del campionamento utilizzando i valori di Scostamento, Modifica tempo sorgente, Posizione sorgente o Tempo sorgente nel pannello Disegno. Potete reimpostare i valori su zero mediante il pulsante Ripristina.*
3. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic con lo strumento Timbro clone sul livello sorgente nel pannello Livello per impostare il punto di campionamento.
4. Aprite il livello sorgente in un pannello Livello e portate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma sul quale desiderate iniziare a disegnare il tratto clone.
5. Trascinate lo strumento nel livello di destinazione per disegnare sui valori di pixel clonati dal livello sorgente. Per identificare più facilmente gli elementi campionati dallo strumento Timbro clone mentre applicate i tratti clone, una crocetta identifica il punto campionato.
   Ogni volta che rilasciate il pulsante del mouse, interrompete il disegno di un tratto. Trascinando di nuovo il Pennello, create un nuovo tratto. Tenete premuto Maiusc e trascinate lo strumento per riprendere a disegnare il tratto precedente.
   Fate clic sul pulsante Modalità differenza di fianco all'opzione Sovrapposizione sorgente clone nel pannello Disegno o modificate l'opacità della sovrapposizione per allineare meglio gli elementi e visualizzare i risultati dei tratti clone. Per visualizzare temporaneamente la sovrapposizione sorgente clone, premete Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS). Tenete premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) e trascinate per modificare la posizione del livello sorgente.

Ciascun tratto clone include proprietà nel pannello Timeline univoche dello strumento Timbro clone e corrispondenti alle impostazioni effettuate nel pannello Disegno prima che venga creato il tratto clone:

Sorgente clone Livello campionato.

Posizione clone Posizione (x, y) del punto di campionamento nel livello sorgente.

Tempo clone Il tempo composizione nel quale viene campionato il livello sorgente. Questa proprietà è disponibile soltanto se è selezionata l'opzione Blocca tempo sorgente.

Modifica tempo clone Lo scostamento temporale tra il fotogramma campionato e il fotogramma di destinazione. Questa proprietà è disponibile soltanto se l'opzione Blocca tempo sorgente non è selezionata.

Una volta creati i tratti clone, potrete modificare e animare le rispettive proprietà nel pannello Timeline. Potete ad esempio clonare un uccello che vola sullo schermo clonandolo in un solo fotogramma, tracciando il movimento dell'uccello e collegando quindi la proprietà Posizione clone alla proprietà Punto di attacco del tracciatore con un'espressione.

Potete impostare un metodo di fusione per i tratti clone, come per qualsiasi altro tratto pennello. Ad esempio, potete usare il metodo di fusione Scurisci per rimuovere i graffi di colore chiaro e usare il metodo di fusione Schiarisci per rimuovere le imperfezioni di colore scuro e la polvere.

Utilizzare i predefiniti clone

Utilizzate i predefiniti clone per salvare e riutilizzare le impostazioni sorgenti del clone: i valori di Livello sorgente, Allineato, Blocca tempo sorgente, Modifica tempo sorgente, Scostamento e Posizione sorgente. I predefiniti clone vengono salvati nel file di preferenze, in modo che possiate riutilizzarli in altri progetti. Per utilizzare i predefiniti clone, selezionate prima lo strumento Timbro clone.

- Per selezionare un predefinito clone, premete 3, 4, 5, 6 o 7 sulla tastiera principale oppure fate clic su un pulsante Predefinito clone nel pannello Disegno.
- Per modificare un predefinito clone, selezionatelo e regolate le impostazioni Opzioni clone in base alle necessità.
- Per copiare le impostazioni da un unico predefinito clone ad un altro, selezionate il predefinito clone da copiare, e tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Predefinito clone per l'impostazione della quale desiderate incollare le impostazioni.

Gomma, strumento

Torna all'inizio

Se utilizzate lo strumento Gomma in modalità Sorgente livello e Disegno o Solo disegno, verranno creati dei tratti gomma che potrete modificare e animare. Se utilizzate invece lo strumento Gomma in modalità Solo ultimo tratto, influirete solo sull'ultimo tratto tracciato e non verrà creato un tratto gomma.

Per utilizzare temporaneamente lo strumento Gomma in modalità Solo ultimo tratto, tenete premuto Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Mac OS) e trascinate.

1. Selezionate lo strumento Gomma nel pannello Strumenti.
2. Selezionate le impostazioni nel pannello Disegno.
3. Selezionate un pennello nel pannello Pennelli e impostate le opzioni relative al pennello.
4. Trascinate nell'area da cancellare nel pannello Livello.

   Ogni volta che rilasciate il pulsante del mouse, interrompete il disegno di un tratto. Trascinando di nuovo il Pennello, create un nuovo tratto. Tenete premuto Maiusc e trascinate lo strumento per riprendere a disegnare il tratto precedente.

Nota: *se utilizzate una tavoletta a penna, premendo il lato gomma della penna sulla tavoletta attiverete temporaneamente lo strumento Gomma.*

Animare e modificare tratti pennello

Torna all'inizio

Potete animare un tratto pennello impostando fotogrammi chiave o espressioni per le sue proprietà. After Effects anima le proprietà del tratto pennello, anche la proprietà Tracciato di un tratto pennello, interpolando i valori per tutti i fotogrammi tra i fotogrammi chiave.

Modificando e animando le proprietà Inizio e Fine di un tratto pennello, potete controllare l'entità di un tratto che viene visualizzata in qualsiasi momento. Ad esempio, animando automaticamente la proprietà Fine da 0% a 100% con l'impostazione Scrivi sopra, potete fare sì che un tratto del pennello sembri tracciato nel tempo.

Come con tutte le altre proprietà, potete collegare tratti del pennello ad altre proprietà mediante le espressioni. Potete ad esempio far sì che un tratto pennello segua un elemento in movimento nel metraggio tracciando l'elemento in movimento e collegando quindi la proprietà Posizione del tratto pennello alla proprietà Punto di attacco del tracciatore.

La tecnica di rotoscope è un caso speciale di disegno su singoli fotogrammi in cui viene tracciato qualche elemento del fotogramma. Spesso, il rotoscoping si riferisce al disegno di maschere animate, invece che a tratti pennello. Consultate Introduzione al rotoscoping e relative risorse.

Nel suo sito Web Effects Corner, Scout Squires mette a disposizione una coppia di filmati che mostrano come eseguire il rotoscope, sia mediante i disegni che le maschere:

- Rotoscoping - Kart 1
- Rotoscoping - Kart 2

Eran Stern mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Creative COW che mostra come animare un insieme di tratti pennello per interpolare tra varie immagini disegnate a mano in modo tale che ciascuna esegua il morphing sulla successiva.

Animare un tratto pennello disegnando con Scrivi sopra

Se scegliete Scrivi sopra dal menu Durata nel pannello Disegno, La proprietà Fine viene animata automaticamente per corrispondere al movimento utilizzato per disegnare il tratto.

Nota: *After Effects dispone inoltre di un effetto Scrivi sopra. Consultate Effetto Scrivi sopra.*

1. Selezionate uno strumento disegno nel pannello Strumenti.
2. Nel pannello Disegno scegliete Scrivi sopra dal menu Durata.

3. Trascinate lo strumento nel pannello Livello per applicare tratti pennello al livello.

   Mentre disegnate, i movimenti sono registrati in tempo reale e determinano la velocità alla quale il tratto risultante viene disegnato sullo schermo per l'output. La registrazione inizia quando fate clic all'interno del livello nel pannello Livello. Quando rilasciate il pulsante del mouse, il tempo corrente torna al momento in cui avete iniziato a disegnare; grazie a questa caratteristica potete registrare più tratti pennello per il playback animato a partire dallo stesso momento.

Potete animare l'operazione Taglia tracciati su un tracciato forma per ottenere un risultato simile, ad esempio l'animazione di un tratto pennello con Scrivi sopra. Consultate Alterare le forme con le operazioni sui tracciati.

Animare una forma tratto pennello

1. Selezionate uno strumento disegno nel pannello Strumenti.
2. Nel pannello Disegno scegliete Fotogramma singolo, Costante o Personalizzato dal menu Durata.
3. Nel pannello Livello trascinate lo strumento per creare un tratto pennello.
4. Mediante lo strumento Selezione selezionate il tratto pennello.
   Per attivare temporaneamente lo strumento Selezione, premete e tenete premuto V.
5. Per visualizzare il tratto pennello selezionato nel pannello Timeline premete SS.
6. Fate clic sul triangolo di fianco al nome del tratto pennello per espandere il relativo elenco di proprietà.
7. Fate clic sul cronometro per la proprietà Tracciato per creare un fotogramma chiave Tracciato iniziale.
8. Trascinate l'indicatore del tempo corrente su un altro tempo.
9. Mentre il tratto è ancora selezionato, trascinate uno strumento di disegno nel pannello Livello per creare un tratto pennello. Nel pannello Timeline viene visualizzato un secondo fotogramma chiave Tracciato.

   Creando un tratto mentre è selezionato un tratto, sostituite il tratto selezionato, che talvolta viene definito targeting dei tratti.

   Se il modo in cui il tracciato è interpolato non risulta soddisfacente, provate a creare il tracciato come maschera, utilizzando Interpolazione maschera avanzata per regolare l'interpolazione, e a copiare i fotogrammi chiave della proprietà del tracciato maschera nella proprietà del tracciato tratto pennello. Consultate Animare un tracciato maschera con Interpolazione maschera avanzata.

After Effects esegue l'interpolazione di un tratto disegno (al centro) tra due forme diverse create con lo stesso pennello (sinistra e destra).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Panoramica su livelli forma, tracciati e grafica vettoriale

Panoramica sulla grafica vettoriale e le immagini raster
Informazioni sui tracciati
Le forme e i livelli forma
Gruppi e ordine di rendering per forme e attributi forma

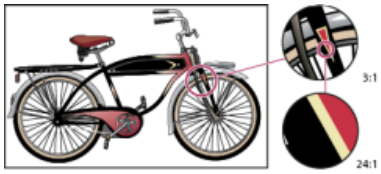
Panoramica sulla grafica vettoriale e le immagini raster

Torna all'inizio

La grafica vettoriale è costituita da linee e curve definite da oggetti matematici denominati *vettori*, che descrivono un'immagine in base alle sue caratteristiche geometriche. Esempi di elementi di grafica vettoriale inclusi in After Effects includono tracciati maschere, forme su livelli forma e testo su livelli testo.

Le immagini raster (o *immagini bitmap*) impiegano una griglia rettangolare di elementi di immagine (pixel) per rappresentare le immagini. A ciascun pixel vengono assegnati una posizione specifica e un valore cromatico. Il metraggio video, le sequenze di immagini trasferite da pellicola e molti altri tipi di immagini importate in After Effects sono immagini raster.

La grafica vettoriale mantiene bordi netti e durante il ridimensionamento non perde dettagli, in quanto è indipendente dalla risoluzione. Grazie a questa indipendenza della risoluzione, la grafica vettoriale è ideale per gli elementi visivi, come ad esempio i loghi, che vengono utilizzati con dimensioni diverse.



Esempio di grafica vettoriale a diversi livelli di ingrandimento

Ciascuna immagine raster è costituita da un numero di pixel fisso, e pertanto dipende dalla risoluzione. Le immagini raster possono perdere dettagli e apparire dentellate (*pixelizzate*) qualora ne venga aumentata la scala.

Esempio di immagine raster a diversi livelli di ingrandimento

Alcune immagini vengono create come grafica vettoriale in un'altra applicazione, ma vengono convertite in pixel (*rasterizzati*) al momento dell'importazione in After Effects. Se un livello viene rasterizzato di continuo, After Effects riconverte la grafica vettoriale in pixel al momento del ridimensionamento del livello, mantenendo bordi ben definiti. La grafica vettoriale dei file SWF, PDF, EPS e Illustrator può essere rasterizzata di continuo.

L'esercitazione video di Aharon Rabinowitz "What are Raster and Vector Graphics?", che fa parte della serie Multimedia 101 nel sito Web Creative COW, fornisce un'introduzione generale alle immagini raster e alla grafica vettoriale.

Informazioni sui tracciati

Torna all'inizio

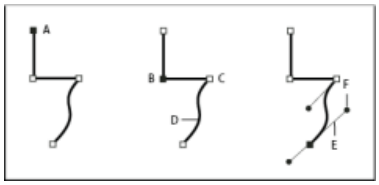
Numerose caratteristiche di After Effects (tra cui le maschere, le forme, i tratti pennello e i tracciati animati) sono basate sul concetto di *tracciato*. Gli strumenti e le tecniche per creare e modificare questi vari tipi di tracciati si sovrappongono, ma ciascun tipo di percorso ha le proprie peculiarità.

Un tracciato si compone di *segmenti* e *vertici*. I segmenti sono linee o curve che collegano vertici. I vertici definiscono i punti di inizio e fine di ciascun segmento. Alcune applicazioni Adobe usano i termini *punti di ancoraggio* e *punto tracciato* per fare riferimento a un vertice.

Potete modificare la forma di un tracciato trascinando i suoi vertici, le *maniglie direzionali* alla fine delle *linee di direzione* (o*tangenti*) di ogni vertice o il segmento del tracciato stesso.

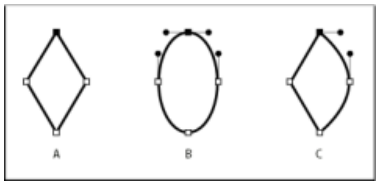
Se un tracciato fuoriesce da un vertice, l'angolo e la lunghezza della linea direzionale uscente del vertice determinano il tracciato. Mano a mano

che il tracciato si avvicina al vertice successivo, il tracciato è meno influenzato dalla linea direzionale uscente del vertice precedente e più influenzato dalla linea direzionale entrante del vertice successivo.



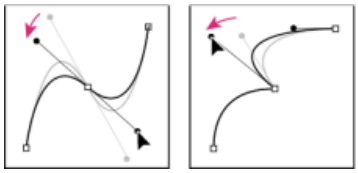
Componenti di un tracciato
A. *Vertice selezionato* ***B.*** *Vertice selezionato* ***C.*** *Vertice non selezionato* ***D.*** *Segmento di tracciato curvo* ***E.*** *Linea direzionale (tangente)* ***F.*** *Maniglia di direzione*

I tracciati possono avere due tipi di vertici: punti angolo e punti arrotondati. In un *punto arrotondato*, i segmenti di tracciati vengono collegati come curva arrotondata; le linee direzionali entranti e uscenti si trovano sulla stessa linea. In un *punto angolo*, un tracciato cambia bruscamente direzione; le linee direzionali entranti e uscenti si trovano su linee diverse. Potete disegnare un tracciato con qualsiasi combinazione di punti angolo e punti arrotondati. Se utilizzate il tipo di punto errato, potete comunque cambiarlo successivamente.



Punti di un tracciato
A. *Quattro punti d'angolo* ***B.*** *Quattro punti arrotondati* ***C.*** *Combinazione di punti d'angolo e punti arrotondati*

Se spostate una linea direzionale per un punto arrotondato, le curve di entrambi i lati del punto vengono regolate simultaneamente. Se invece spostate una linea direzionale in corrispondenza di un punto arrotondato, vengono regolate soltanto le curve dello stesso lato della linea direzionale.



Regolazione delle linee direzionali in corrispondenza di un punto arrotondato (a sinistra) e di un punto d'angolo (a destra)

Un tracciato può essere aperto o chiuso. Un tracciato aperto presenta un punto iniziale non corrispondente al punto finale; un esempio di tracciato aperto è una linea retta. Un tracciato chiuso è continuo e non presenta un punto iniziale o finale; un esempio di tracciato chiuso è un cerchio.

Potete disegnare tracciati in forme geometriche comuni, compresi poligoni, ellissi e stelle, con gli strumenti forma, oppure potete usate lo strumento Penna per disegnare un tracciato arbitrario. I tracciati disegnati con lo strumento Penna sono tracciati Bezier manuali o tracciati RotoBezier. La principale differenza tra tracciati RotoBezier e Bezier manuali è che le linee direzionali vengono calcolate automaticamente per i tracciati RotoBezier e risultano quindi più facili e rapide da disegnare.

Quando usate gli strumenti forma (Rettangolo, Rettangolo arrotondato, Ellisse, Poligono o Stella) per disegnare un tracciato forma su un livello forma, potete scegliere tra due tipi di tracciati: un tracciato forma parametrica o un tracciato forma Bezier. Consultate Le forme e i livelli forma.

Utilizzando le espressioni potete collegare tracciati maschera, tracciare tratti pennello e tracciati forma Bezier. Potete inoltre copiare e incollare tra tracciati maschera, tracciati tratto pennello, tracciati forma Bezier, tracciati animati e tracciati di Adobe Illustrator, Photoshop e Adobe Fireworks. Consultate Creare forme e maschere.

Per i tracciati forma, potete usare l'operazione sul tracciato Unisci tracciati (simile agli effetti Pathfinder in Adobe Illustrator) per unire più tracciati in un unico tracciato. Consultate Opzioni Unisci tracciati.

Quando desiderate che il testo o un effetto seguano un tracciato, il tracciato deve essere un tracciato maschera.

Un tracciato di per sé non ha alcun aspetto visivo nell'output di rendering; essenzialmente è una raccolta di informazioni su come inserire o modificare altri elementi visivi. Per rendere visibile un tracciato, applicargli un tratto. Nel caso di un tracciato maschera, potete applicare l'effetto Tratto. Nel caso di un tracciato per un oggetto livello forma, l'impostazione predefinita prevede la creazione di un tracciato con un gruppo di proprietà tracciato (attributo) dopo il gruppo di proprietà tracciato nel pannello Timeline.

Un colore o una sfumatura applicati all'area all'interno dell'area delimitata da un tracciato è un *riempimento*.

Nota: *Per specificare la dimensione delle maniglie di direzione Bezier e dei vertici per maschere e forme, scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS), quindi modificate il valore Dimensione in punti tracciato.*

Torna all'inizio

Le forme e i livelli forma

I livelli forma contengono oggetti grafica vettoriale denominati *forme*. Per impostazione predefinita, una forma è costituita da un tracciato, un tratto e un riempimento. Consultate Informazioni sui tracciati e Tratti e riempimenti per le forme.

I livelli forma possono essere creati disegnando nel pannello Composizione con gli strumenti forma o lo strumento Penna. Consultate Creare forme e maschere.

I tracciati forma sono di due tipi: tracciati forma *parametrici* e tracciati forma *Bezier*. I tracciati forma parametrica sono definiti numericamente, dalle proprietà che potete definire e modificare dopo aver creato il disegno, nel pannello Timeline. I tracciati forma Bezier sono definiti da una serie di vertici (punti tracciato) e segmenti che potete modificate nel pannello Composizione. Con i tracciati forma Bezier potete lavorare allo stesso modo dei tracciati maschera. Tutti i tracciati maschera sono tracciati Bezier.

Potete modificare un tracciato forma applicando le *operazioni sul tracciato*, come Deformazione tracciati e Piega e rigonfiamento. Per applicare un tratto a un tracciato o riempire di colore l'area definita da un tracciato, dovete applicare le *operazioni di disegno*. Consultate Attributi forma, operazioni di disegno e operazioni sul tracciato per livelli forma.

I tracciati forma, le operazioni di disegno e le operazioni sul tracciato relativi alle forme sono chiamati collettivamente *attributi forma*. Gli attributi forma vengono aggiunti utilizzando il menu Aggiungi nel pannello Strumenti o nel pannello Timeline. Ciascun attributo forma viene rappresentato come un gruppo di proprietà nel pannello Timeline, con proprietà che possono essere animate allo stesso modo di qualsiasi altra proprietà di livello. Vedete Animazioni, fotogrammi chiave ed espressioni.

La profondità di bit dei colori di un livello forma è identica a quella del progetto nel suo insieme: 8, 16 o 32 bpc. Vedete Profondità del colore e colore a intervallo dinamico elevato.

I livelli forma non sono basati sugli elementi del metraggio. I livelli che non sono basasti sugli elementi del metraggio talvolta vengono definiti livelli *sintetici*. I livelli testo sono anch'essi dei livelli sintetici, composti da oggetti grafici vettoriali, quindi molte delle regole e delle indicazioni applicabili ai livelli testo possono essere applicate anche ai livelli forma. Ad esempio, non potete aprire un livello forma in un pannello Livello, ma non potete nemmeno aprire un livello testo in un pannello Livello.

Potete salvare le vostre forme e predefiniti dell'animazione preferiti. Vedete Salvare un predefinito di animazione.

Risorse online per i livelli forma

Per un'esercitazione video introduttiva sui livelli forma, visitate il sito Web di Adobe.

Trish e Chris Meyer offrono un'introduzione ai livelli forma in un estratto in formato PDF del capitolo "Shape Layers" (Livelli forma) del loro libro Creating Motion Graphics with After Effects (5th Edition). Nel sito Web ProVideo Coalition, Trish e Chris Meyer offrono inoltre un video introduttivo sui livelli forma e consigli sui livelli forma.

Potete scaricare ulteriori predefiniti di animazione che sfruttano l'animazione di testo 3D per carattere nella sezione After Effects Exchange del sito Web di Adobe.

Chris Zwar mette a disposizione un predefinito di animazione nel suo sito Web che crea una crocetta target utilizzando un livello forma singola, con un'ampia gamma di proprietà personalizzate che rendono il controllo e la modifica dell'animazione della crocetta facile e intuitivo.

Torna all'inizio

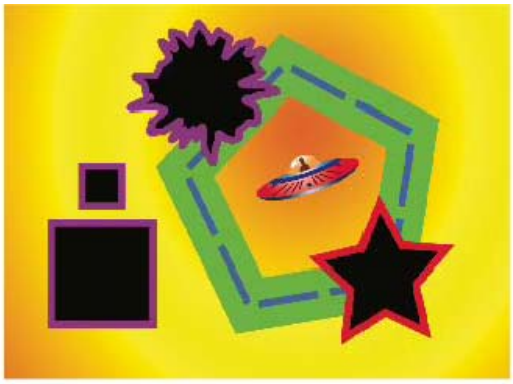
Gruppi e ordine di rendering per forme e attributi forma

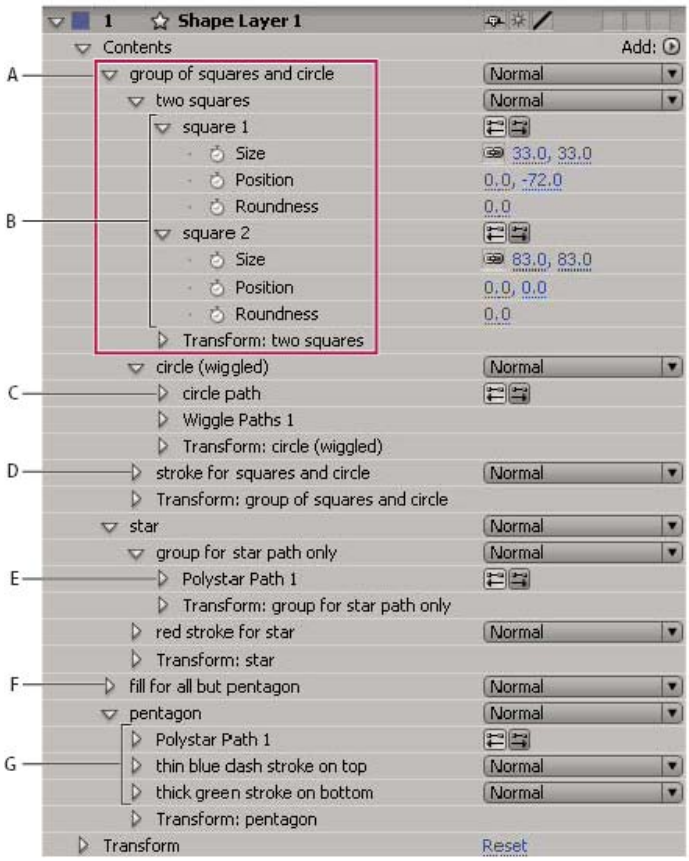
Anche se, per impostazione predefinita, una forma consiste in un unico tracciato, e in un unico riempimento—disposta dall'alto verso il basso nel pannello Timeline—molta della potenza e della flessibilità dei livelli forma deriva dalla capacità dell'utente di aggiungere e riordinare gli attributi forma e di creare forme composte più complesse.

Potete raggruppare forme o attributi forma che si trovano nello stesso livello di raggruppamento all'interno di un singolo livello forma.

Un *gruppo* è un insieme di attributi forma: tracciati, riempimenti, tratti, operazioni sui tracciati e altri gruppi. Ciascun gruppo dispone del proprio metodo di fusione e del proprio insieme di proprietà di trasformazione. Assemblando le forme in gruppi, potete lavorare simultaneamente con più forme, ad esempio ridimensionando tutte le forme del gruppo della stessa entità, oppure applicando lo stesso tratto a ciascuna forma. Potete inoltre inserire forme singole o attributi forma singoli all'interno dei propri gruppi per isolare le trasformazioni. Ad esempio, potete proporzionare un tracciato senza ridimensionare il tratto, raggruppando il tracciato stesso.

Quando aggiungete un attributo forma usando il menu Aggiungi nel pannello Strumenti o nel pannello Timeline, l'attributo viene aggiunto all'interno del gruppo selezionato. Potete trascinare i gruppi e gli attributi per riordinarli nel pannello Timeline. Riordinando e raggruppando le forme e gli attributi forma, potete agire sul relativo ordine di rendering relativamente alle altre forme e attributi forma.





***A.** Due forme in un gruppo **B.** Due tracciati in una forma composta **C.** Tracciato circolare con Deformazione tracciati **D.** Un tratto applicato a tutti i tracciati precedenti **E.** Tracciato stella in un gruppo a se stante **F.** Un riempimento applicato a tutti i tracciati precedenti **G.** Un tracciato con due tratti*

Ordine di rendering per le forme all'interno di un livello forma

Le regole per eseguire il rendering di un livello forma sono simili alle regole per eseguire il rendering di una composizione che contiene composizioni nidificate:

- All'interno di un gruppo, la forma nella parte inferiore dell'ordine di sovrapposizione del pannello Timeline viene sottoposta a rendering per prima.
- Tutte le operazioni sul tracciato all'interno di un gruppo vengono eseguite prima delle operazioni di disegno. Ciò significa, ad esempio, che il tratto segue le distorsioni nel tracciato creato dall'operazione sul tracciato Deformazione tracciati. Le operazioni sul tracciato all'interno di un gruppo vengono eseguite dall'alto verso il basso. Consultate Alterare le forme con le operazioni sui tracciati.
- Le operazioni di disegno in un gruppo vengono eseguite dal basso all'alto nel pannello Timeline, nell'ordine di impilamento. Ciò significa, ad esempio, che un tratto viene sottoposto a rendering sopra (davanti) un tratto che appare dopo di esso nel pannello Timeline. Per escludere questo comportamento predefinito per un riempimento o un tratto specifico, scegliete Sopra a precedente in stesso gruppo per la proprietà Composito del riempimento o del tratto nel pannello Timeline. Consultate Tratti e riempimenti per le forme.

Le operazioni sui tracciati e le operazioni di disegno vengono applicate a tutti i tracciati al di sopra di essi nello stesso gruppo.

Proprietà di trasformazione per i gruppi di forme e i tracciati forma

Ciascun gruppo dispone del proprio gruppo di proprietà di trasformazione. Questo gruppo di proprietà di trasformazione è rappresentato dal pannello Timeline con un gruppo di proprietà denominato Trasformazione: *[nome del gruppo]* e nel pannello Composizione come un riquadro tratteggiato munito di maniglie. Potete raggruppare un tracciato da solo e trasformare solo il tracciato utilizzando il relativo nuovo gruppo di proprietà di trasformazione.

L'introduzione di un ulteriore gruppo di proprietà di trasformazione per un singolo tracciato risulta utile, ad esempio, per creare movimento complessi, come ad esempio la rotazione attorno a un punto di ancoraggio con contemporanea rotazione lungo un'orbita. Le trasformazioni di un gruppo agiscono su tutte le forme all'interno del gruppo; questo è lo stesso comportamento della distinzione in livelli superiori e inferiori. Vedete Livello superiore e inferiore.

Ciascun tracciato forma dispone inoltre di proprietà intrinseche che agiscono sulla posizione e la forma del tracciato. Per i tracciati forma parametrica, queste proprietà (ad esempio Posizione e Dimensioni) sono dei parametri visibili nel pannello Timeline. Per i tracciati forma Bezier, queste proprietà sono definite per ciascun vertice, ma sono contenute all'interno della proprietà Tracciato. Quando modificate un tracciato Bezier utilizzando il rettangolo di selezione di trasformazione libera, potete modificare queste proprietà intrinseche per i vertici che costituiscono il tracciato. Consultate Le forme e i livelli forma.

Raggruppare forme o attributi forma

- Selezionate una o più forme o attributi forma ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Livello > Raggruppa forme.
  - Premete Ctrl+G4 (Windows) o Comando+G (Mac OS).

Quando raggruppate le forme, il punto di ancoraggio del gruppo viene inserito al centro del riquadro del gruppo.

Separare forme o attributi forma

- Selezionate un singolo gruppo ed effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Scegliete Livello > Separa forme.
  - Premete Ctrl+Maiusc+G (Windows) o Comando+Maiusc+G (Mac OS).

Creare un gruppo di forme vuoto

- Scegliete Gruppo (vuoto) dal menu Aggiungi nel pannello Strumenti o nel pannello Timeline.

- Rasterizzare in modo continuo un livello contenente grafica vettoriale
- Aggiungere, modificare e rimuovere espressioni

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Creare forme e maschere

Creazione delle maschere
Creare numericamente una maschera rettangolare o ellittica
Creare una maschera dai valori di canale con Traccia automatica
Creare forme e livelli forma
Conversione in forma di metraggio con grafica vettoriale (CS6)
Creare una forma o una maschera eseguendo un trascinamento con gli strumenti forma
Creare una forma o una maschera Bezier con lo strumento Penna
Creare una forma o maschera delle stesse dimensioni del livello
Creare forme o maschere dai caratteri di testo
Copiare un tracciato da Illustrator, Photoshop o Fireworks
Creare una maschera o una forma da un tracciato animato
Duplicare un gruppo di forme durante la trasformazione

Torna all'inizio

Creazione delle maschere

Potete creare una o più maschere per ciascun livello di una composizione adottando uno dei seguenti metodi:

- Disegnate un percorso utilizzando gli strumenti forma o lo strumento Penna. Disegnare un tracciato maschera è simile a disegnare un tracciato forma. Consultate Creare una forma o una maschera eseguendo un trascinamento con gli strumenti forma e Creare una forma o una maschera Bezier con lo strumento Penna.
- Specificate numericamente le dimensioni del tracciato della maschera nella finestra di dialogo Forma maschera. Consultate Creare numericamente una maschera rettangolare o ellittica.
- Convertite un tracciato forma in un tracciato maschera copiando il tracciato della forma nella proprietà Tracciato maschera.
- Convertite un tracciato animato in un tracciato maschera. Consultate Creare una maschera o una forma da un tracciato animato.
- Tracciate i valori di un colore o del canale alfa per creare una maschera mediante il comando Traccia automatica. Consultate Creare una maschera da un canale con Traccia automatica.
- Incollate un tracciato copiato da un altro livello o da Adobe Illustrator, Photoshop o Fireworks. Consultate Copiare un tracciato da Illustrator, Photoshop o Fireworks.
- Convertite un livello testo in una o più maschere modificabili su un livello di colore pieno utilizzando il comando Crea maschere dal testo. Consultate Creare forme o maschere dai caratteri di testo.

Quando create maschere su un livello, i nomi delle maschere sono visualizzati nella struttura del pannello Timeline nell'ordine in cui le maschere vengono create. Per organizzare e tenere traccia delle maschere, rinominatele.

Per rinominare una maschera, selezionatela e premete Invio (Windows) oppure Invio (Mac OS); o fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul nome della maschera e scegliete Rinomina.

Se create maschere aggiuntive per un livello del pannello Livello, accertatevi che il menu Destinazione nel pannello Livello sia impostato su Nessuno; in caso contrario, anziché creare una nuova maschera, sostituite la maschera di destinazione. Potete inoltre bloccare una maschera per evitare che venga modificata.

Opzioni di menu per la specificazione di una maschera di destinazione nel pannello Livello
***A.** Menu Visualizzazione **B.** Menu Destinazione*

Quando create o modificate le maschere, cercate nel pannello Info informazioni quali il nome della maschera e il numero di vertici presenti in essa.

Per creare una maschera che potete spostare indipendentemente dal livello principale che essa sta mascherando, create la maschera su un

livello solido bianco separato e utilizzate tale livello solido come mascherino traccia per il livello principale. Dopodiché utilizzate la relazione superiore-inferiore per rendere il livello solido inferiore rispetto al livello principale, in modo tale che la maschera si muova con il livello principale come se essa venisse applicata direttamente. Poiché il livello solido è un livello inferiore, esso può essere anche animato indipendentemente dal livello superiore. Potete utilizzare il tracciamento movimento per fare in modo che il livello solido (e di conseguenza la maschera) segua gli oggetti in movimento nel livello principale. Vedete Convertire un livello in un mascherino traccia e Livello superiore e inferiore.

Torna all'inizio

Creare numericamente una maschera rettangolare o ellittica

1. Selezionate un livello nel pannello Composizione o visualizzate un livello nel pannello Livello.
2. Scegliete Livello > Maschera > Nuova maschera. Nel pannello Composizione o Livello appare una nuova maschera con le maniglie collocate ai bordi esterni del fotogramma.
3. Scegliete Livello > Maschera > Forma maschera.
4. Selezionate Ripristina su, scegliete Rettangolo o Ellisse dal menu forma e specificate le dimensioni e la posizione del riquadro di selezione per la maschera.

Torna all'inizio

Creare una maschera dai valori di canale con Traccia automatica

Potete convertire il canale alfa, rosso, verde, blu o di luminanza di un livello in una o più maschere usando il comando Traccia automatica. Traccia automatica crea tutte le maschere Bezier necessarie per definire i valori dei canali specificati nel livello. Traccia automatica crea le maschere con il numero di vertici più piccolo possibile, conformandosi alle impostazioni che avete scelto. Una maschera creata con Traccia automatica può essere modificata come qualsiasi altra maschera e potete collegare il relativo tracciato con altri tipi di tracciato, ad esempio tracciati forma su un livello forma, mediante le espressioni.

Quando applicate Traccia automatica, i livelli interessati vengono impostati automaticamente su Qualità migliore per garantire risultati precisi.

Per ridurre il numero di maschere create da Traccia automatica applicate un effetto di trasparenza al livello per isolare il soggetto prima di applicare Traccia automatica.

1. Nel pannello Timeline effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per creare fotogrammi chiave di maschera in un unico fotogramma, trascinate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma desiderato.
   - Per creare fotogrammi chiave di maschera in tutta una serie di fotogrammi, impostate un'area di lavoro che si estenda lungo l'intervallo.
2. Selezionate uno o più livelli.
3. Scegliete Livello > Traccia automatica.
4. Selezionate una delle seguenti opzioni:

   Fotogramma corrente Crea fotogrammi chiave di maschera solo nel fotogramma corrente.

   Area di lavoro Crea fotogrammi chiave di maschera per i fotogrammi all'interno dell'area di lavoro.
5. Impostate le seguenti opzioni:

   Inverti Inverte il livello di input prima di cercare i bordi.

   Sfocatura Sfoca l'immagine originale prima di generare il risultato del tracciamento. Selezionare questa opzione per ridurre i piccoli elementi indesiderati e rendere uniformi i bordi dentellati nel risultato del tracciamento. Deselezionate questa opzione per tracciare con cura i dettagli in un'immagine a elevato contrasto. Specificate il raggio, in pixel, dell'area utilizzata per l'operazione di sfocatura. I valori elevati producono una maggiore sfocatura.

   Tolleranza La distanza fino alla quale al tracciato disegnato è consentito deviare dai contorni del canale.

   Soglia Specifica, in percentuale, il valore che deve avere un canale del pixel affinché il pixel venga considerato parte di un bordo. I pixel con i valori di canale superiori alla soglia vengono mappati sul bianco e sono opachi; i pixel con valori inferiori alla soglia vengono mappati sul nero e sono trasparenti.

   Area minima Specifica la caratteristica più piccola dell'immagine originale che verrà sottoposta a tracciamento. Ad esempio, un valore pari a 4 rimuove dal risultato del tracciamento le caratteristiche di dimensioni inferiori a 2 pixel di larghezza e 2 pixel di altezza.

   Rotondità angolo Specifica la rotondità della curva della maschera nei vertici. Inserite un valore più alto per le curve più arrotondate.

   Applica al nuovo livello Applica la maschera a un nuovo solido con le stesse dimensioni del livello selezionato. Questo controllo è selezionato automaticamente nei livelli per i quali è attivata l'opzione Comprimi trasformazioni, la quale crea un

nuovo livello con le stesse dimensioni della composizione contenente il livello.

Anteprima Selezionate questa opzione per visualizzare un'anteprima dei risultati della maschera e i risultati delle varie opzioni del comando Traccia automatica.

Torna all'inizio

Creare forme e livelli forma

Un livello forma può essere creato disegnando nel pannello Composizione con uno strumento forma o lo strumento Penna. Potete quindi aggiungere gli attributi forma alle forme esistenti o creare nuove forme all'interno del livello forma. Per impostazione predefinita, se disegnate nel pannello Composizione quando è selezionato un livello forma, create una nuova forma all'interno del livello forma, al di sopra delle forme o del gruppo di forme selezionato. Se disegnate nel pannello Composizione usando uno strumento forma oppure lo strumento Penna quando è selezionato un livello immagine diverso da un livello forma, create una maschera.

Premete F2 per deselezionare tutti i livelli prima di disegnare nel pannello Composizione per creare un nuovo livello forma.

Potete creare forme e livelli forma utilizzando uno qualsiasi dei seguenti metodi:

- Disegnate un percorso utilizzando gli strumenti forma o lo strumento Penna. Disegnare un tracciato maschera è simile a disegnare un tracciato forma. Consultate Creare una forma o una maschera eseguendo un trascinamento con gli strumenti forma e Creare una forma o una maschera Bezier con lo strumento Penna.
- Convertite un livello testo in forme su un livello forma utilizzando il comando Crea forme dal testo. Consultate Creare forme o maschere dai caratteri di testo.
- Convertite un tracciato maschera in un tracciato forma.
- Convertite un tracciato animato in un tracciato forma. Consultate Creare una maschera o una forma da un tracciato animato.
- Incollate un tracciato copiato da un altro livello o da Adobe Illustrator, Photoshop o Fireworks. Consultate Copiare un tracciato da Illustrator, Photoshop o Fireworks.
- Create un nuovo livello forma vuoto scegliendo Livello > Nuovo > Livello forma.

Nella maggior parte dei casi, una nuova forma dispone di un riempimento e di un tratto che corrispondono alle impostazioni Riempimento e Tratto nel pannello Strumenti nel momento in cui viene disegnata la forma. Potete usare gli stessi controlli del pannello Strumenti per modificare questi attributi per una forma selezionata, dopo averla disegnata. Le forme create dal testo vengono create con riempimenti e tratti che corrispondono a quelli del testo originale.

Nota: *per disegnare una maschera su un livello forma, fate clic sul pulsante Strumento crea maschera nel pannello Strumenti con uno strumento forma o lo strumento Forma attivo. Per ulteriori informazioni sulla creazione delle maschere, consultate Creazione delle maschere.*

Nel sito Web Creative COW, potete trovare un'esercitazione video di Aharon Rabinowitz che illustra come combinare più tracciati in una singola forma composta mediante l'operazione Unisci tracciati.

Torna all'inizio

Conversione in forma di metraggio con grafica vettoriale (CS6)

Nelle versioni precedenti di After Effects è possibile importare un file Illustrator (.ai), EPS (.eps) o PDF (.pdf), ma non è possibile modificarlo. In After Effects CS6, è possibile creare un livello di forma da un livello metraggio con grafica vettoriale e modificarlo.

Grazie alle opzioni di smusso ed estrusione degli oggetti in After Effects CS6, potete applicare l'estrusione anche alla grafica (ad esempio, loghi con estrusione). Consultate Applicazione dell'estrusione ai livelli di testo e forma.

Per convertire un livello metraggio con grafica vettoriale in un livello forma:

- Scegliete Livello > Crea forme da livello vettoriale. Viene visualizzato un livello di forma corrispondente sopra il livello di metraggio, che viene disattivato.

  I seguenti problemi sono noti:

  - Sono mantenute solo alcune delle funzioni dei file di Illustrator. Alcuni esempi: opacità, immagini e sfumature.
  - Le forme convertite ignorano le impostazioni locali PAR specificate nella finestra di dialogo Interpreta metraggio.
  - Le sfumature e i tipi non supportati possono essere visualizzate come forme grigie al 50%.
  - L'importazione dei file con migliaia di tracciati può risultare molto lenta e senza feedback.
  - Il comando di menu funziona con un singolo livello selezionato alla volta.
  - Se importate un file di Illustrator come composizione (ad esempio, più livelli), non potete convertire tutti questi livelli in un'unica passata. Tuttavia, potete importare il file come metraggio e utilizzare il comando per convertire il singolo livello di metraggio in forme.

In questo video di Todd Kopriva e video2brain, scoprite come convertire in modo rapido la grafica vettoriale da Illustrator per i livelli forma e come animare i tracciati in After Effects CS6. Questo processo è stato semplificato rispetto alle precedenti versioni di After Effects.

Torna all'inizio

Creare una forma o una maschera eseguendo un trascinamento con gli strumenti forma

Gli strumenti forma sono Rettangolo, Rettangolo arrotondato, Ellisse, Poligono e Stella.

Per attivare e passare da uno strumento forma all'altro, premete Q.

Un poligono è una stella senza proprietà Raggio interno o Rotondità interna, quindi il nome della forma creata per un poligono o una stella è identico: *poligono/stella*.

Potete creare una maschera eseguendo un trascinamento con uno strumento forma su un livello selezionato nel pannello Composizione o nel pannello Livello. Potete creare una forma eseguendo un trascinamento con uno strumento forma su un livello forma selezionato nel pannello Composizione. Se eseguite un trascinamento con uno strumento forma nel pannello composizione senza livello selezionato, potete creare una forma su un nuovo livello forma.

Nota: *per disegnare una maschera su un livello forma, fate clic sul pulsante Strumento crea maschera nel pannello Strumenti con uno strumento forma attivo.*

Quando create una forma eseguendo un trascinamento con uno strumento forma nel pannello Composizione, create un tracciato forma parametrica. Per creare invece un tracciato forma Bezier, premete il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) prima di fare clic per iniziare a eseguire il trascinamento. Potete rilasciare il tasto prima di completare l'operazione di trascinamento. Tutti i tracciati maschera sono tracciati Bezier. Consultate Le forme e i livelli forma.

Il *trascinamento* inizia quando fate clic nel pannello Composizione o nel pannello Livello per iniziare a disegnare e finisce quando rilasciate il pulsante del mouse. Premendo i tasti modificatori in momenti diversi durante una singola operazione di trascinamento, si ottengono risultati diversi:

- Per riposizionare una forma o una maschera mentre state disegnando, tenete premuta la barra spaziatrice o il pulsante centrale del mouse durante il trascinamento.
- Per ridimensionare un cerchio, un'ellisse, un quadrato, un quadrato arrotondato, un rettangolo o un rettangolo arrotondato attorno al centro durante la creazione di un disegno, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) dopo aver iniziato a eseguire il trascinamento. Non rilasciate il tasto fino a quando non avete rilasciato il pulsante del mouse per finire di disegnare.
- Per annullare l'operazione di disegno, premete Esc.

Nota: *ciascuno strumento forma conserva le impostazioni dell'operazione di disegno più recente eseguita con lo strumento. Ad esempio, se disegnate una stella e modificate il numero di punti impostandolo su 10, la stella successiva che disegnate avrà anch'essa 10 punti. Per ripristinare le impostazioni di uno strumento e creare una forma con le impostazioni predefinite, fate doppio clic sullo strumento nel pannello Strumenti. Consultate Creare una forma o maschera delle stesse dimensioni del livello.*

Disegnare rettangoli, rettangoli arrotondati, quadrati e quadrati arrotondati

1. Selezionate lo strumento Rettangolo o Rettangolo arrotondato ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per disegnare un rettangolo o un rettangolo arrotondato, eseguite un trascinamento diagonale.
   - Per disegnare un quadrato o un quadrato arrotondato, tenete premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento diagonale.
2. (Facoltativo) Se state disegnando un rettangolo arrotondato o un quadrato arrotondato, prima di rilasciare il pulsante del mouse effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per aumentare o diminuire la rotondità degli angoli, premete il tasto Freccia su o il tasto Freccia giù, oppure fate scorrere in avanti o indietro la rotella del mouse.
   - Per impostare la rotondità degli angoli fino al valore minimo o massimo, premete il tasto Freccia sinistra o Freccia destra.
3. Rilasciate il pulsante del mouse per terminare il disegno. Se disegnate un quadrato o un quadrato arrotondato, rilasciate il tasto Maiusc dopo aver rilasciato il pulsante del mouse.

Nota: *i quadrati vengono creati per essere quadrati in base alle proporzioni pixel della composizione. Se le proporzioni pixel della composizione non sono pari a 1, i quadrati appaiono quadrati solo nel pannello Composizione, qualora il pulsante Attiva/disattiva correzione proporzioni pixel sia selezionato nella parte inferiore del pannello Composizione.*

Disegnare ellissi e cerchi

1. Selezionate lo strumento Ellisse ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per disegnare un'ellisse, eseguite un trascinamento in diagonale.
   - Per disegnare un cerchio, tenere premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento diagonale.
2. Rilasciate il pulsante del mouse per terminare il disegno. Se disegnate un cerchio, rilasciate il tasto Maiusc dopo aver rilasciato il pulsante del mouse.

Nota: *i cerchi vengono creati per essere circolari in base alle proporzioni pixel della composizione. Se le proporzioni pixel della composizione non sono pari a 1, i cerchi appaiono circolari solo nel pannello Composizione, qualora il pulsante Attiva/disattiva correzione proporzioni pixel sia selezionato nella parte inferiore del pannello Composizione.*

Disegnare poligoni e stelle

1. Selezionate lo strumento Poligono o Stella ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Eseguite un trascinamento per ridimensionare e ruotare il poligono mentre lo disegnate.
   - Tenete premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento per ridimensionare il poligono o la stella mentre lo disegnate, evitando la rotazione.
2. (Facoltativo) Prima di rilasciare il pulsante del mouse, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per aggiungere o rimuovere punti, premete il tasto Freccia su o il tasto Freccia giù, oppure fate scorrere in avanti o indietro la rotella del mouse.
   - Per aumentare o diminuire la rotondità esterna, premete il tasto Freccia sinistra o Freccia destra.
   - Per mantenere costante il raggio interno di una stella mentre spostate il mouse per aumentare il raggio esterno, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
   - Per aumentare o diminuire la rotondità di una stella, premete il tasto PgSu o PgGiù.
3. Rilasciate il pulsante del mouse per terminare il disegno. Se tenete premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento per evitare la rotazione, rilasciate il tasto dopo aver rilasciato il pulsante del mouse.

Torna all'inizio

Creare una forma o una maschera Bezier con lo strumento Penna

Potete creare una maschera Bezier mediante lo strumento Penna su un livello selezionato nel pannello Composizione o nel pannello Livello. Potete creare una forma con un tracciato Bezier mediante lo strumento Penna su un livello forma selezionato nel pannello Composizione. Se disegnate con lo strumento Penna nel pannello Composizione senza livello selezionato, potete creare una forma su un nuovo livello forma.

La creazione di un tracciato RotoBezier è simile alla creazione di un tracciato Bezier manuale. La differenza principale è che le linee direzionali per i vertici e la curvatura per i segmenti del tracciato vengono calcolate automaticamente.

Creare un tracciato Bezier manuale con lo strumento Penna

1. Con lo strumento Penna selezionato e l'opzione RotoBezier deselezionata nel pannello Strumenti, fate clic nel pannello Composizione nel punto in cui desiderate inserire il primo vertice.
2. Fate clic sul punto in cui posizionare il vertice successivo. Per creare un segmento curvo, trascinate la maniglia di direzione della linea in modo da disegnare la curva desiderata.

   Per riposizionare un vertice dopo aver fatto clic per posizionarlo, ma prima di aver rilasciato il pulsante del mouse, tenete premuta la barra spaziatrice durante l'esecuzione del trascinamento.

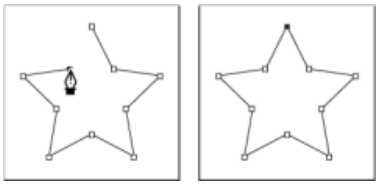
   L'ultimo vertice aggiunto appare come un quadratino pieno, a indicare che il punto è selezionato. I vertici aggiunti in precedenza diventano vuoti e deselezionati, mano a mano che si aggiungono altri vertici.
3. Ripetete il punto 2 fino a ottenere il risultato desiderato e completate il tracciato.
4. Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:
   - Per chiudere il tracciato, posizionate il puntatore direttamente sopra il primo vertice e, appena vedete accanto al puntatore l'icona di un cerchio chiuso, fate clic sul vertice.

   Nota: *potete inoltre chiudere un tracciato facendo doppio clic sull'ultimo vertice o scegliendo Livello > Tracciato forma e maschera > Chiuso.*

   - Per lasciare aperto il tracciato, attivate uno strumento diverso, oppure premete F2 per deselezionare il tracciato.

Disegnare segmenti di tracciato Bezier manuali retti con lo strumento Penna

Il tracciato più semplice da disegnare con lo strumento penna è una linea retta, facendo clic due volte con lo strumento Penna per creare due vertici. Continuando a fare clic, potete creare un tracciato formato da segmenti retti collegati mediante punti angolo.



Facendo clic con lo strumento Penna, vengono creati segmenti retti.

1. Posizionate lo strumento Penna nel punto in cui desiderate che inizi il segmento retto e fate clic per inserire un vertice (non eseguite un trascinamento).
2. Fate clic nel punto in cui il segmento dovrà terminare. (Tenete premuto Maiusc e fate clic per vincolare l'angolo tra i segmenti

nel punto d'angolo su un intero multiplo di 45°.)

3. Continuate a fare clic per impostare i vertici per gli altri segmenti retti.

Disegnare segmenti di tracciato Bezier manuali curvi con lo strumento Penna

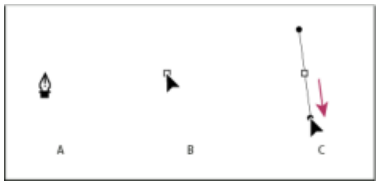
Create un segmento di tracciato curvo trascinando linee direzionali. La lunghezza e la direzione delle linee direzionali determina la forma della curva.

Tenete premuto Maiusc e trascinate per vincolare l'angolo delle linee direzionali a multipli interi di 45°. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate per modificare solo la linea direzionale in chiusura.

1. Posizionate lo strumento Penna sul punto in cui deve iniziare la curva e tenete premuto il pulsante del mouse.

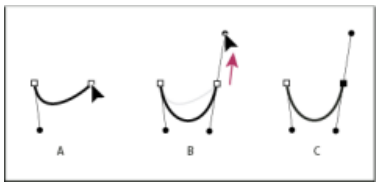
   Viene visualizzato un vertice e il puntatore dello strumento Penna si trasforma in una punta di freccia.

2. Trascinate per modificare la lunghezza e la direzione di entrambe le linee direzionali per un vertice, quindi rilasciate il pulsante del mouse.



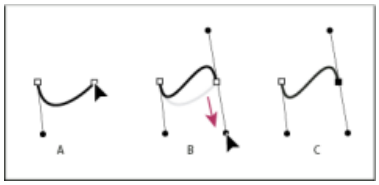
Disegnare il primo vertice in un tracciato curvo
***A.** Posizionamento dello strumento Penna **B.** Inizio del trascinamento (pulsante del mouse premuto) **C.** Trascinamento per estendere le linee direzionali*

3. Posizionate lo strumento Penna nel punto in cui deve terminare il segmento curvo, quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per creare una curva a forma di C, trascinate nella direzione opposta alla direzione in cui avete trascinato la linea direzionale precedente, quindi rilasciate il pulsante del mouse.



Disegnare il secondo vertice in un tracciato curvo
***A.** Inizio del trascinamento **B.** Trascinamento dalla linea direzionale precedente per creare una curva a C **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse*

   - Per creare una curva a forma di S, effettuare il trascinamento nella stessa direzione della linea di direzione precedente e rilasciare il pulsante del mouse.



Disegnare una curva a S
***A.** Inizio del trascinamento **B.** Trascinamento nella stessa direzione della linea direzionale precedente per creare una curva a S **C.** Risultato dopo il rilascio del pulsante del mouse*

4. Continuare a trascinare lo strumento penna da posizioni diverse per creare una serie di curve morbide.

Torna all'inizio

Creare una forma o maschera delle stesse dimensioni del livello

1. Selezionate la destinazione per la nuova maschera o forma:
   - Per creare una forma su un livello forma esistente, selezionate il livello forma.
   - Per creare una forma su un nuovo livello forma con le dimensioni della composizione, deselezionate tutti i livelli premendo F2.
   - Per creare una maschera, selezionate un livello nel pannello Timeline, nel pannello Livello o nel pannello Composizione.

Per creare una maschera su un livello forma, selezionate Strumento crea maschera nel pannello Strumenti con uno strumento forma attivo.

- Per sostituire un tracciato maschera, selezionate la maschera nel pannello Timeline, nel pannello Livello o nel pannello Composizione.
- Per sostituire un tracciato forma, selezionate il tracciato forma (non il gruppo) nel pannello Composizione o nel pannello Timeline.

2. Nel pannello Strumenti, fate doppio clic sullo strumento Rettangolo, Rettangolo arrotondato, Ellisse, Poligono o Stella.

Torna all'inizio

Creare forme o maschere dai caratteri di testo

Il comando Crea forme dal testo estrae i contorni di ciascun carattere, crea le forme dai contorni e colloca le forme su un nuovo livello forma. Dopodiché, potete usare queste forme come con qualsiasi altra forma.

Il comando Crea maschere dal testo estrae i contorni di ciascun carattere, crea maschere dai contorni e colloca le maschere su un nuovo livello forma solido. Dopodiché, potete usare queste maschere come con qualsiasi altra maschera.

Alcune famiglie di font, come Webdings, includono caratteri che sono immagini grafiche, invece che testo. Convertire il testo da queste famiglie di font può essere un buon metodo per iniziare con elementi grafici semplici nei livelli forma.

Creare forme dal testo

1. Selezionate il testo da convertire in forme:
   - Per creare forme per tutti i caratteri in un livello testo, selezionate il livello testo nel pannello Timeline o nel pannello Composizione.
   - Per creare forme per caratteri specifici, selezionate i caratteri nel pannello Composizione.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Livello > Crea forme dal testo.
   - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul livello o sul testo e scegliete Crea forme dal testo dal menu di scelta rapida.

Lo switch Video relativo al livello testo viene disattivato.

Il nuovo livello forma viene creato in cima all'ordine di sovrapposizione dei livelli. Il nuovo livello contiene un gruppo di forme per ciascun carattere selezionato, oltre alle proprietà di riempimento e tratto corrispondenti a riempimenti e tratti del testo.

Per i caratteri che consistono in tracciati composti—come *i* e *e*—vengono creati e combinati più tracciati con l'operazione sul tracciato Unisci tracciati.

Gli effetti, le maschere, gli stili di livello, i fotogrammi chiave e le espressioni per le proprietà del gruppo di proprietà Trasformazione del livello testo vengono copiati nel nuovo livello forma o tinta unita.

Creare maschere dal testo

1. Selezionate il testo da convertire in maschere:
   - Per creare maschere per tutti i caratteri in un livello testo, selezionate il livello testo nel pannello Timeline o nel pannello Composizione.
   - Per creare maschere per caratteri specifici, selezionate i caratteri nel pannello Composizione.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Livello > Crea maschere dal testo.
   - Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul livello o sul testo e scegliete Crea maschere dal testo dal menu di scelta rapida.

Lo switch Video relativo al livello testo viene disattivato.

Il nuovo livello tinta unita viene creato in cima all'ordine di sovrapposizione dei livelli.

Per i caratteri che consistono in tracciati composti—come *i* e *e*—vengono create e combinate più maschere con la modalità maschera Sottrai.

Torna all'inizio

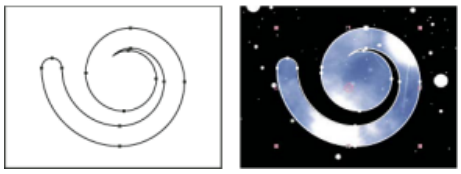
Copiare un tracciato da Illustrator, Photoshop o Fireworks

Potete copiare un tracciato da Illustrator, Photoshop o Fireworks e incollarlo in After Effects come tracciato di maschera o forma.

Affinché i dati copiati da Illustrator siano compatibili con After Effects, è necessario selezionare l'opzione AICB nella sezione File e Appunti della finestra di dialogo Preferenze di Adobe Illustrator.

Affinché un percorso importato da Photoshop venga proporzionato correttamente, il documento Photoshop deve avere una risoluzione di 72 dpi. 72 dpi è l'impostazione Risoluzione dei documenti creati in Photoshop utilizzando un predefinito Film e video.

***nota**: potete inoltre usare un tracciato copiato di Illustrator, Photoshop o Fireworks come tracciato animato di After Effects. Per ulteriori informazioni, vedete Creare un tracciato animato da una maschera, forma o tracciato di disegno.*



Tracciato disegnato in Adobe Illustrator (a sinistra) e incollato in After Effects come maschera (a destra)

1. In Illustrator, Photoshop o Fireworks, selezionate un intero tracciato, quindi scegliete Modifica > Copia.
2. In After Effects, una destinazione per l'operazione di incollatura può essere definita effettuando una delle seguenti operazioni:
   - Per creare una nuova maschera, selezionate un livello.
   - Per sostituire un tracciato maschera esistente o un tracciato forma, selezionate la relativa proprietà Tracciato.

   ***Nota:** per incollare un tracciato come tracciato forma, dovete selezionare la proprietà Tracciato di una forma esistente in un livello forma. Questa selezione indica ad After Effects la destinazione dell'operazione di incollatura; se la destinazione non viene specificata in questo modo, After Effects suppone che essa sia l'intero livello e di conseguenza disegna una nuova maschera. Se non è presente nessuna proprietà Tracciato—magari perché il livello forma è vuoto—potete disegnare un tracciato segnaposto con lo strumento Penna e quindi incollare il tracciato da Illustrator al tracciato segnaposto.*
3. Scegliete Modifica > Incolla.

   Se incollate più tracciati in un tracciato forma, il primo tracciato va a inserirsi nel tracciato forma, mentre i tracciati restanti vengono incollati nei nuovi tracciati delle maschere. Questo avviene perché i tracciati diversi dal primo non hanno una destinazione definita con chiarezza, quindi vengono aggiunti all'intero livello come maschere.

   Per incollare simultaneamente più tracciati in più tracciati forma, prima create e selezionate più tracciati forma segnaposto in After Effects. Tris e Ceri Mese mettono a disposizione dettagli di questa tecnica, oltre ai relativi suggerimenti nel sito Web ProVideo Coalition.

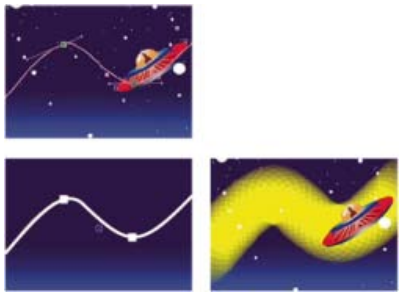
In questo video disponibile sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come usare i tracciati di Illustrator come tracciati di movimento in After Effects.

Torna all'inizio

Creare una maschera o una forma da un tracciato animato

Potete copiare fotogrammi chiave di posizione, fotogrammi chiave di punti di ancoraggio o fotogrammi chiave di posizione del punto di controllo di un effetto e incollarli in un tracciato maschera o forma selezionato. Se create tracciati maschera o tracciati forma da tracciati animati, accertatevi di copiare i fotogrammi chiave soltanto da una singola proprietà Posizione: non copiate i fotogrammi chiave da altre proprietà.

Disegnate un tracciato animato con Motion Sketch, quindi incollate il tracciato in un tracciato maschera o forma.



Il tracciato animato dell'astronave (in alto) viene copiato nel livello di sfondo (in basso a sinistra) e usato con l'effetto Vegas (in basso a destra).

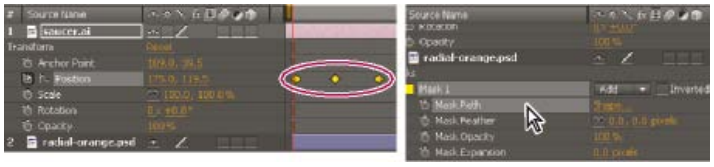
***Nota:** Quando copiate da un tracciato maschera a un tracciato animato, tenete presente che i valori del tracciato maschera sono espressi nel sistema di coordinate del livello (spazio livello), mentre i valori del tracciato animato sono espressi nel sistema di coordinate della composizione (spazio composizione). Questa differenza potrebbe fare in modo che il tracciato incollato venga spostato, con la necessità che l'utente riposizioni il tracciato dopo averlo incollato. Vedete Sistemi di coordinate: spazio della composizione e spazio del livello.*

Creare un tracciato maschera da un tracciato animato

1. Nel pannello Timeline fate clic sul nome della proprietà Posizione o della proprietà Punto di ancoraggio dalla quale desiderate copiare il tracciato animato. In questo modo vengono selezionati tutti i fotogrammi chiave. Per selezionare solo alcuni dei

fotogrammi chiave di un tracciato animato, fate clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc.

2. Scegliete Modifica > Copia.
3. Per creare una nuova maschera, selezionate il livello sul quale desiderate creare la maschera e scegliete Livello > Maschera > Nuova maschera.
4. Nel pannello Timeline fate clic sul nome della proprietà Tracciato maschera per la maschera nella quale desiderate incollare i fotogrammi chiave del tracciato animato.
5. Scegliete Modifica > Incolla.



Selezionate e copiate i fotogrammi chiave Posizione (a sinistra); incollateli quindi nella proprietà Tracciato maschera selezionata (a destra)

Creare un tracciato forma da un tracciato animato

1. Nel pannello Timeline fate clic sul nome della proprietà Posizione o della proprietà Punto di ancoraggio dalla quale desiderate copiare il tracciato animato. In questo modo vengono selezionati tutti i fotogrammi chiave. Per selezionare solo alcuni dei fotogrammi chiave di un tracciato animato, fate clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc.
2. Scegliete Modifica > Copia.
3. Per creare un nuovo livello forma, premete F2 per deselezionare tutti i livelli, quindi fate clic nel pannello Composizione con lo strumento Penna per creare un tracciato Bezier a punto singolo.
4. Premete SS per mostrare la proprietà Tracciato relativa alla forma. Fate clic sul nome della proprietà Tracciato nella quale desiderate incollare i fotogrammi chiave del tracciato animato.
5. Scegliete Modifica > Incolla.

Torna all'inizio

Duplicare un gruppo di forme durante la trasformazione

Quando nella modalità di selezione gruppi è selezionato un gruppo di forme, potete duplicare il gruppo mentre viene spostato, ruotato o ridimensionato nel pannello Composizione.

- Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre eseguite un trascinamento per trasformare un gruppo.

  Il puntatore si trasforma in un puntatore di duplicazione (o) mentre tenete premuto il tasto e posizionate il puntatore vicino al rettangolo di selezione del gruppo.

- Introduzione alla trasparenza e relative risorse
- Livelli forma (scelte rapide da tastiera)
- Scelte rapide da tastiera
- Preparare e importare file Illustrator
- Il disegno
- Operazioni con gli oggetti vettoriali
- Tracciati animati

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Gestione e animazione di tracciati forma e maschere

Introduzione al rotoscoping e relative risorse
Visualizzare tracciati maschere e forme
Selezionare tracciati forma, forme e gruppi di forme
Selezionare maschere, segmenti e vertici
Bloccare o sbloccare le maschere
Spostare i vertici nella modalità di trasformazione libera
Convertire un tracciato tra Bezier e RotoBezier manuale
Modificare un tracciato maschera o un tracciato forma Bezier
Modificare un tracciato maschera numericamente
Designare il primo vertice per un tracciato Bezier
Animare un tracciato maschera con Interpolazione maschera avanzata
Spostare una maschera o eseguire il panning di un livello dietro la relativa maschera

I tracciati maschera e i tracciati forma possono essere animati allo stesso modo delle altre proprietà: impostate i percorsi in ciascun fotogramma chiave e After Effects eseguirà l'interpolazione tra questi valori specifici.

Introduzione al rotoscoping e relative risorse

Torna all'inizio

Il *rotoscoping* (o semplicemente *roto* nell'uso familiare) consiste nel disegnare o dipingere sui fotogrammi di un filmato, utilizzando come riferimento gli elementi visivi del filmato stesso. Un tipo comune di rotoscoping consiste nel tracciare un percorso attorno a un oggetto in un filmato e nell'utilizzare tale percorso come maschera per separare l'oggetto dal suo sfondo. Questo consente di lavorare con l'oggetto e lo sfondo separatamente, in modo da poter applicare effetti diversi all'oggetto rispetto al suo sfondo, oppure sostituire lo sfondo.

Nota: *Lo strumento Pennello a rotoscopio di After Effects consente di completare molte delle operazioni del tradizionale rotoscoping, ma in tempi notevolmente ridotti. Per informazioni sull'uso dello strumento Pennello a rotoscopio, vedete Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino.*

Se un oggetto sullo sfondo o in primo piano è omogeneo e di colore distinto, potete usare la trasparenza colore invece del rotoscoping per rimuovere lo sfondo o l'oggetto. Se il metraggio era stato effettuato tenendo conto della trasparenza colore, la trasparenza colore è molto più facile del rotoscoping. Vedete Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

In After Effects, il rotoscoping consiste principalmente nel disegnare maschere, animare il relativo tracciato e utilizzare quindi le maschere per definire un mascherino. Molte attività e tecniche aggiuntive semplificano questo lavoro, come ad esempio l'uso del tracciamento del movimento sull'oggetto prima di iniziare a disegnare le maschere e l'utilizzo successivo dei dati del tracciamento del movimento per fare in modo che una maschera o un mascherino seguano automaticamente l'oggetto.

Suggerimenti sul rotoscoping

- Immediatamente dopo aver iniziato a disegnare una maschera, premete Alt+Maiusc+M (Windows) o Opzione+Maiusc+M (Mac OS) per attivare i fotogrammi chiave per la maschera e impostate un fotogramma chiave. In questo modo, non dovrete dedicare del tempo alla modifica di una maschera, fotogramma per fotogramma, per poi rendervi conto che avete perso tutto il lavoro fatto sui fotogrammi precedenti perché vi siete dimenticati di fare clic sul cronometro per animare il tracciato della maschera.
- Disegnate le vostre maschere su un livello pieno di colore bianco, con il relativo switch Video (bulbo oculare) disattivato, al di sopra del livello metraggio (bloccato). In questo modo, non correte alcun rischio di spostare accidentalmente il livello metraggio quando manipolate la maschera e potete inoltre applicare con maggiore facilità i dati del tracciamento alla maschera. (Applicate i dati del tracciamento al livello pieno invisibile che contiene la maschera.) Questo significa anche che non perderete i fotogrammi di anteprima della RAM inserita nella cache ogni volta che manipolate la maschera. Vedete Attivare e disattivare la visibilità o l'influenza di un livello o gruppo di proprietà e Bloccare e sbloccare un livello.
- Attivate la preferenza Mantieni conteggio vertice costante. Consultate Designare il primo vertice per un tracciato Bezier.

  Nota: in After Effects CS6, Mantieni conteggio vertici costante durante la modifica delle maschere è denominato "Mantieni conteggio vertici e bordi sfumati costante durante la modifica delle maschere".
- Quando possibile, trasformate (ruotate, proporzionate, spostate) l'intera maschera o un sottogruppo dei vertici della maschera invece di spostare i vertici singolarmente. Questo consente da un lato di mantenere l'efficienza e dall'altro di evitare le vibrazioni dovute ai movimenti non omogenei tra fotogrammi. Consultate Spostare i vertici nella modalità di trasformazione libera.
- Il tracciamento del movimento manuale richiede un tempo inferiore rispetto al rotoscoping manuale. Quanto più precisi sono i dati di tracciamento per le varie parti della scena e dell'oggetto, tanto inferiore sarà il tempo necessario per disegnare e

mettere a punto le maschere. Consultate Tracciamento e stabilizzazione del movimento.

- In After Effects CS6, utilizzate la funzionalità sfumatura maschera di larghezza variabile per un maggiore controllo durante la sfumatura degli oggetti.

Risorse online sul rotoscoping

Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* mostra come combinare il tracciamento del movimento e il rotoscoping per isolare e correggere selettivamente il colore del volto di un attore.

Nel suo sito Web Effects Corner, Scout Squires mette a disposizione una coppia di filmati che mostrano come eseguire il rotoscope, sia mediante i disegni che le maschere:

- Rotoscoping - Parte 1
- Rotoscoping - Parte 2

Chris e Trish Meyer forniscono alcuni suggerimenti su come animare le maschere, compreso l'uso di Interpolazione maschera avanzata, nel sito Web ProVideo Coalition.

Alejandro Pérez, nel forum AE Enhancers, mette a disposizione uno script con il quale potete utilizzare i dati di tracciamento per posizionare i vertici delle singole maschere.

Mathias Möhl mette a disposizione lo script KeyTweak nel suo sito Web, con il quale potete modificare simultaneamente molti fotogrammi chiave in una proprietà. Con KeyTweak potete modificare manualmente alcuni fotogrammi chiave, mentre lo script modifica di conseguenza i restanti fotogrammi chiave. KeyTweak risulta particolarmente utile per i fotogrammi chiave Tracciato maschera in un flusso di lavoro di rotoscoping.

Rich Young offre diverse risorse sul rotoscoping nel suo sito Web After Effects Portal.

Torna all'inizio

Visualizzare tracciati maschere e forme

- Per visualizzare i tracciati maschere per i livelli selezionati nel pannello Timeline, premete M.
- Per visualizzare le maschere o le forme selezionate nel pannello Timeline, premete SS (premete due volte il tasto S).
- Per visualizzare i tracciati maschera e forma nel pannello Composizione, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva visualizzazione tracciato maschera e forma nella parte inferiore del pannello Composizione.
- Per visualizzare i tracciati maschere nel pannello Livello, scegliete Maschere dal menu Visualizza del pannello Livello.
- Per nascondere un tracciato maschera e mostrarne altri, bloccate le maschere selezionando lo switch Blocca nel pannello Timeline, quindi scegliete Livello > Maschera > Nascondi maschere bloccate.
- Per isolare le maschere selezionate e nascondere le altre, scegliete Livello > Maschera > Blocca altre maschere e quindi Livello > Maschera > Nascondi maschere bloccate.

Torna all'inizio

Selezionare tracciati forma, forme e gruppi di forme

Potete selezionare i livelli forma e i relativi componenti scegliendo tra uno dei quattro livelli di selezione, definiti *modalità di selezione*:

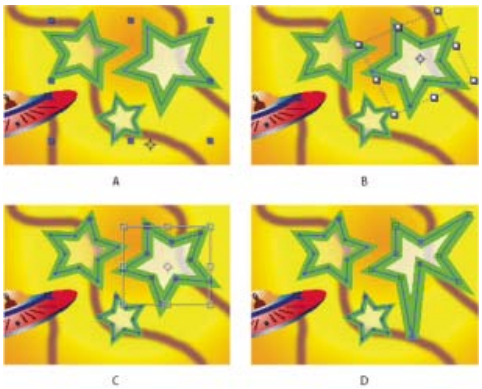
Modalità di selezione livello Viene selezionato l'intero livello forma. Le trasformazioni vengono applicate alle proprietà di trasformazione relative al livello, nel gruppo di proprietà Trasformazione che si trova allo stesso livello del gruppo di proprietà Contenuto.

Modalità di selezione gruppo Viene selezionato un intero gruppo di forme. Le trasformazioni vengono applicate alle proprietà di trasformazione relative al gruppo, nel gruppo di proprietà di trasformazione all'interno dello stesso gruppo di forme nel pannello Timeline.

Modalità di trasformazione libera Vengono selezionati più vertici su uno o più tracciati Bezier. Viene visualizzato un rettangolo di selezione di trasformazione libera attorno ai vertici nel pannello Composizione. Agendo su questo rettangolo, potete spostare più vertici con una singola trasformazione. Le trasformazioni vengono applicate ai vertici stessi, i quali sono contenuti all'interno della proprietà Tracciato nel pannello Timeline.

Modalità di modifica del tracciato Vengono selezionati solo i vertici. In questa modalità, potete eseguire le operazioni di modifica di un tracciato, quali l'aggiunta di vertici a un tracciato e lo spostamento di singoli vertici.

Quando è attivo uno strumento Penna, la modalità di modifica del tracciato è attiva. Per restare nella modalità di modifica del tracciato, selezionate lo strumento Penna; tenete premuto V o Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per attivare temporaneamente lo strumento Selezione, a seconda dei casi.



Modalità di selezione per le forme sui livelli forma
***A.** Selezione livello **B.** Selezione gruppo **C.** Trasformazione libera **D.** Modifica tracciato*

Per informazioni sulla selezione delle maschere, consultate Selezionare maschere, segmenti e vertici.

Tenete premuto Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Mac OS) con un vertice di forma selezionato per selezionare tutti i vertici presenti sul tracciato. Premete nuovamente per selezionare tutte le forme. Premete nuovamente per selezionare tutti i livelli.

Selezionate un livello forma

- Fate clic sul nome del livello o sulla barra della durata del livello nel pannello Timeline.
- Usando lo strumento Selezione, fate clic all'interno dei limiti del livello nel pannello Composizione.
- Per deselezionare tute le forme su un livello lasciando selezionato il livello forma, fate clic all'interno dei limiti del livello, ma esternamente a tutti i tracciati forma.

Selezionare un gruppo di forme nella modalità di selezione gruppo

- Usando lo strumento Selezione, fate doppio clic su un membro del gruppo nel pannello Composizione. Ogni volta che fate doppio clic, scendete di un altro livello nella gerarchia del gruppo.
- Per attivare lo strumento Selezione diretta, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) con lo strumento Selezione selezionato. Fate clic su una forma nel pannello Composizione con lo strumento Selezione diretta per selezionare direttamente il gruppo della forma, indipendentemente dalla profondità alla quale è nidificata nella gerarchia del gruppo.
- Per selezionare un gruppo contenuto all'interno dello stesso gruppo del gruppo già selezionato, fate clic sul gruppo da selezionare.
- Per aggiungere un gruppo a una selezione, tenete premuto Maiusc e fateci clic sopra. Potete tenere premuto Maiusc e fare doppio clic con lo strumento Selezione diretta per aggiungere alla selezione i gruppi nidificati più in profondità.

Selezionare i tracciati e i vertici nella modalità di modifica del tracciato

Per specificare la dimensione delle maniglie di direzione Bezier e dei vertici per maschere e forme, scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS), quindi modificate il valore Dimensione in punti tracciato.

- Per selezionare un vertice, fateci clic sopra con lo strumento Selezione. Per aggiungere vertici alla selezione, tenete premuto Maiusc e fate clic su di essi.
- Per selezionare un segmento di tracciato, fate clic sul segmento con lo strumento Selezione. Per aggiungere segmenti alla selezione, tenete premuto Maiusc e fate clic su di essi.
- Per selezionare un intero tracciato, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un segmento o vertice del tracciato con lo strumento Selezione oppure selezionate una parte del tracciato e premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Mac OS).
- Per selezionare vertici mediante trascinamento, selezionate un tracciato o una parte di tracciato per passare alla modalità di modifica del tracciato ed eseguite quindi un trascinamento con lo strumento di selezione scorrevole per tracciare un rettangolo di selezione attorno ai vertici da selezionare. Per aggiungere vertici alla selezione, tenete premuto Maiusc mentre tracciate ulteriori rettangoli di selezione.

Selezionare tutti i punti su un tracciato e attivare la modalità di trasformazione libera

- Fare doppio clic su un segmento di tracciato nella modalità di modifica tracciato o nella modalità di selezione gruppo per una singola forma.
- Selezionate la proprietà Tracciato nel pannello Timeline e premete Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Mac OS).

Torna all'inizio

Selezionare maschere, segmenti e vertici

A differenza dei livelli, le maschere offrono più possibilità di selezione. Potete selezionare una maschera come tracciato intero, in modo da spostarla o ridimensionarla. Tuttavia, per modificare il tracciato di una maschera, selezionate uno o più punti della stessa. I punti selezionati appaiono pieni, mentre i punti non selezionati appaiono vuoti.

Per specificare la dimensione delle maniglie di direzione Bezier e dei vertici per maschere e forme, scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS), quindi modificate il valore Dimensione in punti tracciato.

Selezionare o deselezionare le maschere nel pannello Composizione o Livello

- Per selezionare un vertice di una maschera, fate clic sul vertice con lo strumento Selezione. Per aggiungere vertici alla selezione, tenete premuto Maiusc e fate clic su di essi.
- Per selezionare un segmento di maschera, fate clic sul segmento con lo strumento Selezione. Per aggiungere segmenti alla selezione, tenete premuto Maiusc e fate clic su di essi.
- Per selezionare un'intera maschera, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un segmento, vertice o maniglia della maschera con lo strumento di selezione oppure selezionate una parte di maschera e scegliete Modifica > Seleziona tutto o premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Mac OS). Per aggiungere maschere alla selezione, tenete premuto Alt+Maiusc (Windows) o Opzione+Maiusc (Mac OS) e fate clic su di esse.
- Per selezionare maschere mediante trascinamento, selezionate la maschera o una parte di maschera per passare alla modalità di modifica e usate lo strumento Selezione per tracciare un rettangolo di selezione che racchiuda i vertici o le maschere da selezionare. Per aggiungere maschere o vertici alla selezione, tenete premuto Maiusc mentre tracciate ulteriori rettangoli di selezione.
- Per selezionare tutte le maschere di un livello, selezionate una maschera sul livello e scegliete Modifica > Seleziona tutto oppure premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Mac OS).
- Per deselezionare tutte le maschere, premete Ctrl+Maiusc+A (Windows) o Comando+Maiusc+A (Mac OS).
- Per selezionare una maschera adiacente su un livello, premete Alt+accento grave (`) (Windows) o Opzione+accento grave (`) (Mac OS) per selezionare la maschera successiva, oppure Maiusc+Alt+accento grave (`) (Windows) o Maiusc+Opzione+accento grave (`) (Mac OS) per selezionare la maschera precedente.
- Per deselezionare una maschera, fate clic su un punto qualsiasi che non sia sopra la maschera.
- Per rimuovere un vertice o un segmento da una selezione, tenete premuto Maiusc e fate clic sul vertice o sul segmento.

Per usare lo strumento Selezione quando è selezionato lo strumento Penna, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Selezionare le maschere nel pannello Timeline

1. Fate clic sulla freccia destra accanto al nome di un livello per espandere il livello.
2. Fate clic sulla freccia destra accanto al titolo Maschere per espanderlo, in modo da mostrare tutte le maschere presenti nel livello.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per selezionare una maschera, fate clic sul relativo nome.
   - Per selezionare una serie di maschere consecutive, tenete premuto Maiusc e fate clic sui nomi della prima e dell'ultima maschera della serie.
   - Per selezionare contemporaneamente diverse maschere non consecutive, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sui nomi delle maschere da includere.

Nota: *potete selezionare soltanto maschere intere nel pannello Timeline. Per selezionare singoli vertici di una maschera, usate il pannello Composizione o Livello.*

Bloccare o sbloccare le maschere

Torna all'inizio

Le maschere bloccate non possono essere selezionate nei pannelli Timeline, Composizione e Livello e non possono essere impostate come destinazione nel pannello Livello. Usate questa funzione per evitare modifiche indesiderate alle maschere.

1. Nel pannello Timeline, espandete il gruppo di proprietà Maschere.
2. Nella colonna Funzionalità A/V fate clic sulla casella situata sotto l'icona Blocca di fianco alla maschera da bloccare o sbloccare. Una maschera è bloccata e non può essere selezionata quando il relativo switch Blocca è selezionato, vale a dire quando l'icona Blocca è visualizzata nel riquadro.

Nota: *per sbloccare più maschere contemporaneamente, selezionate uno o più livelli e scegliete Livello > Maschera > Sblocca tutte le maschere.*

Per isolare le maschere selezionate e nascondere le altre, scegliete Livello > Maschera > Blocca altre maschere e quindi Livello > Maschera > Nascondi maschere bloccate.

Spostare i vertici nella modalità di trasformazione libera

Torna all'inizio

Potete scalare e ruotare un'intera maschera, oppure il tracciato forma (o i vertici selezionati in uno o più tracciati) usando il comando

Trasformazione libera punti. Quando usate questo comando, i vertici selezionati vengono racchiusi in un *rettangolo di selezione di trasformazione libera dei punti*, al centro del quale appare un punto di ancoraggio che indica il punto di ancoraggio della trasformazione corrente. Potete scalare e ruotare i vertici selezionati trascinando il rettangolo di selezione o le relative maniglie. Potete inoltre modificare il punto di riferimento dal quale i vertici vengono ruotati o ridimensionati spostando il punto di ancoraggio del rettangolo di selezione. Le maniglie e il punto di ancoraggio del rettangolo di selezione Trasformazione libera punti sono indipendenti rispetto alle maniglie e al punto di ancoraggio del livello.

Nota: *quando eseguite la rotazione dell'animazione con Trasformazione libera punti, i vertici della maschera vengono interpolati in una linea retta da un fotogramma chiave all'altro. Per questo motivo, gli effetti ottenuti possono essere diversi da quelli previsti.*

1. Visualizzate il livello contenente i tracciati da trasformare nel pannello Composizione o Livello.
2. Con lo strumento Selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per trasformare un qualsiasi numero di vertici, selezionate i vertici da trasformare e scegliete Livello > Tracciato forma e maschera > Trasformazione libera punti.
   - Per trasformare un intero tracciato maschera o forma, selezionatelo nel pannello Timeline e scegliete Livello > Tracciato forma e maschera > Trasformazione libera punti.
3. Per spostare il punto di ancoraggio del rettangolo di selezione, posizionate lo strumento Selezione sopra il punto di ancoraggio del rettangolo di selezione fino a trasformare lo strumento Selezione in icona di spostamento del punto di ancoraggio. Eseguite un trascinamento per posizionare il punto di ancoraggio.
4. Effettuate una o più delle seguenti operazioni:
   - Per spostare il tracciato o i vertici selezionati, posizionate il puntatore all'interno del rettangolo di selezione e trascinate.
   - Per scalare il tracciato o i vertici selezionati, posizionate il puntatore sopra una maniglia del rettangolo di selezione; appena il puntatore assume la forma di una freccia dritta a due punte, trascinate in modo da modificare la dimensione. Tenete premuto Maiusc durante il trascinamento in modo da vincolare la scalatura. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate per ridimensionare il punto di ancoraggio del rettangolo di selezione.
   - Per ruotare il tracciato o i vertici selezionati, posizionate il puntatore appena al di fuori del rettangolo di selezione di trasformazione libera dei punti; appena il puntatore assume la forma di una freccia curva a due punte, trascinate in modo da eseguire la rotazione.
5. Per uscire dalla modalità di trasformazione libera, premete Esc, Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Convertire un tracciato tra Bezier e RotoBezier manuale

Torna all'inizio

Potete convertire qualsiasi tracciato maschera Bezier o tracciato forma Bezier manuale in un tracciato RotoBezier. Se il tracciato Bezier manuale dispone di maniglie direzionali che sono state regolate, questa conversione cambia la forma del tracciato, in quanto After Effects calcola automaticamente la curvatura dei segmenti RotoBezier.

La conversione di un tracciato RotoBezier in tracciato Bezier manuale non cambia la forma del tracciato.

1. Selezionate un maschera nel pannello Livello, Composizione o Timeline, oppure selezionate un tracciato forma nel pannello Composizione o Timeline.
2. Scegliete Livello > Tracciato forma e maschera > RotoBezier.

Modificare un tracciato maschera o un tracciato forma Bezier

Torna all'inizio

Potete modificare un tracciato maschera Bezier usando lo strumento Selezione e gli strumenti Penna nel pannello Livello o Composizione. Potete modificare un tracciato maschera Bezier usando lo strumento Selezione e gli strumenti Penna nel pannello Composizione.

Gli strumenti Penna (Aggiungi vertice, Elimina vertice e Converti vertice) sono raggruppati con lo strumento Penna nel pannello Strumenti. Per visualizzare questi strumenti nel pannello Strumenti, fate clic sullo strumento Penna nel pannello Strumenti tenendo premuto il pulsante del mouse.

Nella maggior parte dei casi, lo strumento Penna appropriato diventa attivo quando posizionate il puntatore dello strumento Penna in un contesto particolare. Ad esempio, lo strumento Elimina vertice diventa attiva quando posizionate il puntatore dello strumento Penna sopra un vertice esistente, mentre lo strumento Aggiungi vertice diventa attivo quando posizionate il puntatore dello strumento Penna sopra un segmento di tracciato. Per attivare manualmente e passare da uno strumento all'altro, premete G.

Quando modificate un tracciato, accertatevi di fare clic soltanto sui vertici o sui segmenti esistenti; in caso contrario, potreste creare accidentalmente un nuovo tracciato.

Spostare, aggiungere o eliminare un vertice

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per spostare un vertice, trascinatelo con lo strumento Selezione.

    Per passare temporaneamente dallo strumento Penna allo strumento Selezione, premete V o Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

  - Per aggiungere un vertice a una maschera, fate clic sul segmento presente tra due vertici esistenti con lo strumento

Aggiungi vertice .

- Per eliminare un vertice da una maschera, fate clic sul vertice con lo strumento Elimina vertice .

Regolare un segmento di tracciato

- Effettuate una delle seguenti operazioni con lo strumento Selezione:
  - Trascinate un vertice.
  - Trascinate le maniglie direzionali che si estendono da un vertice arrotondato adiacente.
  - Trascinate un segmento curvo.

Il trascinamento di un segmento curvo su una maschera RotoBézier determina anche lo spostamento dei vertici.

Visualizzare un vertice alternando tra la forma di un punto arrotondato e quella di un punto d'angolo

- Fate clic sul vertice con lo strumento Converti vertice .

Per attivare lo strumento Converti vertice con lo strumento Penna selezionato, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

Regolare la tensione di una maschera RotoBézier

1. Per regolare la tensione di più vertici contemporaneamente, selezionarli tutti.
2. Con lo strumento Converti vertici , trascinate un vertice.

   Per attivare lo strumento Converti vertice con lo strumento Penna selezionato, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

   Durante il trascinamento di un vertice della maschera RotoBézier compare il puntatore Regola tensione .

   Se fate clic su un vertice invece di trascinarlo, potete impostare il vertice su un punto d'angolo (tensione al 100%); se fate nuovamente clic, potete impostare il vertice su un punto arrotondato (tensione al 33%). Se trascinate in alto o a destra, potete ridurre la tensione della selezione, aumentando la curva dei segmenti adiacenti del tracciato; se trascinate in basso o a sinistra, potete aumentare la tensione della selezione, riducendo la curva dei segmenti adiacenti del tracciato.

   Per visualizzare il valore di tensione di un vertice, osservate il pannello Info durante la regolazione della tensione.

Modificare un tracciato maschera numericamente

Torna all'inizio

1. Selezionate la maschera.
2. Nel pannello Timeline espandete le proprietà Maschera.
3. Accanto alla proprietà Tracciato maschera, fate clic sulla parola sottolineata e specificate le modifiche nella finestra di dialogo Forma maschera.

Designare il primo vertice per un tracciato Bezier

Torna all'inizio

Per animare un tracciato, After Effects designa il vertice più alto nel fotogramma chiave iniziale come *primo vertice* e numera ciascun vertice successivo in ordine crescente a partire dal primo vertice. After Effects assegna quindi la stessa numerazione ai vertici corrispondenti in tutti i fotogrammi chiave successivi. After Effects effettua l'interpolazione dello spostamento di ciascun vertice dalla posizione iniziale in un fotogramma chiave alla posizione del vertice con numero corrispondente nel fotogramma chiave successivo. In qualsiasi momento durante un'animazione, potete designare un altro vertice come primo vertice; in tal modo After Effects rinumera i vertici del tracciato. La rinumerazione dei vertici determina il cambiamento dell'animazione del tracciato, in quanto After Effects mappa i nuovi numeri dei vertici in base ai vecchi numeri corrispondenti ancora salvati nei fotogrammi chiave successivi.

Quando copiate un tracciato chiuso in un tracciato animato, il vertice designato come primo vertice del tracciato chiuso viene utilizzato come inizio del tracciato animato. Tutti i tracciati animati sono tracciati aperti.

Alcune operazioni sul tracciato forma, come Taglia tracciati, utilizzano inoltre il primo vertice per determinare in che modo modificare il tracciato.

Nota: *per impostazione predefinita, se aggiungete un vertice a un tracciato, il nuovo vertice appare sul tracciato per tutta la durata di quest'ultimo, ma ne modifica la forma soltanto nella posizione temporale in cui è stato aggiunto. Se eliminate un vertice da un tracciato in corrispondenza di un punto temporale specifico, il vertice viene eliminato dal tracciato per tutta la durata di quest'ultimo. Per evitare che After Effects aggiunga ed elimini i vertici per tutta la durata del tracciato, scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS) e deselezionate Mantieni conteggio vertici costante durante la modifica delle maschere.*

Nota: in After Effects CS6, Mantieni conteggio vertici costante durante la modifica delle maschere è denominato "Mantieni conteggio vertici e bordi sfumati costante durante la modifica delle maschere".

1. Create un tracciato animato.
2. Nel pannello Timeline spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione temporale in cui desiderate designare un nuovo primo vertice.
3. Selezionate il vertice da designare come primo vertice.
4. Scegliete Livello > Tracciato forma e maschera > Imposta primo vertice.

   Nota: *il vertice designato come primo vertice appare leggermente più grande degli altri vertici nel pannello Composizione.*

Animare un tracciato maschera con Interpolazione maschera avanzata

Torna all'inizio

Interpolazione maschera avanzata fornisce un elevato livello di controllo per la creazione di fotogrammi chiave di tracciato maschera e un'animazione graduale e realistica. Dopo aver selezionato i fotogrammi chiave di tracciato maschera da interpolare, Interpolazione maschera avanzata crea fotogrammi chiave intermedi in base alle impostazioni definite. Il pannello Info visualizza l'andamento dell'interpolazione e il numero di fotogrammi chiave creati.

1. Scegliete Finestra > Interpolazione maschera.
2. Selezionate almeno due fotogrammi chiave del tracciato maschera adiacenti.
3. Impostate le opzioni nel pannello Interpolazione maschera e fate clic su Applica.

   Nota: *per interrompere la procedura di interpolazione, premete Esc. Nel pannello Info viene indicato che la procedura è stata interrotta e viene riportato il numero di fotogrammi chiave creato.*

   Frequenza fotogrammi chiave Specifica il numero di fotogrammi chiave al secondo creati dalla funzione Interpolazione maschera avanzata tra i fotogrammi chiave selezionati. Ad esempio, una valore di 10 crea un nuovo fotogramma chiave ogni 1/10 di secondo. Scegliete Auto per impostare una frequenza di fotogrammi chiave pari alla frequenza dei fotogrammi della composizione indicata tra parentesi. Per ottenere un'animazione più fluida, create un numero maggiore di fotogrammi chiave; per ottenere tempi di rendering più rapidi, create un numero minore di fotogrammi chiave.

   Nota: *a prescindere dalla frequenza di fotogrammi chiave scelta, la funzione Interpolazione maschera avanzata aggiunge sempre fotogrammi chiave in corrispondenza del fotogramma che segue immediatamente il primo fotogramma chiave di tracciato maschera e in corrispondenza del fotogramma che precede immediatamente il secondo fotogramma chiave di tracciato maschera. Ad esempio, se eseguite l'interpolazione tra i fotogrammi chiave a 0 secondi e 1 secondo in una composizione a 30 fps con una frequenza di fotogrammi chiave di 10 al secondo, i fotogrammi chiave del tracciato maschera vengono aggiunti in corrispondenza dei fotogrammi numero 1, 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27 e 29.*

   Campi fotogrammi chiave Raddoppia la frequenza di fotogrammi chiave. Se selezionate questa opzione e la frequenza di fotogrammi chiave è pari alla frequenza di fotogrammi della composizione, viene aggiunto un fotogramma chiave per ogni campo video. Selezionate questa opzione per l'animazione di maschere per video interlacciato. Se questa opzione non è selezionata, la maschera potrebbe determinare lo scivolamento dell'oggetto che tentate di rendere trasparente. Per ulteriori informazioni sui campi nel video interlacciato, vedete Video interlacciato e separazione dei campi.

   Usa tracciati vertici lineari Specifica lo spostamento dei vertici del primo fotogramma chiave lungo un tracciato in linea retta fino ai vertici corrispondenti del secondo fotogramma chiave. Lasciate questa opzione deselezionata se desiderate ottenere l'interpolazione di alcuni vertici lungo tracciati curvi; ad esempio, nel caso in cui l'interpolazione desiderata riguardi parti che ruotano. Se questa opzione non è selezionata, la funzione Interpolazione maschera avanzata crea un tracciato naturale per la maschera.

   Resistenza piegatura Specifica in che misura il tracciato maschera interpolata deve rispondere alla piegatura piuttosto che all'allungamento. Un valore di 0 specifica che durante l'animazione il tracciato maschera deve piegarsi più che allungarsi; un valore di 100 specifica che il tracciato maschera deve allungarsi più che piegarsi.

   Qualità Specifica il grado di esattezza con cui la funzione Interpolazione maschera avanzata deve associare i vertici tra un fotogramma chiave e un altro. Un valore di 0 specifica che un dato vertice del primo fotogramma chiave deve corrispondere soltanto al vertice avente lo stesso numero nel secondo fotogramma chiave. Ad esempio, il decimo vertice del primo fotogramma chiave deve corrispondere al decimo vertice del secondo fotogramma chiave. Un valore di 100 specifica che un vertice del primo fotogramma chiave può corrispondere a un vertice qualsiasi del secondo fotogramma chiave. I valori più elevati forniscono in genere interpolazioni migliori; tuttavia, determinano tempi di elaborazione più lunghi.

   Aggiungi vertici tracciato maschera Specifica che la funzione Interpolazione maschera avanzata deve aggiungere vertici al fine di ottenere interpolazioni di qualità migliore. In generale, Interpolazione maschera qualità fornisce risultati ottimali quando i tracciati maschere presentano densità elevate di vertici. Inoltre, un vertice del primo tracciato maschera non può corrispondere al punto centrale di un segmento curvo o in linea retta del secondo tracciato maschera; pertanto, talvolta è necessario aggiungere preliminarmente i vertici per ottenere l'effetto desiderato. La funzione Interpolazione maschera avanzata non modifica i fotogrammi chiave originali. Soltanto i nuovi fotogrammi chiave del tracciato maschera elaborati mediante Interpolazione maschera avanzata presentano vertici aggiuntivi.

Il valore impostato specifica il grado di dettaglio della suddivisione dei tracciati maschere di input. Pixel tra vertici specifica la distanza in pixel tra i vertici del tracciato maschera con il perimetro maggiore dopo la suddivisione. Vertici totali specifica il numero di vertici dei tracciati maschere interpolati. Percentuale di contorno specifica l'aggiunta di un vertice alla percentuale indicata della lunghezza del contorno del tracciato maschera. Ad esempio, un valore di 5 indica l'aggiunta di un vertice in corrispondenza di ciascun segmento consecutivo del contorno che rappresenta il 5% del perimetro totale. Per usare soltanto i vertici che erano presenti sul tracciato nel primo fotogramma, non selezionate questa opzione.

Nota: *la funzione Interpolazione maschera avanzata può determinare l'aggiunta di vertici in corrispondenza di posizioni di vertici esistenti anche se l'opzione Aggiungi vertici tracciato maschera non è selezionata. Se due vertici di un tracciato maschera corrispondono a un unico vertice dell'altro, il vertice viene duplicato nella stessa posizione in modo che il segmento tra i due vertici si riduca fino a raggiungere tale posizione.*

Metodo corrispondenza Specifica l'algoritmo usato dalla funzione Interpolazione maschera avanzata per fare corrispondere i vertici di un tracciato maschera ai vertici dell'altro. L'opzione Auto applica l'algoritmo di corrispondenza delle curve se uno dei due fotogrammi chiave selezionato contiene un segmento curvo; in caso contrario, applica l'algoritmo delle polilinee. L'opzione Curva applica l'algoritmo per i tracciati maschere contenenti segmenti curvi. L'opzione Polilinea applica l'algoritmo per i tracciati maschere contenenti soltanto segmenti in linea retta.

Nota: *i fotogrammi chiave del tracciato maschera aggiunti mediante la funzione Interpolazione maschera avanzata diventano polilinee se è selezionato il metodo di corrispondenza Polilinea, a prescindere dal fatto che i tracciati maschere di input contengano o meno segmenti curvi.*

Usa corrispondenze vertici 1:1 Specifica che la funzione Interpolazione maschera avanzata deve creare un vertice in un tracciato maschera corrispondente al vertice avente lo stesso numero nell'altro tracciato maschera. In ciascun tracciato maschera di input, Interpolazione maschera avanzata effettua la corrispondenza tra i primi vertici, tra i secondi vertici, tra i terzi vertici e così via. Se i numeri di vertici dei due tracciati non coincidono, questa operazione può determinare effetti indesiderati.

Corrispondenza primi vertici Specifica che la funzione Interpolazione maschera avanzata deve fare corrispondere i primi vertici dei due fotogrammi chiave dei tracciati maschera. Se questa opzione non è selezionata, Interpolazione maschera avanzata ricerca la migliore corrispondenza tra i primi vertici dei due tracciati maschere di input.

Nota: *per ottenere risultati soddisfacenti, assicuratevi che i primi vertici dei tracciati maschere di input corrispondano tra loro, quindi selezionate Corrispondenza primi vertici.*

Ulteriori risorse sull'animazione delle maschere con Interpolazione maschera avanzata

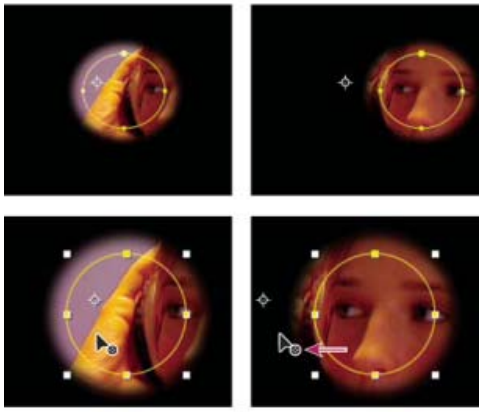
Chris e Trish Meyer forniscono alcuni suggerimenti su come animare le maschere, compreso l'uso di Interpolazione maschera avanzata, nel sito Web ProVideo Coalition.

Torna all'inizio

Spostare una maschera o eseguire il panning di un livello dietro la relativa maschera

Potete regolare l'area visibile attraverso una maschera spostando la maschera nel pannello Livello o Composizione o eseguendo il panning (spostamento) del livello dietro la maschera nel pannello Composizione. Quando spostate una maschera, i valori Posizione del livello maschera rimangono costanti, mentre la maschera si sposta in relazione agli altri oggetti del pannello Composizione.

Se usate lo strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio) per eseguire il panning di un livello dietro una maschera, la posizione della maschera rimane costante nel pannello Composizione mentre cambia nel pannello Livello. I valori Posizione del livello mascherato cambiano in relazione alla composizione. Se eseguite il panning oltre i bordi del fotogramma del livello, vengono modificati anche i valori del Tracciato maschera del livello. L'uso dello strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio) rende più rapida la procedura, poiché senza di esso sarebbe necessario modificare manualmente le proprietà Posizione e Tracciato maschera del livello con maschera. Potete animare un livello eseguendo il panning dietro un altro livello mediante l'impostazione dei fotogrammi chiave relativi alle proprietà Posizione e Tracciato maschera del livello con maschera.



Se usate lo strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio) nel pannello Composizione, After Effects effettua due regolazioni automatiche. Nel pannello Livello la maschera viene spostata in relazione al proprio livello (in alto), mentre nel pannello Composizione il livello viene spostato in relazione alla composizione (in basso).

Spostare una maschera

1. Selezionate la maschera o le maschere da spostare.
2. Nel pannello Composizione trascinate la maschera o le maschere in una nuova posizione. Per vincolare lo spostamento della maschera o delle maschere in senso orizzontale o verticale, tenete premuto Maiusc dopo l'inizio del trascinamento.

Eseguire il panning di un livello dietro la relativa maschera

1. Selezionate lo strumento Sposta sotto (Punto di ancoraggio) nel pannello Strumenti.
2. Fate clic all'interno dell'area della maschera nel pannello Composizione e trascinate il livello in una nuova posizione.

- Scelte rapide da tastiera
- Interpolazione fotogrammi chiave

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Attributi forma, operazioni di disegno e operazioni con i tracciati per i livelli forma

Aggiungere attributi ai livelli forma
Tratti e riempimenti per le forme
Alterare le forme con le operazioni sui tracciati

Torna all'inizio

Aggiungere attributi ai livelli forma

Dopo che è stato creato un livello forma, potete aggiungere attributi, come tracciati, operazioni di disegno e operazioni sui tracciati, usando il menu Aggiungi nel pannello Strumenti o nel pannello Timeline.

Per impostazione predefinita, i nuovi attributi vengono inseriti nel gruppo o nei gruppi di forme selezionati in base alle seguenti regole:

- I nuovi tracciati vengono aggiunti al di sotto dei tracciati e dei gruppi esistenti.
- Le nuove operazioni sui tracciati—come Zig Zag e Deformazione tracciati—vengono aggiunte al di sotto delle operazioni con i tracciati già esistenti. Se non è presente nessuna operazione sui tracciati, le nuove operazioni vengono aggiunte al di sotto dei tracciati già esistenti.
- Le nuove operazioni di disegno—tratti e riempimenti—vengono aggiunte al di sotto dei tracciati esistenti e al di sopra dei tratti e dei riempimenti esistenti.

Per escludere queste regole e inserire un nuovo attributo alla fine del gruppo, al di sotto di tutti gli attributi, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic per scegliere un'opzione dal menu Aggiungi.

L'operazione Ripeti viene sempre aggiunta alla fine del gruppo.

Torna all'inizio

Tratti e riempimenti per le forme

In questo video disponibile sul sito Web Creative COW, Andrew Devis mostra come modificare i riempimenti e le tracce per i livelli forma e altre opzioni.

I tratti e i riempimenti per le forme sono operazioni di disegno che aggiungono pixel colorati a un tracciato o all'area definita da un tracciato. Un tratto o un riempimento possono consistere in una tinta unita, oppure possono utilizzare una sfumatura di colori. I tratti possono essere continui, oppure consistere in una serie periodica di trattini e spazi. Ciascun tratto e riempimento ha il proprio metodo di fusione, il quale determina il modo in cui esso interagisce con altre operazioni di disegno nello stesso gruppo.

Per impostazione predefinita, le operazioni di disegno in un gruppo vengono eseguite dal basso all'alto nel pannello Timeline, nell'ordine di impilamento. Ciò significa, ad esempio, che un tratto viene sottoposto a rendering sopra (davanti) un tratto che appare dopo di esso nel pannello Timeline. Per escludere questo comportamento predefinito per un riempimento o un tratto specifico, scegliete Sopra a precedente in stesso gruppo per la proprietà Composito per il riempimento o del tratto nel pannello Timeline.

Nota: *quando aggiungete un tratto o un riempimento utilizzando il menu Aggiungi nel pannello Strumenti o nel pannello Timeline, l'operazione di disegno viene aggiunta al di sotto dei tracciati esistenti e al di sopra dei tratti e dei riempimenti esistenti. Per inserire un nuovo tratto alla fine del gruppo, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic per scegliere un'opzione dal menu Aggiungi.*

Vengono create nuove forme con le proprietà di riempimento e tratto rappresentate dai pulsanti di campione colore accanto ai controlli testo Riempimento e Tratto nel pannello Strumenti. Usando questi controlli, potete inoltre modificare i colori di riempimento, i colori dei tratti, il tipo di riempimento e il tipo di tratto per le forme selezionate. I controlli Riempimento e Tratto sono visibili nel pannello Strumenti solo quando è selezionato un livello forma o è attivo uno strumento di disegno.

Se sono selezionate più forme, con proprietà di riempimento o tratto diverse, il pulsante di campione colore accanto al controllo Riempimento o Tratto contiene un punto interrogativo. Usando questi controlli, potete comunque modificare le proprietà del riempimento e del tratto e le proprietà corrispondenti per tutte le forme selezionate vengono impostate sullo stesso valore.

I riempimenti e i tratti possono essere di quattro tipi:

Nessuno Non viene eseguita nessuna operazione di disegno.

Tinta unita L'intero riempimento o tratto consiste in un unico colore.

Sfumatura lineare Il riempimento o tratto consiste in colori e valori di opacità definiti da una sfumatura lineare e viene quindi mappato sulla composizione lungo un singolo asse dal punto iniziale al punto finale.

Sfumatura radiale Il riempimento o tratto consiste in colori e valori di opacità definiti da una sfumatura lineare, che vengono mappati sulla composizione lungo un raggio che si estende verso l'esterno dal punto iniziale al centro del punto finale nella circonferenza di un cerchio. Potete spostare il punto iniziale modificando i valori di Lunghezza luce e Angolo luce.

Potete animare e interpolare le sfumature aggiungendo fotogrammi chiave alla proprietà Colori e usando il Selettore colore nella modalità Editore sfumatura per aggiungere, modificare e rimuovere le interruzioni di colore e di opacità. Potete inoltre salvare le sfumature come predefiniti dell'animazione. Vedete Salvare un predefinito di animazione.

I colori dei tratti e dei riempimenti per i livelli forma non sono sottoposti a rendering come colori ad intervallo dinamico elevato. I valori di colore al di sotto di 0,0 o al di sopra di 1,0 vengono ritagliati in modo che rientrino nell'intervallo da 0,0 a 1,0.

Scegliere il tipo di tratto o di riempimento e le opzioni di fusione

- Per scegliere un tipo di riempimento o tratto per le nuove forme, oppure per impostare il metodo di fusione o l'opacità per un riempimento o tratto per le nuove forme, fate semplicemente clic sul controllo di testo Riempimento o Tratto nel pannello Strumenti. Per commutare tra i tipi di riempimento o tratto per le forme esistenti, selezionate le forme prima di usare questi controlli.
- Per commutare tra i tipi di riempimento o tratto per le nuove forme, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante di campione colore accanto al controllo testo Riempimento o Tratto sottolineato nel pannello Strumenti. Per scegliere un tipo di riempimento o tratto per le forme esistenti, selezionate le forme prima di usare questi controlli.

Scegliere una tinta unita o modificare una sfumatura per un tratto o riempimento

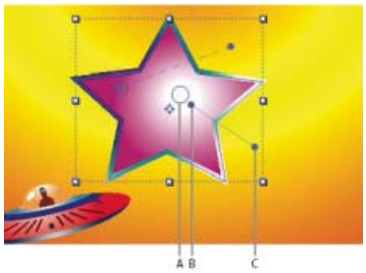
- Per scegliere una tinta unita o una sfumatura per i riempimenti o i tratti per le nuove forme, fate clic sul pulsante di campione colore accanto al controllo testo Riempimento o Tratto nel pannello Strumenti. Per scegliere una tinta unita o una sfumatura per i riempimenti o i tratti per le forme esistenti, selezionate le forme prima di usare i controlli.

Modificare il mapping dei colori per una sfumatura

Una sfumatura è un intervallo di colori e valori di opacità che potete personalizzare nella finestra di dialogo Editore sfumatura. Potete inoltre personalizzare il modo in cui questi colori vengono applicati a un tratto o a un riempimento modificando il punto iniziale e il punto finale, che determinano la direzione e la scala della sfumatura. Ad esempio, potete modificare questi punti per espandere i colori di una sfumatura su un'area più grande, oppure orientare una sfumatura lineare in modo tale che i colori sbiadiscano dall'alto in basso invece che da sinistra a destra. Per una sfumatura radiale, definite il centro della sfumatura, il raggio e la distanza di una luce.

Per impostazione predefinita, quando create un tracciato forma disegnando con lo strumento Penna, i punti di controllo per la sfumatura si trovano al centro del livello. Potete regolare questi punti dopo aver finito di disegnare.

Potete modificare le proprietà Punto iniziale, Punto finale, Angolo luce e Lunghezza luce nel pannello Timeline. Potete inoltre modificare queste proprietà direttamente nel pannello Composizione.



Controlli per mappare i colori della sfumatura nel pannello Composizione
***A.** Punto di controllo luce **B.** Punto iniziale **C.** Punto finale*

1. Selezionate il gruppo che contiene la sfumatura.
2. Con lo strumento Selezione attivo, trascinate i controlli Punto iniziale, Punto finale e Luce nel pannello Composizione.

   Se viene posizionato sopra un controllo di sfumatura, lo strumento Selezione si trasforma in un puntatore di controllo della sfumatura o .

Impostare la larghezza del tratto

- Per impostare la larghezza del tratto per le nuove forme in pixel (px), trascinate il controllo Larghezza tratto sottolineato (che si trova a destra dei controlli Tratto nel pannello Strumenti), oppure fate clic sul controllo e immettete un valore nel riquadro. Per impostare la larghezza del tratto per le forme esistenti, selezionate le forme e quindi usate il controllo Larghezza tratto.

Creare un tratto tratteggiato

Per creare un tratto tratteggiato, aggiungete un qualsiasi numero di trattini o spazi al gruppo di proprietà Trattini relativo al tratto. I trattini e gli spazi presenti in questo gruppo di proprietà vengono ripetuti il numero di volte necessario per coprire l'intero tracciato. La proprietà Offset determina in quale punto del tracciato inizia il tratto.

Animate la proprietà Offset per creare una traccia mobile di trattini, come le luci su un rettangolo.

1. Espandete il gruppo di proprietà relative a un tratto nel pannello Timeline.
2. Fate clic sul pulsante Aggiunge un trattino o uno spazio per aggiungere un trattino e uno spazio a un ciclo del pattern a linea tratteggiata. Potete aggiungere fino a tre trattini per ciascun pattern di tratto.
3. Modificate le proprietà Trattino e Spazio per assegnare ai trattini e agli spazi le lunghezze desiderate.

Opzioni di Estremità linea per i tratti

La proprietà Estremità linea per un tratto tratteggiato determina l'aspetto delle estremità dei segmenti di tratto (trattini).

Estremo troncato Il tratto termina alla fine di un tracciato.

Estremo arrotondato Il tratto si estende oltre la fine del tracciato per una serie di pixel corrispondente alla larghezza del tratto in pixel. L'estremo è un semicerchio.

Estremo in proiezione Il tratto si estende oltre la fine del tracciato per una serie di pixel corrispondente alla larghezza del tratto in pixel. L'estremità è squadrata.

Opzioni di Spigoli per i tratti

La proprietà Spigoli di un tratto determina l'aspetto del tratto in cui il tracciato cambia improvvisamente direzione (gira un angolo).

Angolo vivo Una connessione appuntita. Il valore Angolo vivo determina le condizioni in cui viene usato un angolo smussato al posto di un angolo vivo. Se l'angolo vivo è pari a 4, quando la lunghezza del punto raggiunge quattro volte lo spessore del tratto, viene usato un angolo smussato. Un angolo vivo pari a 1 crea un angolo smussato.

Angolo arrotondato Una connessione arrotondata.

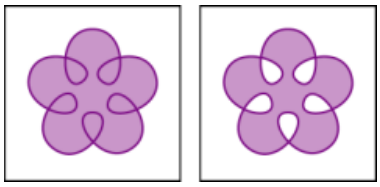
Angolo smussato Una connessione squadrata.

Regole di riempimento per le forme

Un'operazione di riempimento che consiste nell'applicare colore nell'area definita come interno di un tracciato. Determinare ciò che può essere considerato un tracciato l'*interno* di un tracciato è facile quando il tracciato è semplice come un cerchio. Tuttavia, quando un tracciato interseca se stesso, oppure quando un tracciato composto consiste in tracciati racchiusi da altri tracciati, determinare ciò che è considerato *interno* non è facile.

After Effects utilizza una delle due regole disponibili per determinare ciò che è considerato l'*interno* di un tracciato, al fine di creare dei riempimenti. Entrambe le regole contano il numero di volte che una linea retta tracciata da un punto attraversa il tracciato lungo il percorso di uscita dall'area circondata da un tracciato. La regola di riempimento non-zero considera la direzione del tracciato, mentre la regola di riempimento pari-dispari non la considera.

Per impostazione predefinita, After Effects e Illustrator utilizzano la regola di riempimento non-zero.



Tracciato che interseca se stesso con Regola riempimento impostata su Regola di riempimento non-zero (a sinistra) rispetto a Regola di riempimento pari-dispari (a destra)

Regola di riempimento pari-dispari Se una linea disegnata da un punto in qualsiasi direzione attraversa il tracciato un numero di volte dispari, il punto si trova all'interno; in caso contrario il punto si trova all'esterno.

Regola di riempimento non-zero Il numero di attraversamenti di una linea è il numero totale di volte che la linea attraversa una porzione da sinistra a destra del tracciato, meno il numero totale di volte che la linea attraversa la porzione da destra a sinistra del tracciato. Se una linea disegnata in qualsiasi direzione dal punto ha un numero di attraversamenti pari a zero, il punto si trova all'esterno; in caso contrario, il punto si trova all'interno.

Un modo più intuitivo di immaginare la regola di riempimento non-zero consiste nell'immagine un tracciato come un giro di stringa. Un punto viene considerato all'esterno del tracciato se potete mettere un dito in corrispondenza del punto e quindi tirare la stringa senza che il dito resti impigliato.

Poiché la regola di riempimento non-zero tiene conto della direzione del tracciato, usare questa regola di riempimento e invertire la direzione di uno o più tracciati in un tracciato composto è utile per creare fori nei tracciati composti.

Per invertire la direzione di un tracciato, fate clic sul pulsante Inverti direzione tracciato attivato relativo al tracciato nel pannello Timeline.

Torna all'inizio

Alterare le forme con le operazioni sui tracciati

Le operazioni sui tracciati sono simili agli effetti. Queste operazioni dinamiche agiscono in modo non distruttivo sul tracciato di una forma per creare un tracciato modificato al quale si possono applicare le operazioni sulle forme (come ad esempio riempimenti e tratti). Il tracciato originale non viene modificato. Poiché le operazioni sui tracciati sono dinamiche, potete modificarle o rimuoverle in un qualsiasi momento. Le operazioni sui tracciati vengono applicate a tutti i tracciati al di sopra di esse nello stesso gruppo; come con tutti gli attributi forma, potete riordinare le operazioni sui tracciati trascinando, tagliando, copiando e incollando nel pannello Timeline.

1. Nel pannello Composizione o nel pannello Timeline, selezionate il gruppo di forme in cui aggiungere l'operazione sul tracciato.
2. Scegliete un'operazione sul tracciato dal menu Aggiungi nel pannello Strumenti o nel pannello Timeline:

   Unisci tracciati Unisce i tracciati in un tracciato composto. Consultate Opzioni Unisci tracciati.

   Sposta tracciati Espande o contrae una forma spostando il tracciato dal tracciato originale. Per un tracciato chiuso, un valore Quantità positivo espande la forma, mentre un valore Quantità negativo la contrae. La proprietà Spigoli specifica l'aspetto del tracciato in cui i segmenti di tracciato spostati si uniscono. Un angolo smussato è una connessione squadrata. Un angolo vivo è una connessione appuntita. Angolo vivo determina le condizioni in cui viene usato un angolo smussato al posto di un angolo vivo. Se l'angolo vivo è pari a 4, quando la lunghezza del punto raggiunge quattro volte lo spessore del tratto, viene usato un angolo smussato. Un angolo vivo pari a 1 crea un angolo smussato.

   Effetto risucchio e gonfiamento Tira verso l'esterno i vertici di un tracciato mentre curva i segmenti verso l'interno (Risucchio), oppure tira i vertici verso l'interno mentre curva i segmenti verso l'esterno (Rigonfiamento).

   Ripetitore Crea più copie di una forma, applicando una trasformazione specificata a ciascuna copia. Consultate Usare il Ripetitore per replicare le forme.

   Angoli arrotondati Arrotonda gli angoli dei tracciati. I valori più elevati di Raggio determinano un arrotondamento maggiore.

   Taglia tracciati Animate le proprietà Inizio, Fine e Offset per tagliare un tracciato in modo da creare risultati simili a quelli ottenuti con l'effetto Scrivi sopra e l'impostazione Scrivi sopra per i tratti pennello. Se l'operazione Taglia tracciati si trova al di sotto di più tracciati in un gruppo, potete decidere di tagliare simultaneamente i tracciati o trattarli come un tracciato composto e tagliato individualmente.

   Nel sito Web Creative COW, potete trovare un'esercitazione video di Aharon Rabinowitz che illustra come utilizzare l'operazione Taglia tracciati per animare una linea tratteggiata che segua un percorso su una cartina.

   Anello Ruota un tracciato in modo più accentuato al centro rispetto ai contorni. Se immettete un valore positivo, viene applicata una torsione in senso orario; un valore negativo crea una torsione in senso antiorario.

   Deformazione tracciati Genera casualmente (deforma) un tracciato convertendolo in una serie di creste e avvallamenti frastagliati di varie dimensioni. La distorsione è animata automaticamente, nel senso che cambia nel tempo senza che sia necessario impostare alcun fotogramma chiave o aggiungere espressioni.

   Alcune proprietà relative all'operazione su questo tracciato si comportano allo stesso modo delle proprietà con lo stesso nome per il selettore Deformazioni relativo all'animazione di testo. Consultate Proprietà del selettore Deformazioni in movimento. La proprietà Correlazione specifica l'entità della somiglianza tra il movimento di un vertice e quello dei vertici vicini; i valori più piccoli creano risultati più frastagliati, mentre la posizione di un vertice dipende in misura minore dalla posizione dei vertici vicini. La proprietà Correlazione è simile a Correlazione per il selettore Deformazioni, con la differenza che la versione Deformazione tracciati specifica la correlazione tra i vertici vicini, invece che tra i caratteri vicini. Impostate la lunghezza massima dei segmenti usando dimensioni assolute o relative. Impostate la densità dei bordi frastagliati (Dettagli) e scegliete tra bordi arrotondati (Arrotondati) o angolati (Angolati).

   Animate la proprietà Dimensioni per sfumare la deformazione in movimento verso l'alto o verso il basso. Per far accelerare o decelerare gradualmente la deformazione in movimento, impostate Deformazioni/secondo su un valore costante pari a 0 e animate la proprietà Fase temporale.

   Deformazione in movimento Genera casualmente (deforma) qualsiasi combinazione delle trasformazioni di posizione, punto di ancoraggio, scala e posizione per un tracciato. Indicate l'intensità della deformazione per ciascuna di queste trasformazioni impostando un valore nel gruppo di proprietà Trasformazione contenuto nel gruppo di proprietà Deformazione in movimento. Le deformazioni in movimento sono animate automaticamente, nel senso che cambiano nel tempo senza che sia necessario impostare alcun fotogramma chiave o aggiungere espressioni. L'operazione Deformazione in movimento risulta particolarmente utile dopo un'operazione Ripetitore, in quanto consente di generare casualmente le trasformazioni di ciascuna forma ripetuta separatamente. Consultate Usare il Ripetitore per replicare le forme.

   Alcune proprietà relative all'operazione su questo tracciato si comportano allo stesso modo delle proprietà con lo stesso nome per il selettore Deformazioni relativo all'animazione di testo. Consultate Proprietà del selettore Deformazioni in movimento. La proprietà Correlazione specifica l'entità della somiglianza tra le deformazioni in movimento di una forma ripetuta e la forma ad

essa vicina, all'interno di un insieme di forme ripetute. La correlazione è rilevante solo se un'operazione Ripetitore precede l'operazione Deformazione in movimento. Quando Correlazione è pari al 100%, tutti gli elementi ripetuti vengono trasformati allo stesso modo; quando Correlazione è pari allo 0%, tutti gli elementi ripetuti vengono trasformati in modo indipendente.

Quando eseguite la generazione casuale di forme ripetute, tenere presente quanto segue: se l'operazione con il tracciato Deformazione in movimento precede (si trova al di sopra) dell'operazione con il tracciato Ripetitore, tutte le forme ripetute verranno deformate (generate a caso) allo stesso modo. Se l'operazione con il tracciato Ripetitore precede (si trova al di sopra) dell'operazione con il tracciato Trasformazione, ciascuna delle forme ripetute verrà deformata (generata a caso) in modo indipendente.

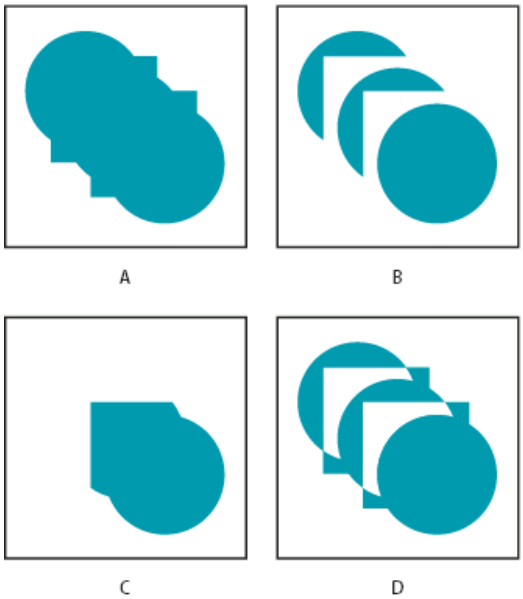
Chris Meyer mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web ProVideo Coalition che mostra come usare l'operazione con il tracciato Deformazione in movimento. Questa esercitazione spiega perché dovete usare più istanze dell'operazione con il tracciato Deformazione in movimento se desiderate deformare più proprietà in modo indipendente.

Andrew Devis mostra come usare l'operazione tracciato Deformazione in movimento in un video disponibile nel sito Web Creative COW.

Zig zag Converte un tracciato in una serie di creste e avvallamenti frastagliati di dimensioni uniformi. Impostate la distanza tra picchi e valli con dimensioni assolute o relative. Impostate il numero di rilievi per segmento di tracciato e scegliete tra bordi ondulati (Arrotondati) o frastagliati (Angolati).

Opzioni Unisci tracciati

L'operazione Unisci tracciati prende i dati di tutti i tracciati al di sopra del tracciato nelle stesso gruppo. Il risultato è un singolo tracciato che combina i dati dei tracciati di input. I tracciati di input sono ancora visibili nel pannello Timeline, ma vengono essenzialmente rimossi dal rendering del livello forma in modo che non appiano nel pannello Composizione. Un riempimento e un tratto vengono aggiunti dopo il gruppo di proprietà Unisci tracciati nel pannello Timeline nel caso in cui un riempimento e un tratto non siano già presenti; in caso contrario, il tracciato di output non sarebbe visibile.



Opzioni Unisci tracciati
***A.** Aggiungi per tutte le forme **B.** Sottrai per quadrati **C.** Interseca per quadrati **D.** Escludi intersezioni per quadrati*

Nel sito Web Creative COW, potete trovare un'esercitazione video di Aharon Rabinowitz che illustra come combinare più tracciati in una singola forma composta mediante l'operazione Unisci tracciati.

L'operazione sui tracciati Unisci tracciati ha le seguenti opzioni, ciascuna delle quali effettua calcoli diversi per determinare il percorso di output:

Combina Unisce tutti i tracciati di input in un singolo tracciato composto. Questa opzione è quella predefinita usata per le forme create dai caratteri di testo composti da più tracciati, come la lettera *e*, quando usate il comando Crea forme dal testo.

Aggiungi Crea un tracciato che racchiude l'unione delle aree dei tracciati di input.

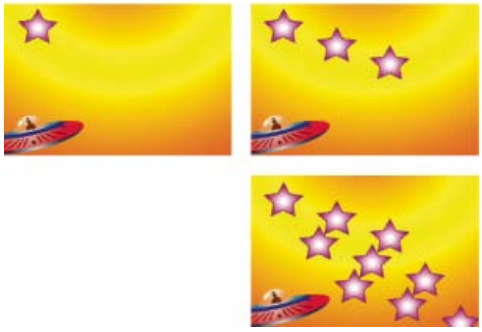
Sottrai Crea un tracciato che comprende solo le aree definite dal tracciato più in alto, sottraendo l'area definita dai tracciati sottostanti.

Interseca Crea un tracciato che comprende solo le aree definite dalle intersezioni tra tutti i tracciati di input.

Escludi intersezioni Crea un tracciato che è l'unione delle aree definite da tutti i tracciati di input, meno le aree definite dalle intersezioni tra tutti i tracciati di input.

Usare il Ripetitore per replicare le forme

L'operazione sul tracciato Ripetitore crea copie virtuali di tutti i tracciati, i tratti e i riempimenti al di sopra di esso nello stesso gruppo. Le copie virtuali non sono rappresentate da voci separate nel pannello Timeline, ma vengono sottoposte a rendering nel pannello Composizione. Ciascuna copia viene trasformata in base al proprio ordine nell'insieme di copie e valori delle proprietà del gruppo di proprietà Trasformazione per quell'istanza del Ripetitore.



Forma originale (in alto a sinistra), un'istanza dell'operazione Ripetitore applicata (in alto a destra) e due istanze dell'operazione Ripetitore applicate (in basso a destra)

Se alla forma originale è applicato il numero 0, alla copia successiva è applicato il numero 1 e così via, quindi il risultato del Ripetitore consiste nell'applicare ciascuna trasformazione nel gruppo di proprietà Trasformazione *n* volte per copiare il numero *n*.

Considerate l'esempio del Ripetitore applicato alla forma con il valore Copie impostato su 10 e la proprietà Posizione nel gruppo di proprietà Trasformazione per Ripetitore impostata su (0,0, 8,0). La forma originale rimane nella sua posizione originale, (0,0, 0,0). La prima copia appare nella posizione (0,0, 8,0), la seconda copia nella posizione (0,0, 16,0), la terza copia nella posizione (0,0, 24,0) e così via fino alla nona copia (0,0, 72,0), per un totale di dieci forme.

Potete applicare più istanze del Ripetitore all'interno dello stesso gruppo. In altre parole, potete ripetere il Ripetitore. L'uso di più istanze consente di creare con facilità una griglia di copie virtuali di una singola forma: impostate semplicemente la proprietà Posizione per un'istanza del Ripetitore per modificare i valori orizzontali e un'altra istanza per modificare i valori verticali.

Il valore della proprietà Offset viene usato per spostare le trasformazioni in base a un numero di copie specifico. Ad esempio, se il valore Copie è 10 e il valore Offset è 3, la forma originale viene trasformata di 3 volte la quantità specificata nel gruppo di proprietà Trasformazione e l'ultima copia viene trasformata di 12 volte la quantità specificata nel gruppo di proprietà Trasformazione.

Animare la proprietà Offset è un buon metodo per creare facilmente risultati interessanti.

L'opzione Composito determina se le copie vengono sottoposte a rendering al di sopra (davanti) o al di sotto (dietro) delle copie che le precedono.

Usate il valore Opacità iniziale per impostare l'opacità della forma originale e il valore Opacità finale per impostare l'opacità dell'ultima copia. I valori di opacità per le copie intermedie vengono interpolati.

Se inserite il Ripetitore dopo un tracciato, al di sopra dei gruppi di proprietà di riempimento e tratto per una forma, l'insieme di copie virtuali viene riempito o riceve un tratto come tracciato composto. Se lasciate il Ripetitore al di sotto del riempimento e del tratto, ciascuna copia viene riempita o riceve un tratto individualmente. La differenza risulta più evidente con riempimenti e tratti sfumati.

Aggiungete un'operazione di tracciato Deformazione in movimento dopo un'operazione Ripetitore per generare casualmente (deformare) la posizione, la scala, il punto di ancoraggio o la rotazione delle copie ripetute all'interno di un'istanza del ripetitore. Se l'operazione con il tracciato Deformazione in movimento precede (si trova al di sopra) l'operazione con il tracciato Ripetitore, tutte le forme ripetute verranno deformate (generate a caso) allo stesso modo. Se l'operazione con il tracciato Ripetitore precede (si trova al di sopra) dell'operazione con il tracciato Trasformazione, ciascuna delle forme ripetute verrà deformata (generata a caso) in modo indipendente.

Nel sito Web Creative COW, potete trovare un'esercitazione di Aharon Rabinowitz che illustra come utilizzare l'operazione Ripetitore.

Chris Zwar mette a disposizione un progetto di esempio nel suo sito Web che utilizza l'effetto Danza di carte e un livello forma con l'operazione Ripetitore per simulare una separazione di colori di mezzetinte per qualsiasi immagine o video.

- Selezionare un colore e modificare una sfumatura

(cc) BY-NC-SR I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

I

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Creare e modificare i livelli testo

I livelli testo
Prassi migliori per creare testo e grafica vettoriale per il video
Script ed espressioni per l'utilizzo del testo
Immettere un testo indipendente
Immettere un testo in paragrafi
Selezionare e modificare il testo nei livelli testo
Ridimensionare un rettangolo di selezione di testo
Spostare un livello testo
Convertire il testo indipendente o il testo in paragrafi
Modificare la direzione del testo
Convertire un testo di Photoshop in testo modificabile

Torna all'inizio

I livelli testo

Potete aggiungere testo a una composizione utilizzando i livelli testo. I livelli testo possono essere utilizzati in numerosi elementi, ad esempio i titoli animati, i terzi inferiori, gli elenchi scorrevoli dei ringraziamenti e la composizione dinamica.

Per un'esercitazione video sull'animazione del testo, visitate il sito Web di Adobe.

Potete animare le proprietà degli interi livelli testo o le proprietà dei singoli caratteri, come il colore, le dimensioni e la posizione. Il testo viene animato con le proprietà animatore testo e i selettori. In via opzionale, i livelli testo 3D possono contenere sottolivelli 3D, uno per ciascun carattere. Consultate Animare il testo con gli animatori testo e Proprietà testo 3D per carattere.

I livelli testo sono *livelli sintetici*, nel senso che un livello testo non utilizza un elemento di metraggio come sorgente, anche se potete convertire in livelli testo le informazioni testuali provenienti da alcuni elementi di metraggio. I livelli testo sono anche livelli vettoriali. Come per i livelli forma e altri livelli vettoriali, i livelli testo vengono sempre rasterizzati in maniera continua; pertanto, quando ridimensionate un livello o il testo, i bordi appaiono sempre nitidi perché non vengono alterati dalla risoluzione. Non potete aprire un livello testo nel rispettivo pannello Livello, ma potete lavorare con i livelli testo nel pannello Composizione.

After Effects usa due tipi di testo: *testo indipendente* e *testo in paragrafi*. Il testo indipendente si rivela utile nell'immissione di singole parole e righe di caratteri; il testo in paragrafi consente di immettere e formattare il testo inserendolo in uno o più paragrafi.

Testo indipendente verticale e orizzontale (a sinistra) e testo in paragrafi in un rettangolo di selezione (a destra)

Potete copiare un testo da altre applicazioni quali Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign o qualsiasi altro editor di testo e incollarlo in un livello testo di After Effects. Poiché After Effects supporta anche i caratteri Unicode, potete copiare e incollare questi caratteri tra After Effects e qualsiasi altra applicazione che supporta anche Unicode (comprese tutte le applicazioni Adobe).

La formattazione del testo è inclusa nella proprietà Testo sorgente. Usate la proprietà Testo sorgente per animare la formattazione e modificare i caratteri stessi (ad esempio, per modificare la lettera *b* nella lettera *c*).

Fotogrammi sequenziali in cui è stato animato il testo sorgente

Torna all'inizio

Prassi migliori per creare testo e grafica vettoriale per il video

Il testo che sullo schermo del computer viene visualizzato correttamente talvolta può presentare problemi di visualizzazione se viene visualizzato in un filmato di output finale. Queste differenze possono dipendere dal dispositivo usato per visualizzare il filmato oppure dallo schema di compressione usato per codificare il filmato. Lo stesso vale per l'altra grafica vettoriale, come le forme nei livelli forma. In pratica, gli stessi problemi possono verificarsi nelle immagini raster, ma i dettagli piccoli e ben definiti della grafica vettoriale il più delle volte possono essere

all'origine dei problemi.

Mentre create e animate il testo e la grafica vettoriale per il video, tenete presente quanto segue:

- È sempre opportuno visualizzare in anteprima il filmato sullo stesso tipo di dispositivo che verrà usato dal pubblico per la visione, come ad esempio un monitor video NTSC. Consultate Anteprima su un monitor video esterno.
- Evitate le transizioni di colore nette, soprattutto quelle da un colore altamente saturo al relativo colore complementare. Le transizioni di colore nette risultano difficili da codificare per molti schemi di compressione, come ad esempio gli schemi di colore negli standard MPEG e JPEG. Questi schemi di compressione possono generare transizioni disturbi visivi in caso di transizioni brusche. Per la televisione analogica, le stesse transizioni nette possono provocare dei picchi all'esterno dell'intervallo consentito per il segnale, provocando anche in questo caso dei disturbi.
- Quando il testo viene a trovarsi al di sopra di immagini in movimento, assicuratevi che esso abbia un bordo contrastante (ad esempio un bagliore o un tratto), in modo che sia comunque leggibile quando un elemento con lo stesso colore del riempimento passa dietro di esso.
- Evitate gli elementi orizzontali sottili, che possono svanire dal fotogramma qualora si trovino su una linea di scansione uniforme durante un campo dispari, o viceversa. L'altezza della barra orizzontale in una lettera maiuscola *H*, ad esempio, dovrebbe essere pari a tre pixel o più. Potete aumentare lo spessore degli elementi orizzontali aumentando le dimensioni dei font, usando uno stile grassetto (o grassetto simulato) o applicando un tratto. Vedete Formattazione dei caratteri e il pannello Carattere.
- Quando animate il testo in modo che si sposti verticalmente, ad esempio per scorrere i ringraziamenti, spostate il testo verticalmente a una frequenza di pixel al secondo che sia un multiplo pari della frequenza di campo per il formato video interlacciato. Tale frequenza di movimento consente di evitare una specie di scatto dovuto al movimento del testo fuori fase rispetto alle linee di scansione. Per il sistema NTSC, i valori appropriati includono 0, 119,88 e 239,76 pixel al secondo; per il sistema PAL, i valori appropriati includono 0, 100 e 200 pixel al secondo.

Applicate il predefinito dell'animazione Scorrimento automatico - verticale nella categoria Comportamenti per creare rapidamente uno scorrimento di testo verticale (ad esempio, un elenco scorrevole dei ringraziamenti).

- Per evitare il rischio di movimenti a scatto in verticale, sottili elementi grafici e campi, prendete in considerazione l'ipotesi di presentare i ringraziamenti come una sequenza di blocchi di testo separati da transizioni, come dissolvenze di opacità.

Per fortuna, molti problemi con il testo e il video nei formati di filmati compressi possono essere risolti con una tecnica semplice: applicate una sfocatura al livello testo. Una leggera sfocatura spesso può sfumare le transizioni di colore e determinare l'espansione di elementi orizzontali sottili. L'effetto Riduci sfarfallio funziona meglio ai fini della riduzione del "twitter"; applica una sfocatura direzione verticale, ma non orizzontale, quindi degrada l'immagine meno delle altre sfocature.

Nel sito Web Creative COW Philip Hodgetts offre consigli su come ottenere i risultati migliori per la creazione di testo o grafica vettoriale per video.

Torna all'inizio

Script ed espressioni per l'utilizzo del testo

Nel sito Web di Christopher Green è disponibile uno script (crg_Text_from_File.jsx) che consente di creare uno o più livelli di testo in base al contenuto di un file di testo. Potete creare un livello di testo da tutto il testo, oppure un livello per ogni riga di testo nel file. Lo script offre inoltre opzioni per l'interlinea e altro tipo di spaziatura.

Nel sito Web di Adobe è disponibile uno script di esempio realizzato da Todd Kopriva che mostra come usare le funzioni di formattazione mediante l'interfaccia di script.

Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile uno script realizzato da Salahuddin Taha per l'immissione di testo arabo (con scorrimento da destra a sinistra).

Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile uno script realizzato da Michael Cardeiro per la creazione di più versioni di una composizione mediante l'utilizzo di dati da un foglio di calcolo o un database. Lo script analizza il foglio di calcolo riga per riga e crea una nuova versione della composizione con livelli di testo che ricevono il testo automaticamente dal foglio di calcolo.

Nel sito Web After Effects Scripts sono disponibili numerosi script per l'utilizzo del testo. Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile uno script realizzato da Paul Tuersley che consente di effettuare ricerche e modifiche nei livelli di testo di un progetto After Effects, di creare dei predefiniti di stile di testo e di applicarli a più livelli.

Nel forum AE Enhancers è disponibile uno script di Paul Tuersley che consente di importare file karaoke Substation Alpha (SSA) e creare automaticamente con essi dei livelli di testo animato.

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione uno script che consente di modificare il testo sorgente dei livelli testo.

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol è disponibile uno script che converte i vari segni di punteggiatura del testo normale nel corrispondente segno tipografico (ad esempio, *(c)* viene convertito nel simbolo di copyright ©).

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol è disponibile uno script che imposta i fotogrammi chiave per la proprietà Testo sorgente di un livello testo e imposta i valori sul testo da un file di testo; i fotogrammi chiave vengono inseriti nei tempi specificati dai marcatori di livello sul livello testo.

Per esempi di espressioni per la proprietà Testo sorgente, vedete Scrivere espressioni per il testo sorgente e Attributi MarkerKey (riferimento espressioni).

Torna all'inizio

Immettere un testo indipendente

Quando immettete un testo indipendente, ogni riga del testo è autonoma, ossia la lunghezza di una riga aumenta o diminuisce durante l'immissione ma non va automaticamente a capo nella riga successiva.

La piccola linea che attraversa il puntatore dello strumento Testo indica la posizione della *linea di base del testo*. Per il testo orizzontale, la linea di base indica la linea su cui si appoggia il testo; per il testo verticale, la linea di base indica l'asse centrale dei caratteri.

Quando immettete un testo indipendente, esso viene creato usando le proprietà definite nel pannello Carattere. Potete modificare tali proprietà in un secondo momento, selezionando il testo e modificando le impostazioni nel pannello Carattere.

1. Per creare un livello testo, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Livello > Nuovo > Testo. Viene creato un nuovo livello testo e al centro del pannello Composizione appare un punto di inserimento per lo strumento Testo orizzontale.
   - Fate doppio clic su uno strumento Testo. Viene creato un nuovo livello testo e al centro del pannello Composizione appare un punto di inserimento per lo strumento Testo usato.
   - Selezionate lo strumento Testo orizzontale o Testo verticale, quindi fate clic nel pannello Composizione per impostare un punto di inserimento per il testo.

   Nota: *il puntatore per un determinato tipo di strumento cambia a seconda che esso si trovi o meno al di sopra di un livello testo nel pannello Composizione. Quando il puntatore non è posizionato direttamente sopra un livello testo, appare come puntatore di testo nuovo; fate clic per creare un nuovo livello testo. Tenendo premuto Maiusc e facendo clic potete sempre creare un nuovo livello testo.*
2. Immettete i caratteri di testo digitandoli. Premete Invio sulla tastiera principale (Windows) o A capo (Mac OS) per iniziare una nuova riga.

   Nota: *potete inoltre scegliere Modifica > Incolla per incollare il testo copiato da un qualsiasi applicazione che usa caratteri Unicode. Il testo riceve la formattazione del primo carattere nel livello testo in cui viene incollato.*
3. Per terminare la modalità di modifica del testo, premete Invio sul tastierino numerico, selezionate un altro strumento o premete Ctrl+Invio (Windows) o Comando+A capo (Mac OS).

Torna all'inizio

Immettere un testo in paragrafi

Quando immettete un testo in paragrafi, le righe di testo vengono adattate alle dimensioni del rettangolo di selezione. Potete immettere più paragrafi e applicare la formattazione dei paragrafi.

Potete ridimensionare il rettangolo di selezione in qualsiasi momento per fare in modo che il testo venga riadattato al rettangolo modificato.

Quando immettete un testo in paragrafi, esso ha le proprietà definite nei pannelli Carattere e Paragrafo. Potete modificare tali proprietà in un secondo momento, selezionando il testo e modificando le impostazioni nei pannelli Carattere e Paragrafo.

1. Selezionate lo strumento Testo orizzontale o Testo verticale.
2. Per creare un livello testo, effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Composizione:
   - Eseguite un trascinamento per definire un rettangolo di selezione da un angolo.
   - Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) ed eseguite un trascinamento in modo da definire un rettangolo di selezione intorno a un punto centrale.

   Nota: *il puntatore per un determinato tipo di strumento cambia a seconda che esso si trovi o meno al di sopra di un livello testo nel pannello Composizione. Quando il puntatore non è posizionato direttamente sopra un livello testo, appare come puntatore di testo nuovo; eseguite un trascinamento per creare un nuovo livello testo. Tenendo premuto Maiusc ed eseguendo un trascinamento potete sempre creare un nuovo livello testo.*
3. Immettete il testo digitandolo. Premete Invio sulla tastiera principale (Windows) o A capo (Mac OS) per iniziare un nuovo paragrafo. Premete Maiusc+Invio sulla tastiera principale (Windows) o Maiusc+A capo (Mac OS) per creare un ritorno a capo "soft", che inizia una nuova riga senza iniziare un nuovo paragrafo. Se immettete una quantità di testo superiore a quella che può essere contenuta nel rettangolo di selezione, in tale rettangolo compare l'icona di eccesso.

   Nota: *potete inoltre scegliere Modifica > Incolla per incollare il testo copiato da un qualsiasi applicazione che usa caratteri Unicode. Il testo riceve la formattazione del primo carattere nel livello testo in cui viene incollato.*
4. Per terminare la modalità di modifica del testo, premete Invio sul tastierino numerico, selezionate un altro strumento o premete Ctrl+Invio (Windows) o Comando+A capo (Mac OS).

Torna all'inizio

Selezionare e modificare il testo nei livelli testo

Potete modificare in qualsiasi momento il testo dei livelli testo. Se impostate il testo in modo che segua un tracciato, lo designate come livello 3D, vi applicate le trasformazioni o lo animate, potete comunque continuare a modificarlo. Per poter modificare il testo dovete prima selezionarlo.

Per disattivare il gruppo di proprietà Opzioni tracciato per un livello di testo, fate clic sullo switch di visibilità (occhio) del gruppo di proprietà Opzioni tracciato. Se si disattiva temporaneamente il gruppo di proprietà Opzioni tracciato, la modifica e formattazione del testo può risultare più facile.

Il puntatore per un determinato tipo di strumento cambia a seconda che esso si trovi o meno al di sopra di un livello testo nel pannello Composizione. Quando il puntatore si trova immediatamente al di sopra di un livello testo, esso assume la forma di puntatore di modifica del testo; fate clic per posizionare il punto di inserimento nel testo esistente.

- Per selezionare il testo con uno strumento Testo, effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Per selezionare un intervallo di testo, eseguite un trascinamento al di sopra del testo.
  - Per selezionare un intervallo di testo, fate clic, spostate il puntatore, quindi tenete premuto Maiusc e fate clic.
  - Per selezionare una parola, fate doppio clic su di essa. Per selezionare una riga, fate clic tre volte su di essa. Per selezionare un paragrafo, fate clic quattro volte su di essa. Per selezionare tutto il testo in un livello, fate clic cinque volte in qualsiasi punto del testo.
  - Per usare i tasti freccia per selezionare il testo, tenete premuto Maiusc e premete il tasto Freccia destra o Freccia sinistra. Per usare i tasti freccia per selezionare le parole, tenete premuto Maiusc+Ctrl (Windows) o Maiusc+Comando (Mac OS) e premete il tasto Freccia destra o Freccia sinistra.

Per selezionare tutto il testo di un livello testo e attivare l'ultimo strumento Testo utilizzato, fate doppio clic sul livello testo nel pannello Timeline.

Risorse online per selezionare e modificare testo nei livelli testo

Jeff Almasol, nel suo sito Web redefinery, mette a disposizione uno script che consente di modificare il testo sorgente dei livelli testo.

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol è disponibile uno script che converte i vari segni di punteggiatura del testo normale nel corrispondente segno tipografico (ad esempio, *(c)* viene convertito nel simbolo di copyright ©).

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol è disponibile uno script che imposta i fotogrammi chiave per la proprietà Testo sorgente di un livello testo e imposta i valori sul testo da un file di testo; i fotogrammi chiave vengono inseriti nei tempi specificati dai marcatori di livello sul livello testo.

Torna all'inizio

Ridimensionare un rettangolo di selezione di testo

1. Con uno strumento testo attivo, selezionate il livello testo nel pannello Composizione per visualizzare le maniglie del rettangolo di selezione.
2. Posizionate il puntatore sopra una maniglia: il puntatore diventa una freccia a due punte; quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate per ridimensionare in una direzione.
   - Tenete premuto Maiusc, mentre trascinate, per mantenere le proporzioni del rettangolo di selezione.
   - Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), mentre trascinate, per ridimensionare a partire dal centro.

Torna all'inizio

Spostare un livello testo

Per spostare un livello testo, potete eseguire un trascinamento con il puntatore di spostamento nel pannello Composizione. Per attivare il puntatore di spostamento senza uscire dalla modalità di modifica del testo, allontanate lo strumento Testo dal testo del pannello Composizione; quando vedete il puntatore di spostamento, trascinate per spostare il testo. Per attivare temporaneamente il puntatore di spostamento potete anche tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Torna all'inizio

Convertire il testo indipendente o il testo in paragrafi

Nota: *quando convertite il testo in paragrafi in testo indipendente, tutti i caratteri all'esterno del rettangolo di selezione vengono eliminati. Per evitare di perdere testo, ridimensionate il rettangolo di selezione in modo tale che tutto il testo sia visibile prima della conversione.*

1. Usando lo strumento Selezione, selezionate il livello testo.

   Nota: *non potete convertire il livello testo se esso è nella modalità di modifica del testo.*

2. Usando uno strumento Testo, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) in qualsiasi punto del pannello Composizione e scegliete Converti in testo paragrafo oppure Converti in testo indipendente.

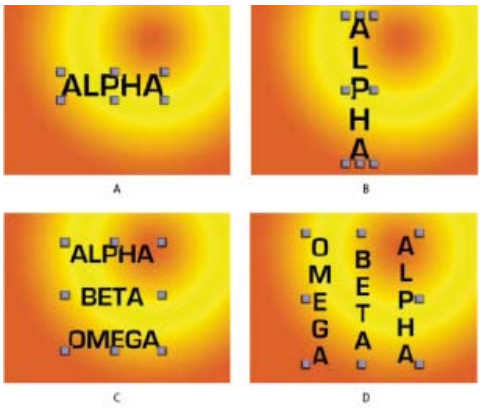
Quando convertite da testo in paragrafi in testo indipendente, alla fine di ciascuna riga di testo viene aggiunto un ritorno a capo, a eccezione dell'ultima riga.

Per visualizzare il rettangolo di selezione del testo in paragrafi e selezionare automaticamente uno strumento Testo, fate doppio clic sul livello testo nel pannello Timeline.

Modificare la direzione del testo

Torna all'inizio

Il testo orizzontale scorre da sinistra verso destra; più righe di testo orizzontale vanno dalla parte superiore a quella inferiore. Il testo verticale scorre dalla parte superiore a quella inferiore, più righe di testo vanno da sinistra a destra.



***A.** Testo indipendente orizzontale **B.** Testo indipendente orizzontale convertito in verticale **C.** Testo paragrafo orizzontale **D.** Testo paragrafo orizzontale convertito in verticale*

1. Usando lo strumento Selezione , selezionate il livello testo.

   ***Nota:** non potete convertire testo nella modalità di modifica del testo.*

2. Con uno strumento Testo, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) in qualsiasi punto del pannello Composizione e scegliete Orizzontale o Verticale.

Convertire un testo di Photoshop in testo modificabile

Torna all'inizio

I livelli testo di Photoshop conservano lo stile e rimangono modificabili in After Effects.

Se avevate importato il documento Photoshop come livelli uniti, è necessario selezionare prima il livello e scegliere Livello > Converti in composizione con livelli per scomporre in livelli il documento importato di Photoshop.

1. Aggiungete il livello testo di Photoshop alla composizione e selezionatelo.
2. Scegliete Livello > Converti in testo modificabile.

Il livello diventa un livello testo di After Effects e non usa più il livello testo di Photoshop come elemento di metraggio sorgente.

Se il livello contiene stili di livello, essi vengono convertiti in stili di livello modificabili come se, prima di convertire il testo in testo modificabile, fosse stato applicato il comando Livello > Stili di livello > Converti in stili modificabili.

- Esempi e risorse per l'animazione del testo
- Applicare un effetto o un predefinito di animazione
- Formattazione dei caratteri e il pannello Carattere
- Formattare paragrafi e il pannello Paragrafo
- Testo
- Preparare e importare file Photoshop
- Stili di livello

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Formattazione dei caratteri e il pannello Carattere

Font
Spaziatura tra caratteri e righe: spazi non divisibili, crenatura, spaziatura e interlinea
Riempimenti di testo e tratti
Scala di testo e scorrimento della linea di base
Modificare lo stile maiuscolo e minuscolo del testo
Formattare il testo come caratteri di apice o pedice
Testi cinese, giapponese e coreano
Virgolette inglesi (“ ”)

Usate il pannello Carattere per formattare i caratteri. Se è selezionato un testo, le modifiche apportate nel pannello Carattere vengono applicate soltanto al testo selezionato. Se non è selezionato alcun testo, le modifiche apportate nel pannello Carattere vengono applicate ai livelli testo selezionati e ai fotogrammi chiave Testo sorgente selezionati del livello testo, se presenti. Se non è selezionato alcun testo e non è selezionato alcun livello testo, le modifiche apportate nel pannello Carattere diventano le nuove impostazioni predefinite della successiva immissione di testo.

- Per visualizzare il pannello Carattere, scegliete Finestra > Carattere oppure, con uno strumento Testo selezionato, fate clic sul pulsante del pannello nel pannello Strumenti.

  Per aprire automaticamente i pannelli Carattere e Paragrafo quando uno strumento Testo è attivo, selezionate Apertura pannelli automatica nel pannello Strumenti.

- Per ripristinare i valori predefiniti del pannello Carattere, scegliete Ripristina carattere dal menu del pannello Carattere.

  Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell’angolo superiore destro del pannello.*

In After Effects non è possibile usare uno stile di carattere per sottolineare il testo; tuttavia è possibile sottolineare il testo con diversi elementi grafici. Ad esempio, potete usare un livello forma contenente un tracciato con un tratto, applicare un tratto a una maschera aperta, usare l’effetto Scrivi sopra, oppure usare una serie animata di caratteri di sottolineatura o lineette ravvicitati (con crenatura). Per una discussione su perché lo stile di sottolineatura non è considerato una buona pratica tipografica e come creare sottolineature in After Effects, consultate questo articolo nel forum Creative COW dedicato ad After Effects.

Torna all'inizio

Font

Un font è un insieme completo di caratteri (lettere, numeri e simboli) aventi le stesse proprietà di spessore. Oltre ai font installati nel sistema nella posizione standard prevista dal sistema operativo, After Effects utilizza i file dei font presenti in questa cartella locale:

Windows Programmi\File comuni\Adobe\Fonts
Mac OS Libreria/Application Support/Adobe/Fonts
Un font Type 1, TrueType, OpenType® o CID installato nella cartella locale Fonts apparirà solo nelle applicazioni Adobe.

Se la formattazione relativa a un carattere specifica un font non disponibile nel computer, un altro font verrà sostituito e il nome del font mancante apparirà tra parentesi. La sostituzione dei font talvolta si verifica quando aprite un progetto in Mac OS che era stato creato in Windows, in quanto i font predefiniti impostati tra i due sistemi operativi sono diversi.

Quando selezionate un font, potete selezionare la famiglia di font e il relativo stile di font indipendentemente. La famiglia di font (o carattere tipografico) è una raccolta di font che hanno in comune un disegno globale, ad esempio, Times. Uno stile di font è una variazione di un particolare font di una famiglia; ad esempio, normale, grassetto o corsivo. La gamma di stili di font disponibili varia per ciascun font. Se un font non contiene lo stile desiderato, potete applicare le versioni simulate degli stili grassetto, corsivo, apice, pedice, tutte maiuscole e maiuscoletto. Se sul computer è installata più di una copia di un font, il nome del font è seguito da un’abbreviazione: (T1) per i font Type 1, (TT) per i font TrueType o (OT) per i font OpenType.

Le dimensioni dei font determinano la grandezza del testo nel livello. In After Effects l’unità di misura dei font è pixel. Se un livello testo presenta un valore di scala del 100%, i valori dei pixel corrispondono ai pixel della composizione in base a un rapporto di uno a uno. Pertanto, se ridimensionate il livello testo a 200%, le dimensioni di font risultano raddoppiate; ad esempio un font di 10 pixel nel livello appare come se le sue dimensioni fossero di 20 pixel nella composizione. Poiché After Effects rasterizza il testo in maniera continua, quando aumentate i valori di scala la risoluzione rimane alta.
Nota: *quando scegliete i font e gli stili dai menu nel pannello Carattere, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per accettare una voce, oppure premete Esc per uscire dal menu senza applicare una modifica.*
Per informazioni sui font installati con After Effects CS5, consultate le seguenti pagine nel sito Web di Adobe:

- Dettagli utili sui font di Creative Suite 5 (CS5)
- Font inclusi con le applicazioni Adobe Creative Suite 5

Adobe Font Finder disponibile nel sito Web di Adobe consente di individuare e cercare i font in base alle loro caratteristiche.

Scegliere una famiglia di font

- Fate clic nella casella del menu Famiglia di font e iniziate a digitare il nome. Continuate a digitare fino a quando non appare il nome della famiglia di font desiderato.
- Per scegliere la famiglia di font precedente o successiva nel menu, posizionate il puntatore sulla casella del menu Famiglia di font e usate la rotellina del mouse oppure fate clic nella casella del menu Famiglia di font e premete il tasto Freccia su o Freccia giù.
- Fate clic sulla freccia a destra della casella del menu Famiglia di font e premete il tasto relativo alla prima lettera del nome della famiglia di font. Premete di nuovo il tasto per avanzare tra le famiglie di font i cui nomi iniziano con tale lettera.

Scegliere uno stile di font

- Scegliete uno stile di font nel menu Stile di font nel pannello Carattere.
- Se la famiglia di font scelta non include uno stile grassetto o corsivo, potete fare clic sul pulsante Grassetto simulato o Corsivo simulato nel pannello Carattere per applicare uno stile simulato.

Scegliere una dimensione di font

❖ Nel pannello Carattere immettete o selezionate un nuovo valore da assegnare a Dimensione .

Torna all'inizio

Spaziatura tra caratteri e righe: spazi non divisibili, crenatura, spaziatura e interlinea

L'interlinea è lo spazio tra righe di testo. La crenatura consiste nell'aggiunta o nella rimozione di spazio tra coppie di lettere specifiche. La spaziatura consiste nel creare una quantità uniforme di spazio tra una serie di lettere. I valori positivi di crenatura e spaziatura allontanano i caratteri (aumentando la spaziatura predefinita), mentre quelli negativi li avvicinano (riducendo la spaziatura predefinita).
Nota: *quando aprite un progetto salvato in After Effects 6.0, il testo presente nel progetto potrebbe avere una disposizione diversa rispetto a quello di After Effects 6.0, a causa dei miglioramenti nel comportamento della crenatura.*
La spaziatura e la crenatura manuale sono cumulative, pertanto potete prima regolare le singole coppie di lettere e quindi allargare o restringere un blocco di testo senza alterare la crenatura relativa delle coppie di lettere.
Nota: *i valori di crenatura e spaziatura modificano il testo giapponese; tuttavia, queste opzioni consentono di regolare l'aki (spaziatura) tra i caratteri latini.*

Creare uno spazio non divisibile

Se una serie di caratteri è impostata come non divisibile, tali caratteri verranno animati insieme come se si trattasse di una singola parola.

1. Selezionate i caratteri che non desiderate dividere.
2. Scegliete Nessuna interruzione dal menu del pannello Carattere.
   Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.*

Specificare l'interlinea

❖ Nel pannello Carattere effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete l'interlinea desiderata nel menu Interlinea .
- Selezionate il valore di interlinea esistente e digitate un nuovo valore.
- Trascinate il valore di interlinea sottolineato.

Specificare la crenatura

Potete eseguire la crenatura automatica del testo con la crenatura metrica o la crenatura ottica. La crenatura metrica usa coppie di crenatura comprese nella maggior parte dei font. Le coppie di crenatura contengono informazioni relative alla distanza all'interno di coppie di lettere specifiche, quali LA, To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya e Yo. After Effects adotta la crenatura metrica per impostazione predefinita, in modo che le coppie specifiche vengano sottoposte automaticamente a crenatura quando importate o digitate il testo. Alcuni font contengono rigide specifiche di crenatura per coppie di caratteri.

Nel caso dei font per i quali la frenatura metrica fornisce risultati insoddisfacenti, oppure per due caratteri tipografici o dimensioni diverse in una riga, potrebbe essere opportuno utilizzare la crenatura ottica. La crenatura ottica regola la distanza tra caratteri adiacenti in base alla loro forma.

Potete inoltre utilizzare la crenatura manuale per regolare lo spazio tra due lettere.

Nel blog Motion Graphics 'n Such di Alan Shisko potete trovare un articolo e un'esercitazione video sulla crenatura.

- Per usare le informazioni di crenatura integrate nel font, scegliete Metrica nel menu Crenatura nel pannello Carattere.
- Per regolare manualmente la crenatura, fate clic tra due caratteri con uno strumento Testo e impostate un valore numerico per Crenatura nel pannello Carattere.
  Nota: *se viene selezionata una sequenza di testo, non è possibile eseguire la crenatura manuale dei caratteri. Usate invece la spaziatura.*

Specificare la spaziatura

Spaziatura impostata sul valore predefinito di 0 (a sinistra), su -50 (al centro) e su 200 (a destra)

❖ Per specificare la spaziatura, impostate un valore numerico per Spaziatura nel pannello Carattere.

Torna all'inizio

Riempimenti di testo e tratti

Per il testo, un riempimento viene applicato all'area all'interno della forma di un singolo carattere; un tratto viene applicato al contorno del carattere. After Effects applica un tratto a un carattere centrandolo sul tracciato del carattere; metà del tratto appare su un lato del tracciato e l'altra metà appare sull'altro lato del tracciato.

Il pannello Carattere consente di applicare un colore sia al riempimento che al tratto del testo, determinare la larghezza del tratto e la posizione di sovrapposizione del riempimento e del tratto. Potete modificare queste proprietà per singoli caratteri selezionati, fotogrammi chiave Testo sorgente selezionati, tutto il testo di un livello o tutto il testo contenuto su più livelli selezionati.

Potete inoltre determinare l'ordine di composizione del riempimento e del tratto per un livello testo usando le opzioni Tutti i riempimenti sopra tutti i tratti o Tutti i tratti sopra tutti i riempimenti, in sostituzione delle proprietà Riempimento su tratto o Tratto su riempimento dei singoli caratteri.
Nota: *per il testo che ha proprietà 3D per carattere non potete controllare l'ordine delle operazioni di tratto e riempimento tra i caratteri; il menu Riempimento e tratto nel gruppo di proprietà Altre opzioni nel pannello Timeline non è disponibile e le opzioni Tutti i riempimenti sopra tutti i tratti e Tutti i tratti sopra tutti i riempimenti nel pannello Carattere non effettuano nessuna operazione.*

Aggiungere un tratto (contorno) al testo

1. Selezionate i caratteri a cui desiderate aggiungere un tratto.
2. Impostate le dimensioni del tratto con la proprietà Larghezza tratto nel pannello Carattere.
3. Impostate il colore del tratto con il controllo Colore tratto nel pannello Carattere.
4. Scegliete una delle seguenti opzioni del pannello Carattere per controllare la posizione del tratto:
   Tratto su riempimento, Riempimento su tratto Il tratto del solo testo selezionato appare sopra o dietro il riempimento.

   Tutti i tratti sopra tutti i riempimenti, Tutti i riempimenti sopra tutti i tratti I tratti appaiono sopra o dietro i riempimenti nell'intero livello testo.

Modificare il riempimento del testo o il colore del tratto

Il testo che immettete viene colorato in base ai controlli Colore di riempimento e Colore tratto nell'angolo superiore destro del pannello Carattere. Selezionate il testo per modificarne il colore dopo che è già stato immesso.

- Per impostare il colore del riempimento o del tratto mediante il selettore colore, fate clic sul controllo Colore di riempimento o Colore tratto. Per impostare il colore del riempimento o del tratto mediante il contagocce, fate clic sul pulsante Contagocce e quindi su un qualsiasi punto dello schermo per campionare il colore.
- Per scambiare i colori per il riempimento e il tratto, fate clic sul pulsante Scambia riempimento e tratto.
- Per rimuovere il riempimento o il tratto, fate clic sul pulsante Nessun colore di riempimento o Nessun tratto. Solo uno di questi pulsanti è disponibile, a seconda che sia attivata la casella Colore di riempimento o Colore tratto.
- Per impostare il riempimento o il tratto sul nero o sul bianco, fate clic sul pulsante Imposta su nero o Imposta su bianco .
- Per portare in primo piano il colore del riempimento o il colore del tratto, fate clic su di esso.

Cambiare l'unione di linea del tratto

Il tipo di unione di linea di un tratto determina la forma del tratto quando due segmenti del tratto si intersecano. Il tipo di unione di linea di un tratto può essere impostato con l'impostazione Spigoli del menu del pannello Carattere, che potete aprire facendo clic sul pulsante del menu del pannello nella scheda superiore destra del pannello Carattere.

❖ Scegliete Angoli vivi, Arrotondato o Smusso dal menu Spigoli.

Applicare la fusione dei caratteri sovrapposti a un livello testo

1. Nel pannello Timeline espandete il livello testo e il gruppo Altre opzioni.
2. Scegliete un metodo di fusione nel menu Fusione tra caratteri.

Nota: *per fondere un livello testo con i livelli al di sotto di esso, specificare un metodo di fusione nella colonna Modalità del pannello Timeline.*
La fusione tra caratteri non è disponibile per i livelli testo che dispongono di proprietà 3D per carattere.

Torna all'inizio

Scala di testo e scorrimento della linea di base

La scala orizzontale e la scala verticale specificano le proporzioni tra l'altezza e la larghezza del testo. I caratteri non in scala presentano un valore del 100%. Potete regolare la scala in modo da comprimere o espandere i caratteri selezionati sia in larghezza che in altezza.

Lo scorrimento della linea di base determina la distanza tra il testo e la relativa linea di base, attraverso l'innalzamento o l'abbassamento del testo selezionato in modo da creare apici o pedici.

- Per regolare la scala, immettete una nuova percentuale per Scala orizzontale o Scala verticale nel pannello Carattere, oppure trascinate il valore sottolineato.
- Per specificare lo scorrimento della linea di base, impostate un valore per Spostamento linea di base nel pannello Carattere. I valori positivi spostano il testo orizzontale sopra la linea di base e il testo verticale a destra della linea di base; i valori negativi spostano il testo sotto o a sinistra della linea di base.

Torna all'inizio

Modificare lo stile maiuscolo e minuscolo del testo

Potete immettere o formattare testo con lo stile tutto maiuscolo o maiuscoletto. Se formattate il testo nello stile maiuscoletto, After Effects applica il maiuscoletto progettato per il font specifico, se disponibile. Se il font non prevede il maiuscoletto, After Effects genera un maiuscoletto simulato.

Nota: *la selezione della formattazione Maiuscoletto non modifica i caratteri originariamente digitati in maiuscolo.*

- Fate clic sul pulsante Tutte maiuscole TT o Maiuscoletto Tr nel pannello Carattere.
- Scegliete Tutte maiuscole o Maiuscoletto nel menu del pannello Carattere.
  Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.*

Torna all'inizio

Formattare il testo come caratteri di apice o pedice

I caratteri di apice sono di dimensioni ridotte e vengono posizionati sopra la linea di base del testo; i caratteri di pedice sono di dimensioni ridotte e vengono posizionati sotto la linea di base del testo. Se il font non contiene i caratteri di apice e pedice, After Effects genera caratteri di apice e pedice simulati.

- Fate clic sul pulsante Apice T^1 o Pedice T_1 nel pannello Carattere.
- Scegliete Apice o Pedice nel menu del pannello Carattere.
  Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.*

Torna all'inizio

Testi cinese, giapponese e coreano

After Effects dispone di diverse opzioni per operazioni con testo cinese, giapponese e coreano. I caratteri dei font cinese, giapponese e coreano vengono spesso denominati caratteri a byte doppio perché richiedono più di un byte di informazioni per esprimere ciascun carattere.

Per visualizzare i nomi di font cinesi, giapponesi e coreani in caratteri latini, scegliete Mostra nomi font in inglese nel menu del pannello Carattere. per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.

Regolare lo tsume

Lo tsume riduce lo spazio intorno a un carattere in base a un valore percentuale specificato. Il carattere effettivo tuttavia non viene allungato né schiacciato. Quando viene aggiunto lo tsume a un carattere, lo spazio su entrambi i lati viene ridotto in base a una percentuale uguale.

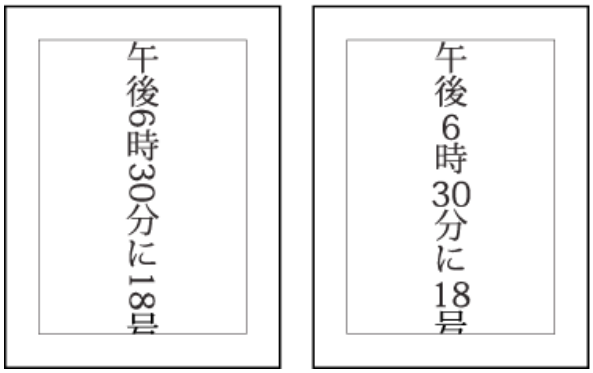
1. Selezionate i caratteri da regolare.
2. Nel pannello Carattere immettete o selezionate una percentuale per Tsume . Maggiore è la percentuale, maggiore sarà la compressione tra i caratteri. Con una percentuale del 100% (valore massimo), non è presente alcuno spazio tra il rettangolo di selezione del carattere e il relativo quadratino.

Specificare il metodo di misurazione dell'interlinea

1. Selezionate i paragrafi da regolare.
2. Scegliete Interlinea da base superiore o Interlinea da linea di base nel menu del pannello Paragrafo. Un segno di spunta indica che l'opzione è selezionata.
   Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.*

Usare tate-chuu-yoko

Il tate-chuu-yoko (denominato anche kumimoji e renmoji) è un blocco di testo orizzontale disposto all'interno di una riga di testo verticale.



Livello originale (a sinistra) e applicazione di tate-chuu-yoko (a destra)

1. Selezionate i caratteri che desiderate ruotare.
2. Scegliete Tate-Chuu-Yoko nel menu del pannello Carattere. Un segno di spunta indica che l'opzione è attivata. Per disattivare l'opzione, scegliete di nuovo Tate-Chuu-Yoko.
   Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.*

   L'uso del tate-chuu-yoko non impedisce di modificare e formattare il testo; potete modificare e applicare opzioni di formattazione ai caratteri ruotati come per gli altri caratteri.

Torna all'inizio

Virgolette inglesi (“ ”)

Le virgolette inglesi o virgolette tipografiche appaiono come virgolette curve a sinistra o a destra, anziché essere diritte.

❖ Per utilizzare le virgolette inglesi, scegliete Usa virgolette inglesi nel menu del pannello Carattere.
Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.*
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Formattare paragrafi e il pannello Paragrafo

Allineare e giustificare il testo
Applicare rientri e spazi ai paragrafi
Punteggiatura esterna per i font latini
Metodi di composizione del testo

Un paragrafo è una sequenza qualsiasi di testo con un ritorno a capo finale. Il pannello Paragrafo può essere usato per impostare opzioni riguardanti interi paragrafi, quali l'allineamento, i rientri e l'interlinea. Per il testo indipendente, ciascuna riga viene considerata un paragrafo separato. Nel testo paragrafo, ogni paragrafo può essere formato da più righe, secondo le dimensioni del rettangolo di selezione.

Se il punto di inserimento si trova in un paragrafo oppure se è selezionato del testo, le modifiche apportate nel pannello Paragrafo vengono applicate solo ai paragrafi che sono selezionati almeno parzialmente. Se non è selezionato alcun testo, le modifiche apportate nel pannello Paragrafo vengono applicate ai livelli testo selezionati e ai fotogrammi chiave Testo sorgente selezionati del livello testo, se presenti. Se non è selezionato alcun testo e non è selezionato alcun livello testo, le modifiche apportate nel pannello Paragrafo diventano le nuove impostazioni predefinite della successiva immissione di testo.

- Per visualizzare il pannello Paragrafo, scegliete Finestra > Paragrafo oppure, con uno strumento Testo selezionato, fate clic sul pulsante del pannello nel pannello Strumenti.

  Per aprire automaticamente i pannelli Carattere e Paragrafo quando uno strumento Testo è attivo, selezionate Apertura pannelli automatica nel pannello Strumenti.

- Per ripristinare i valori predefiniti del pannello Paragrafo, scegliete Ripristina paragrafo nel menu del pannello Paragrafo.

  Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.*

Allineare e giustificare il testo

Torna all'inizio

Potete allineare il testo a un bordo del paragrafo (a sinistra, al centro o a destra per il testo orizzontale; in alto, al centro o in basso per il testo verticale) e giustificare il testo su entrambi i lati di un paragrafo. Le opzioni di allineamento sono disponibili sia per il testo indipendente che per il testo in paragrafi; le opzioni di giustificazione sono disponibili soltanto per il testo in paragrafi.

- Per specificare l'allineamento, nel pannello Paragrafo fate clic su un'opzione di allineamento:
  - Allinea il testo orizzontale a sinistra rendendo irregolare il bordo di destra del paragrafo.
  - Allinea il testo orizzontale al centro rendendo irregolari entrambi i bordi del paragrafo.
  - Allinea il testo orizzontale a destra rendendo irregolare il bordo di sinistra del paragrafo.
  - Allinea il testo verticale in alto rendendo irregolare il bordo inferiore del paragrafo.
  - Allinea il testo verticale al centro rendendo irregolari sia il bordo superiore che il bordo inferiore del paragrafo.
  - Allinea il testo verticale in basso rendendo irregolare il bordo superiore del paragrafo.
- Per specificare la giustificazione del testo in paragrafi, nel pannello Paragrafo fate clic su un'opzione di giustificazione:
  - Giustifica tutte le righe orizzontali a eccezione dell'ultima, che viene allineata a sinistra.
  - Giustifica tutte le righe orizzontali a eccezione dell'ultima, che viene allineata al centro.
  - Giustifica tutte le righe orizzontali a eccezione dell'ultima, che viene allineata a destra.
  - Giustifica tutte le righe orizzontali compresa l'ultima, la cui giustificazione viene forzata.
  - Giustifica tutte le righe verticali a eccezione dell'ultima, che viene allineata in alto.
  - Giustifica tutte le righe verticali a eccezione dell'ultima, che viene allineata al centro.
  - Giustifica tutte le righe verticali a eccezione dell'ultima, che viene allineata in basso.
  - Giustifica tutte le righe verticali compresa l'ultima, la cui giustificazione viene forzata.

Applicare rientri e spazi ai paragrafi

Torna all'inizio

I rientri specificano la quantità di spazio tra il testo e il rettangolo di selezione o la riga contenente il testo. I rientri vengono applicati soltanto al

paragrafo o ai paragrafi selezionati; pertanto, potete impostare facilmente rientri diversi per i paragrafi.

- Per applicare rientri ai paragrafi, specificate un valore per un'opzione di rientro nel pannello Paragrafo:
  Rientro margine sinistro Effettua il rientro del testo dal bordo sinistro del paragrafo. Per il testo verticale, questa opzione determina il rientro dalla parte superiore del paragrafo.

  Rientro margine destro Effettua il rientro del testo dal bordo destro del paragrafo. Per il testo verticale, questa opzione determina il rientro dalla parte inferiore del paragrafo.

  Rientro prima riga Effettua il rientro della prima riga di testo del paragrafo. Per il testo orizzontale, il rientro della prima riga viene effettuato rispetto al rientro a sinistra; per il testo verticale, il rientro della prima riga viene effettuato rispetto al rientro dalla parte superiore. Per creare il rientro sporgente della prima riga, immettete un valore negativo.

- Per modificare lo spazio precedente o successivo ai paragrafi, immettete un valore per Spazio prima e Spazio dopo nel pannello Paragrafo.

Punteggiatura esterna per i font latini

Torna all'inizio

La punteggiatura esterna consente di stabilire se i segni della punteggiatura devono trovarsi all'interno o all'esterno dei margini. Se è attivata la punteggiatura esterna per i font latini, i punti, le virgole, le virgolette singole, le virgolette doppie, gli apostrofi, i trattini, i trattini lunghi, i trattini brevi, i due punti e i punti e virgola appaiono all'esterno dei margini.

❖ Per attivare la punteggiatura esterna per i font latini, scegliete Punteggiatura esterna romano dal menu del pannello Paragrafo.
Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.*
Nota: *se usate l'opzione Punteggiatura esterna romano, i segni di punteggiatura a byte doppio disponibili nei font cinesi, giapponesi e coreani nella sequenza selezionata non appaiono al di fuori dei margini.*

Metodi di composizione del testo

Torna all'inizio

L'aspetto del testo in una pagina dipende da una complessa interazione di processi denominata composizione del testo. In base alle opzioni di spaziatura delle parole, spaziatura delle lettere e spaziatura di glifo selezionate, After Effects calcola le possibili interruzioni di riga e sceglie quella in grado di supportare meglio i parametri specificati.

After Effects dispone di due metodi di composizione, disponibili nel menu del pannello Paragrafo.

Nota: *per aprire il menu del pannello, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.*
Composizione riga per riga Adobe Offre un approccio tradizionale alla composizione del testo attraverso l'elaborazione di una riga alla volta. Questa opzione è preferibile se desiderate un controllo manuale delle interruzioni di riga. Se lo spazio deve essere regolato, la composizione riga per riga tenta innanzitutto di comprimere il testo, anzichè espanderlo.
Composizione multiriga Adobe Prende in considerazione una rete di punti di interruzione, con cui ottimizzare le prime righe del paragrafo in modo da eliminare le interruzioni esteticamente poco piacevoli in seguito. L'uso di più righe di testo determina spazi più uniformi e una quantità minore di suddivisioni in sillabe. Nella composizione multiriga vengono identificate e calcolate le interruzioni possibili e viene assegnata una penalità ponderata basata su questi principi:

- La priorità più alta viene assegnata all'uniformità di spazio tra lettere e parole. Le possibili interruzioni vengono calcolate e penalizzate in base al grado di deviazione dalla spaziatura ottimale.
- Dopo l'identificazione dei valori di penalizzazione in una sequenza di righe, tali valori vengono elevati al quadrato in modo da amplificare le interruzioni non desiderate. Vengono quindi usate le interruzioni accettabili.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Animazione del testo

L'animazione del testo
Predefiniti di animazione di testo
Animare il testo con gli animatori testo
Proprietà degli animatori di testo
Selettori di testo
Proprietà dei punti di ancoraggio di testo
Proprietà testo 3D a livello di carattere
Creare e animare il testo su un tracciato

L'animazione del testo

Torna all'inizio

L'animazione dei livelli testo può essere utilizzata in numerosi elementi, ad esempio i titoli animati, i terzi inferiori, gli elenchi scorrevoli dei ringraziamenti e la composizione dinamica.

Analogamente agli altri livelli di After Effects, possono essere animati interi livelli testo. Tuttavia, i livelli testo offrono ulteriori caratteristiche di animazione con le quali potete animare il testo all'interno dei livelli. Potete animare i livelli testo utilizzando uno dei seguenti metodi:

- Animate le proprietà Trasformazione, come fareste con qualsiasi altro livello, per modificare l'intero livello, non il suo contenuto.
- Applicate i predefiniti di animazione di testo. Consultate Predefiniti di animazione di testo.
- Animate il testo sorgente del livello, in modo che i caratteri stessi cambino o usino formati di carattere o paragrafo diversi nel tempo. Vedete Selezionare e modificare il testo nei livelli testo e Scrivere espressioni per il testo sorgente.
- Usate gli animatori e i selettori testo per animare molte proprietà di singoli caratteri o di un intervallo di caratteri. Consultate Animare il testo con gli animatori testo.

Per rendere uniformi i bordi e il movimento del testo animato, attivare l'effetto movimento per il livello testo. Per ulteriori informazioni, vedete Effetto movimento.

Per un'esercitazione video sull'animazione del testo, visitate il sito Web di Adobe.

Predefiniti di animazione di testo

Torna all'inizio

È possibile sfogliare e applicare i predefiniti di animazione di testo come per qualsiasi altro predefinito. Potete accedere e applicare i predefiniti di animazione in After Effects utilizzando il pannello Effetti e predefiniti o in Adobe Bridge. Per aprire la cartella Predefiniti, scegliete Sfoglia impostazioni predefinite dal menu del pannello Effetti e predefiniti o dal menu Animazione.. Vedete Applicare un effetto o un predefinito di animazione e Predefiniti di animazione.

Un metodo efficace per comprendere appieno il modo in cui gli utenti più esperti possono utilizzare After Effects, consiste nell'applicare un predefinito di animazione e premere U o UU per mostrare unicamente le proprietà animate o modificate del livello. Visualizzando le proprietà animate e modificate potete visualizzare le modifiche eseguite dall'autore del predefinito di animazione per creare il predefinito di animazione.

Suggerimenti, note e avvertenze per i predefiniti di animazione di testo

I predefiniti di animazione di testo erano stati creati in una composizione NTSC DV 720 x 480 e ciascun livello testo utilizza Myriad Pro a 72 punti. Alcune animazioni predefinite per l'animazione di testo attivano o disattivano il testo, attraverso la composizione. I valori della posizione delle impostazioni predefinite per l'animazione potrebbero non essere appropriati per una composizione molto più grande o più piccola di 720 x 480; ad esempio, un'animazione che dovrebbe iniziare fuori dallo schermo potrebbe iniziare all'interno del fotogramma. Se la posizione del testo è diversa da quella desiderata o il testo scompare improvvisamente, regolate i valori della posizione per l'animatore testo nel pannello Timeline o nel pannello Composizione.

Dopo aver applicato un predefinito dell'animazione del testo 3D, potrebbe essere necessario ruotare il livello o aggiungere una videocamera per ruotare attorno al livello per vedere i risultati dell'animazione 3D.

I predefiniti dell'animazione del testo nella categoria Tracciati sostituiscono automaticamente il testo sorgente con il nome del predefinito dell'animazione e impostano un font color bianco. Questi predefiniti dell'animazione possono anche cambiare altre proprietà dei caratteri.

La categoria Scambia riempimento e tratto di Impostazioni predefinite animazione contiene predefiniti che potrebbero modificare il colore di riempimento e le proprietà dei tratti del predefinito applicato. Se il predefinito dell'animazione richiede un tratto o un colore di riempimento, l'animazione funziona solo se ne è stato assegnato uno al testo.

Risorse online aggiuntive per i predefiniti di animazione

Potete scaricare ulteriori predefiniti di animazione che sfruttano l'animazione di testo 3D per carattere nella sezione After Effects Exchange del sito Web di Adobe.

Per un elenco dei predefiniti di animazione inclusi in After Effects CS5, vedete Elenco dei predefiniti di animazione.

Nel *http://crishdesign.com/books/Creating-Motion-Graphics/CMG4/CMG4_24_Presets_excerpt.pdf*sito WebCreating Motion Graphics with After Effects.

Torna all'inizio

Animare il testo con gli animatori testo

L'animazione del testo mediante gli animatori e i selettori prevede tre fasi fondamentali:

- Aggiungere un animatore per specificare quali proprietà animare.
- Usate un selettore per specificare l'entità dell'influenza dell'animatore sul carattere.
- Regolare le proprietà dell'animatore.

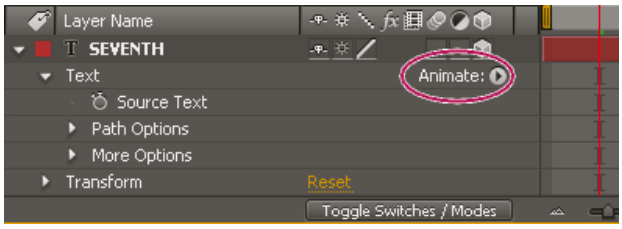
Nota: *per agire sempre su tutti i caratteri nel livello, eliminate il selettore predefinito. In questo caso, animare un livello testo non è molto diverso dall'animare un qualsiasi altro livello.*

Di solito, non è necessario impostare i fotogrammi chiave o le espressioni per le proprietà dell'animatore. È comune impostare solo i fotogrammi chiave o le espressioni per il selettore e specificare solo i valori finali per le proprietà dell'animatore.

1. Selezionate un livello testo nel pannello Timeline o selezionate i caratteri specifici da animare nel panello Composizione.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Animazione > Testo animato, quindi scegliete una proprietà dal menu.

   Nota: *l'opzione di menu Attiva/disattiva 3D per carattere non aggiunge un animatore. Aggiunge proprietà 3D al livello e ai singoli caratteri, per i quali è successivamente possibile aggiungere animatori.*

   - Scegliete una proprietà nel menu Anima situato nella colonna Switch/Modalità del pannello Timeline.



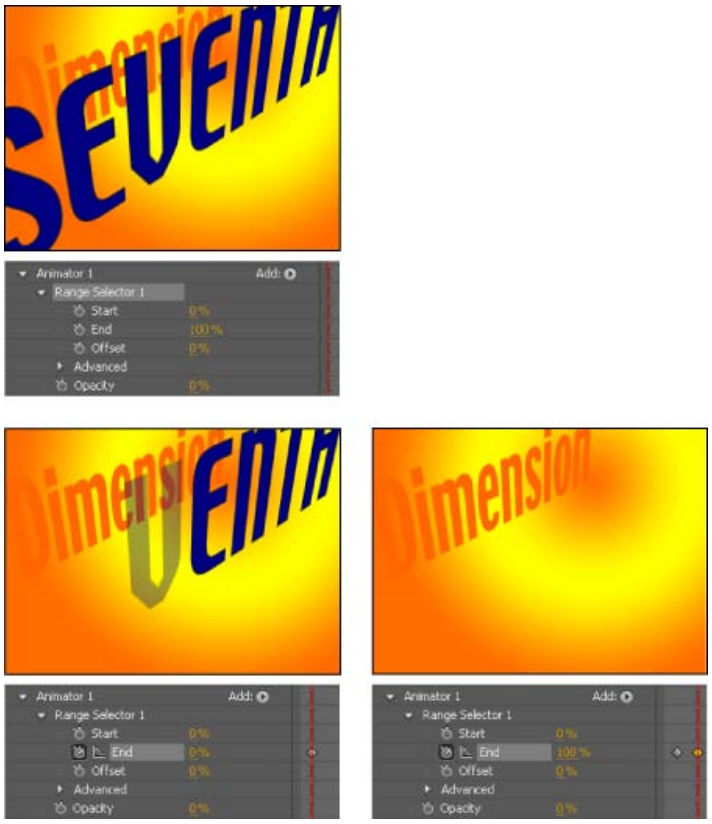
Anima, menu

3. Nel pannello Timeline, regolate i valori delle proprietà dell'animatore. Spesso, impostate semplicemente la proprietà che desiderate animare fino al relativo valore finale e quindi usate i selettori per controllare qualsiasi altro aspetto.
4. Espandete il gruppo di proprietà Selettore intervallo e impostate i fotogrammi chiave per le proprietà Inizio o Fine facendo clic sul cronometro relativo alla proprietà ed effettuando una delle seguenti operazioni:
   - Impostate i valori per Inizio e Fine nel pannello Timeline.

   Potrebbe risultare più semplice ragionare in termini di numero di caratteri, invece che in percentuali per le proprietà Inizio e fine di un selettore di intervallo. Per visualizzare queste proprietà in numeri di caratteri (spazi inclusi), scegliete Indice per Unità nel gruppo di proprietà Avanzate di un selettore di intervallo.

   - Trascinate le barre del selettore nel pannello Composizione. Quando si trova sopra il centro di una barra del selettore, il puntatore si trasforma nel puntatore del movimento del selettore .
5. Per rendere più precisa la selezione, espandete Avanzate e specificate le opzioni e i valori desiderati.

Ad esempio, per animare gradualmente l'opacità dal primo all'ultimo carattere, potete aggiungere un animatore per Opacità, impostare il valore Opacità (nel gruppo di proprietà Animatore) su 0 e quindi impostare i fotogrammi chiave per la proprietà Fine del selettore predefinito su 0% a 0 secondi e su 100% in un secondo momento.



Animare l'opacità di un livello testo con l'animatore Opacità e la proprietà Fine

Potete creare animazioni elaborate utilizzando vari animatori e numerosi selettori, ciascuno dei quali aggiunge la propria influenza all'animazione di testo.

Torna all'inizio

Proprietà degli animatori di testo

Le proprietà degli animatori funzionano in modo molto simile alle proprietà degli altri livelli, con la differenza che i loro valori influenzano solo i caratteri che sono stati selezionati dai selettori per il gruppo di animatori. Scegliete Attiva/disattiva 3D per carattere per aggiungere proprietà 3D a un livello testo; questo comando non aggiunge proprietà a un gruppo di animatori.

- Per aggiungere un gruppo di animatori a un livello testo, selezionate il livello testo nel pannello Timeline e scegliete una proprietà dal menu Animazione > Anima testo oppure dal menu Anima per il livello nella colonna Switch/Modalità del pannello Timeline. Nel pannello Timeline appare un nuovo gruppo di animatori insieme a un selettore predefinito e alla proprietà di animatore prescelta.
- Per aggiungere una nuova proprietà dell'animatore a un gruppo di animatori esistenti, selezionate il gruppo di animatori nel pannello Timeline e scegliete la proprietà dal menu Animazione > Anima testo oppure dal menu Aggiungi per il gruppo di animatori nel pannello Timeline. La nuova proprietà di animatore appare all'interno dello stesso gruppo come proprietà di animatore esistente che condivide i selettori esistenti.
- Per eliminare una proprietà di animatore o un gruppo di animatori, selezionatela nel pannello Timeline e premete Canc.
- Per rimuovere gli animatori da un livello testo, selezionate il livello testo nel pannello Timeline e scegliete Animazione > Rimuovi tutti gli animatori testo.
- Per copiare un gruppo di animatori, selezionatelo nel pannello Timeline e scegliete Modifica > Copia. Per incollare un gruppo di animatori, selezionate un livello e scegliete Modifica > Incolla.
- Per rinominare un gruppo di animatori, assicuratevi che esso sia l'unico selezionato, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS); oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul nome e scegliete Rinomina.
- Per riordinare un gruppo di animatori, trascinatelo in una nuova posizione nell'ordine di sovrapposizione nel pannello Timeline.

Proprietà di animatore

Punto di ancoraggio Punto di ancoraggio per i caratteri: il punto attorno al quale vengono eseguite le trasformazioni, ad esempio il ridimensionamento e la rotazione. Consultate Proprietà dei punti di ancoraggio di testo.

Posizione Posizione dei caratteri. Potete specificare i valori per questa proprietà nel pannello Timeline oppure potete modificarli selezionandoli nel pannello Timeline e trascinando quindi il livello nel pannello Composizione mediante lo strumento Selezione che, quando viene posizionato sui caratteri di testo, si trasforma in uno strumento Sposta. Il trascinamento con lo strumento Sposta non influenza il componente z (profondità)

della Posizione.

Scala Scala dei caratteri. Poiché la scala è relativa al punto di ancoraggio, le modifiche apportate al componente z di Scala non producono alcun risultato apparente a meno che anche il testo non abbia un animatore Punto di ancoraggio con un valore z diverso da zero.

Inclinazione Inclinazione dei caratteri. L'asse di inclinazione specifica l'asse lungo il quale viene effettuata l'inclinazione dei caratteri.

Rotazione, Rotazione X, Rotazione Y, Rotazione Z Se le proprietà 3D per carattere sono attivate, potete impostare la rotazione attorno a ciascun asse individualmente. In caso contrario, è disponibile solo Rotazione (che è uguale a Rotazione Z).

Tutte le proprietà Trasforma Tutte le proprietà di trasformazione vengono aggiunte contemporaneamente al gruppo di animatori.

Ancoraggio linea Allineamento della spaziatura in ciascuna riga di testo. Un valore di 0% specifica l'allineamento a sinistra, 50% specifica l'allineamento al centro e 100% specifica l'allineamento a destra.

Interlinea Spazio tra le righe di testo in un livello testo composto da più righe.

Scostamento carattere Numero di valori Unicode da usare nello scostamento dei caratteri selezionati. Ad esempio, un valore di 5 fa avanzare i caratteri di una parola di cinque posizioni alfabetiche; pertanto, la parola *scostare* diventa *xhtxyfwj*.

Valore carattere Nuovo valore Unicode dei caratteri selezionati, con cui ciascun carattere viene sostituito da un carattere rappresentato dal nuovo valore. Ad esempio, un valore di 65 sostituisce tutti i caratteri di una parola con il 65° carattere Unicode *(A)*; pertanto, la parola *valore* diventa *AAAAAA*.

Intervallo caratteri Specifica i limiti del carattere. Questa proprietà appare quando aggiungete la proprietà Scostamento carattere o Valore carattere a un livello. Scegliete Mantieni maiuscole/minuscole e cifre per mantenere i caratteri all'interno dei rispettivi gruppi. I gruppi comprendono i caratteri latini maiuscoli e minuscoli, i numeri, i simboli, il katakana giapponese e così via. Scegliete Unicode completo per consentire modifiche di caratteri illimitate.

Sfocatura Quantità di sfocatura gaussiana da aggiungere ai caratteri. Le quantità di sfocatura orizzontale e verticale possono essere specificate separatamente.

Selettori di testo

Torna all'inizio

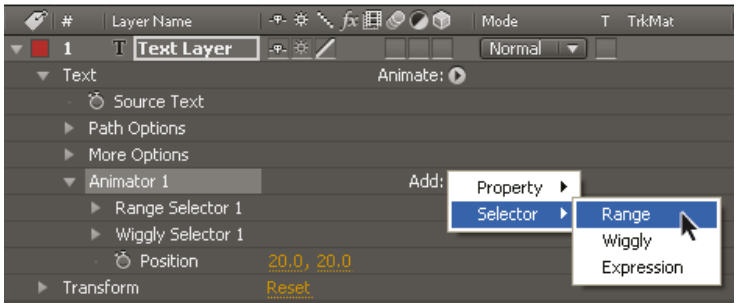
Ciascun gruppo di animatori comprende un selettore intervallo predefinito. Potete sostituire il selettore predefinito, aggiungere altri selettori a un gruppo di animatori e rimuovere i selettori da un gruppo.

I selettori assomigliano molto alle maschere: potete usarli per specificare su quale parte di un intervallo di testo desiderate agire e l'entità del vostro intervento. Potete usare più selettori e specificare un'impostazione Modalità per ciascuno di essi, per determinare in che modo interagisce con il testo e con gli altri selettori nello stesso gruppo di animatori. Se disponete solo di un selettore, Modalità specifica l'interazione tra il selettore e il testo: Aggiungi è la normale impostazione predefinita e Sottrai inverte l'influenza del selettore.

Se eliminate tutti i selettori da un gruppo di animatori, i valori delle proprietà degli animatori vengono applicati a tutti i caratteri presenti nel livello. Questa tecnica è utile in quanto le proprietà del testo specificato dal pannello Carattere non possono venire animate in altri modi (a eccezione dei fotogrammi chiave Sospesa della proprietà Testo sorgente stessa).

Usate un selettore Deformazioni in movimento per variare una selezione entro un intervallo di tempo specificato. Usate i selettori espressione per usare le espressioni in modo da specificare dinamicamente in quale misura desiderate che i caratteri vengano interessati da una proprietà dell'animatore.

- Per aggiungere un selettore mediante il pannello Timeline, selezionate un gruppo di animatori nel pannello Timeline e scegliete Selettore dal menu Aggiungi per il gruppo di animatori, oppure scegliete Animazione > Aggiungi selettore testo. Scegliete Intervallo, Selettore deformazioni o Espressione dal sottomenu.
- Per aggiungere un selettore mediante il pannello Composizione, selezionate un intervallo di caratteri nel pannello Composizione, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul testo, quindi scegliete Aggiungi selettore testo dal menu di scelta rapida. Scegliete Intervallo, Selettore deformazioni o Espressione dal sottomenu.
- Per eliminare un selettore, selezionatelo nel pannello Timeline e premete Canc.
- Per rinominare un selettore, assicuratevi che esso sia l'unico selezionato, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS); oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul nome e scegliete Rinomina.
- Per copiare un selettore, selezionatelo nel pannello Timeline e scegliete Modifica > Copia. Per incollare il selettore, selezionate un livello e scegliete Modifica > Incolla.
- Per riordinare un selettore, trascinatelo in una nuova posizione nell'ordine di sovrapposizione nel pannello Timeline.



Aggiunta di un nuovo selettore intervallo a un gruppo di animatori

Proprietà del selettore comune

Modalità Specifica il modo in cui ciascun selettore viene unito al testo e al selettore al di sopra di esso, analogamente al modo in cui più maschere vengono unite quando applicate una modalità Maschera. Ad esempio, se desiderate applicare le deformazioni in movimento soltanto a una parola specifica, usate un selettore intervallo su tale parola, quindi aggiungete un selettore Deformazioni in movimento impostandolo sulla modalità Interseca.

Quantità Specifica l'entità dell'influenza sull'intervallo di caratteri da parte delle proprietà dell'animatore. Con 0%, le proprietà di animatore non vengono applicate ai caratteri. Con 50%, viene applicato ai caratteri il valore dimezzato di ciascuna proprietà. Questa opzione si rivela utile nell'animazione del risultato delle proprietà di animatore nel tempo. Usando un selettore espressione potete usare le espressioni per impostare dinamicamente questa opzione.

Unità e Basato su Unità di Inizio, Fine e Scostamento. Potete usare unità percentuali o indici e basare la selezione sui caratteri, sui caratteri senza spazi, sulle parole o sulle righe. Se selezionate i caratteri, After Effects conta gli spazi e inserisce una pausa nell'animazione tra le parole mentre esegue l'animazione degli spazi tra le parole.

Originale (a sinistra) e lettere VEN selezionate dai selettori intervallo, con le opzioni Basato su impostata su Carattere, Forma impostata su Triangolo e Scala impostata su 40% (a destra)

Proprietà del selettore intervallo

I selettori intervallo includono le seguenti proprietà, oltre alle proprietà comuni agli altri selettori:

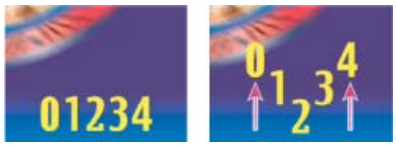
Inizio e Fine L'inizio e la fine della selezione. Potete modificare le proprietà Inizio e Fine trascinando le barre del selettore nel pannello Composizione quando il selettore è selezionato nel pannello Timeline.

Scostamento L'entità dello scostamento rispetto alla selezione specificata dalle proprietà Inizio e Fine. Per impostare lo scostamento nel pannello Composizione durante la modifica dei valori Inizio e Fine, tenete premuto Maiusc e fate clic sulle barre del selettore Inizio o Fine con lo strumento Selezione.

Forma Determina il modo in cui i caratteri vengono selezionati tra l'inizio e la fine dell'intervallo. Ciascuna opzione modifica la selezione creando transizioni tra i caratteri selezionati mediante l'uso della forma prescelta. Ad esempio, quando eseguite l'animazione dei valori di Posizione Y dei caratteri di testo mediante Decelerazione, i caratteri si spostano gradualmente in linea obliqua dall'angolo inferiore sinistro all'angolo superiore destro. Le opzioni disponibili sono Quadrato, Accelerazione, Decelerazione, Triangolo, Arrotondato e Uniforme.

Usando le diverse opzioni Forma, potete modificare notevolmente l'aspetto di un'animazione.

Originale (a sinistra) e dopo la selezione dell'intera parola, con l'opzione Basato su impostata su Caratteri, con l'animazione del valore di Posizione Y in modo che la parola sia posizionata nella parte inferiore del fotogramma e con l'opzione Forma impostata su Decelerazione (a destra)



Uniformità Determina la quantità di tempo impiegata dall'animazione per eseguire la transizione da un carattere all'altro quando usate la forma Quadrato.

Regola verso l'alto e Regola verso il basso Determinano la velocità di modifica quando i valori di selezione passano dall'inclusione completa (alto) all'esclusione completa (basso). Ad esempio, se l'opzione Regola verso l'alto è impostata su 100%, il carattere cambia in maniera più graduale (assume più lentamente la modifica) quando è selezionato totalmente o parzialmente. Se l'opzione Regola verso l'alto è impostata su -100%, il carattere cambia in maniera più rapida quando è selezionato totalmente o parzialmente. Se l'opzione Regola verso il basso è impostata su 100%, il carattere cambia in maniera più graduale (assume più lentamente la modifica) quando è selezionato parzialmente o è deselezionato. Se l'opzione Regola verso il basso è impostata su -100%, il carattere cambia in maniera più rapida quando è selezionato parzialmente o è deselezionato.

Ordine casuale Rende casuale l'ordine in cui la proprietà viene applicata ai caratteri specificati dal selettore Intervallo (al contrario, se usate il selettore Deformazioni in movimento, viene reso casuale il valore della proprietà di animatore).

Numero casuale Calcola l'ordine casuale di un selettore intervallo quando l'opzione Ordine casuale è attivata. Se il valore di Numero casuale è zero, il numero viene basato sul gruppo di animatori. Per duplicare un gruppo di animatori e mantenere lo stesso ordine casuale del gruppo di animatori originale, impostate Numero casuale su un valore diverso da zero.

Proprietà del selettore Deformazioni in movimento

Il selettore Deformazioni in movimento include le seguenti proprietà, oltre alle proprietà comuni agli altri selettori:

Quantità max e Quantità min Specificano l'entità della variazione rispetto alla selezione.

Deformazioni/secondo Il numero di variazioni al secondo dalla selezione impostata.

Correlazione Correlazione tra le variazioni di ciascun carattere. Con un valore di 100% tutti i caratteri vengono deformati in base alla stessa entità nello stesso momento, mentre con un valore di 0% tutti i caratteri vengono deformati in maniera indipendente.

Fase temporale e Fase spaziale (rivoluzioni+gradi) Variazione delle deformazioni in movimento in base alla fase dell'animazione nel tempo (temporale) o per ciascun carattere (spaziale).

Blocca dimensioni Ridimensiona ciascuna delle dimensioni della selezione deformata in base allo stesso valore. Questa opzione è utile quando vengono applicate deformazioni in movimento alla proprietà Scala.

Numero casuale Vedete Casualità e numeri casuali.

Nel sito Web di Jonathan Fowler è disponibile un'esercitazione video che mostra come usare il Selettore deformazioni in movimento per animare (scostare) casualmente i caratteri in modo da creare una stringa fluttuante di cifre binarie (composta di 1 e 0).

Proprietà del selettore espressione

Espandete il gruppo di proprietà Selettore espressione e il gruppo di proprietà Quantità in modo da visualizzare il campo dell'espressione nel pannello Timeline. Per impostazione predefinita, la proprietà Quantità inizia con l'espressione `selectorValue * textIndex/textTotal`.

I selettori Espressione consentono di esprimere i valori del selettore per ciascun carattere. L'espressione viene valutata una volta per ciascun carattere. Ogni volta che viene valutato, il parametro di input `textIndex` viene aggiornato per corrispondere all'indice del carattere.

Applicate il predefinito dell'animazione Rimbalzo testo o Serpeggiamento a un livello testo per vedere come possono essere usati i selettori Espressione. Per visualizzare tutte le espressioni su un livello, selezionate il livello e premete EE.

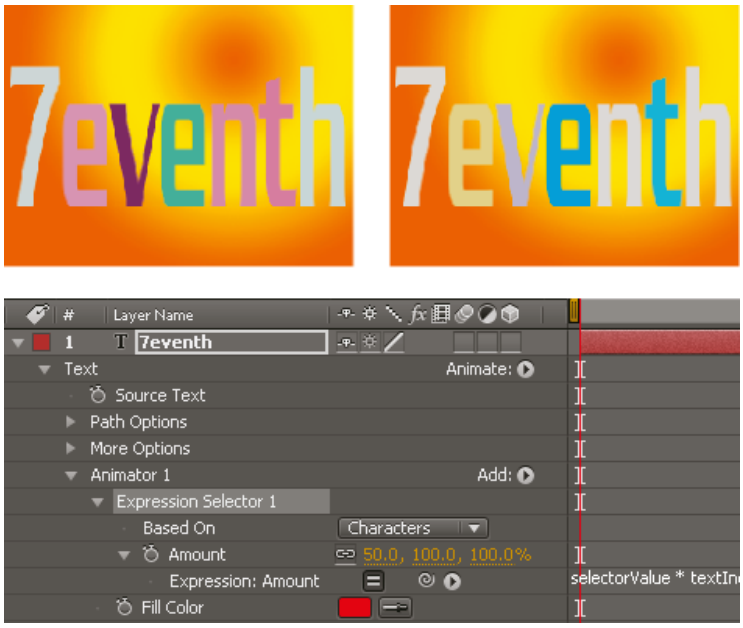
Oltre agli elementi delle espressioni usati altrove, potete applicare i seguenti attributi per animare le selezioni in diversi modi interessanti:

textIndex Restituisce l'indice del carattere, della parola o della riga.

textTotal Restituisce il numero totale di caratteri, parole o righe.

selectorValue Restituisce il valore del selettore precedente. Immaginate che questo valore sia costituito dai dati inviati dal selettore al di sopra del selettore espressione nell'ordine di sovrapposizione.

Nota: *gli attributi textIndex, textTotal e selectorValue possono essere usati soltanto con il selettore espressione. L'uso di tali attributi in altre circostanze determina un errore di sintassi.*



Colore di riempimento che cambia in maniera casuale con un animatore Espressione.

Torna all'inizio

Proprietà dei punti di ancoraggio di testo

Gli animatori di testo animano le proprietà relative alla posizione, alla rotazione e alle dimensioni dei caratteri relativamente a un punto di ancoraggio. Potete usare la proprietà di testo Raggruppamento punti di ancoraggio per specificare se il punto di ancoraggio usato per le trasformazioni è quello di ciascun carattere, ciascuna parola, ciascuna riga o l'intero blocco di testo. Potete inoltre determinare l'allineamento dei punti di ancoraggio dei caratteri in relazione al punto di ancoraggio del gruppo mediante la proprietà Allineamento raggruppamento.

Testo originale, testo ruotato e con Allineamento raggruppamento impostato su Carattere, Parola e Riga

1. Espandete il livello testo nel pannello Timeline ed espandete il gruppo di proprietà Altre opzioni.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete in che modo raggruppare i punti di ancoraggio dei caratteri nel menu Raggruppamento punti di ancoraggio.
   - Diminuite i valori di Allineamento raggruppamento in modo da spostare ciascun punto di ancoraggio verso l'alto e verso sinistra.
   - Aumentate i valori di Allineamento raggruppamento in modo da spostare ciascun punto di ancoraggio verso il basso e verso destra.

Per centrare il punto di ancoraggio in una stringa di lettere in maiuscolo, provate a impostare un valore di Allineamento raggruppamento di 0%, -50%. Per centrare il punto di ancoraggio in una stringa di lettere in minuscolo o se usate lettere sia in maiuscolo che in minuscolo, provate a impostare un valore di 0%, -25%.

Quando selezionate alcune proprietà nel pannello Timeline per un'animazione di testo, i punti di ancoraggio sono indicati nel pannello Composizione. Queste comprendono Raggruppamento punti di ancoraggio, Allineamento raggruppamento e le proprietà animatore Punto di ancoraggio, Posizione, Scala, Rotazione (incluse le versioni 3D a livello di carattere: Rotazione X, Rotazione Y e Rotazione Z).

Torna all'inizio

Proprietà testo 3D a livello di carattere

Potete spostare, ridimensionare e ruotare i singoli caratteri nelle tre dimensioni mediante le proprietà dell'animatore 3D. Queste proprietà diventano disponibili quando attivate le proprietà 3D per carattere per il livello. Posizione, Punto di ancoraggio e Scala acquisiscono una terza dimensione e diventano disponibili due ulteriori proprietà Rotazione (Rotazione X e Rotazione Y). La singola proprietà Rotazione per i livelli 2D viene rinominata Rotazione Z.

I livelli di testo 3D dispongono dell'opzione Orienta ogni carattere indipendentemente, con cui è possibile orientare ciascun carattere attorno al proprio punto di ancoraggio, verso la videocamera attiva. Quando si seleziona l'opzione Orienta ogni carattere indipendentemente, vengono attivate le proprietà 3D per singoli caratteri per il livello di testo qualora non fossero già attivate. Vedete Opzioni di orientamento automatico.

Attivando le proprietà 3D per carattere, ciascun carattere nel livello testo si comporta come un singolo livello 3D all'interno del livello testo, che si comporta come una precomposizione con trasformazioni compresse. I livelli 3D per carattere si intersecano con altri livelli 3D seguendo le regole standard per le precomposizioni 3D con trasformazioni compresse. Consultate Effetti dell'ordine di rendering e delle trasformazioni compresse sui livelli 3D.

Un livello testo stesso diventa automaticamente un livello 3D quando attivate le proprietà 3D per i relativi caratteri. Pertanto, un livello testo diventa un livello 3D quando una proprietà 3D per carattere viene aggiunta al livello, sia copiando e incollando la proprietà Rotazione Y da un altro livello sia applicando un predefinito dell'animazione Testo 3D.

Un livello 3D per carattere viene indicato da una speciale icona nella colonna Switch.

La fusione tra i caratteri e le opzioni Riempimento e tratto nel gruppo di proprietà Altre opzioni non sono disponibili per i livelli 3D per carattere.

I livelli 3D per carattere possono far diminuire le prestazioni di rendering. Quando convertite un livello da 3D per carattere a 2D, le proprietà dell'animatore e le dimensioni specifiche ai livelli 3D per carattere vanno perdute. Riattivando l'animatore 3D per carattere, i valori per queste proprietà non verranno ripristinati.

- Per attivare le proprietà dell'animatore 3D per carattere per un livello testo, selezionate il livello e scegliete Attiva/disattiva 3D per carattere dal menu Animazione > Anima testo o dal menu Anima per il livello nel pannello Timeline.
- Per disattivare le proprietà dell'animatore 3D per carattere per un livello testo e convertire il livello in un livello 2D, fate clic sullo switch 3D per carattere per il livello nella colonna Switch del pannello Timeline.
- Per disattivare le proprietà dell'animatore 3D per carattere per un livello testo, ma mantenendolo come livello 3D, scegliete Attiva/disattiva 3D per carattere per deselezionarlo.

Risorse online per l'animazione 3 D del testo a livello di carattere

Potete scaricare ulteriori predefiniti di animazione che sfruttano l'animazione di testo 3D per carattere nella sezione After Effects Exchange del sito Web di Adobe.

In un video disponibile sul sito Web ProVideo Coalition, Trish e Chris Meyer presentano l'animazione di testo 3D a livello di caratteri.

Eran Stern mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Creative COW, la quale dimostra come utilizzare l'animazione di testo 3D per ciascun carattere, per animare il testo lungo un tracciato sotto forma di tornado 3D.

Nel sito Web Digital Arts è disponibile un'esercitazione di Angie Taylor che mostra come usare l'animazione di testo 3D per carattere insieme a una soluzione standard per simulare testo 3D estruso.

Torna all'inizio

Creare e animare il testo su un tracciato

Quando una maschera si trova su un livello testo, potete fare in modo che il testo segua la maschera come un tracciato. Potete quindi animare il testo lungo tale tracciato o animare il tracciato stesso. Potete usare maschere chiuse o aperte per creare tracciati per il testo. Dopo la creazione, potete modificare il tracciato in qualsiasi momento. Quando usate una maschera chiusa come tracciato per il testo, assicuratevi che la modalità maschera sia impostata su Nessuna.

Per disattivare il gruppo di proprietà Opzioni tracciato per un livello di testo, fate clic sullo switch di visibilità (occhio) del gruppo di proprietà Opzioni tracciato. Se si disattiva temporaneamente il gruppo di proprietà Opzioni tracciato, la modifica e formattazione del testo può risultare più facile.

Posizionare il testo lungo il tracciato di una maschera

1. Create un livello testo e immettete il testo.
2. Con il livello testo selezionato, usate lo strumento Penna o uno strumento Maschera per disegnare una maschera nel pannello Composizione.
3. Nel pannello Timeline espandete il gruppo di proprietà Opzioni tracciato del livello testo e selezionate la maschera nel menu Tracciato. Il testo adotta automaticamente l'allineamento specificato nel pannello Paragrafo.

4. Per riposizionare il testo sul tracciato, modificate i margini del testo usando le proprietà Primo margine e Ultimo margine nel pannello Timeline, oppure effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Composizione:
   - Trascinate il controllo del margine sinistro, centrale o destro per spostare il testo lungo il tracciato.
   - Tenete premuto Maiusc e trascinate un controllo del margine in modo da agganciarlo ai vertici della maschera.

   Nota: *selezionate una proprietà nel gruppo di proprietà Testo nel pannello Timeline per visualizzare i controlli dei margini nel pannello Composizione. L'allineamento del testo determina quali controlli sono disponibili.*

Modifica dell'opzione Ultimo margine nel testo del tracciato nel pannello Composizione

Proprietà per testo su tracciato

Usate le proprietà Opzioni tracciato per specificare un tracciato e modificare il modo in cui i singoli caratteri appaiono su di esso: perpendicolarmente al tracciato, allineati a sinistra o a destra, invertiti e così via. L'animazione delle proprietà Opzioni tracciato rappresenta un modo semplice di animare testo lungo un tracciato.

Inverti tracciato Inverte la direzione del tracciato.

Perpendicolare al tracciato Ruota ciascun carattere in modo che sia perpendicolare al tracciato.

Forza allineamento Posiziona il primo carattere all'inizio del tracciato (o in un punto Primo margine specificato), posiziona l'ultimo carattere alla fine del tracciato (o in un punto Ultimo margine specificato) e distribuisce in maniera uniforme i caratteri residui tra il primo e l'ultimo carattere.

Primo margine Specifica la posizione del primo carattere in pixel, rispetto all'inizio del tracciato. Primo margine viene ignorato quando il testo è allineato a destra e Forza allineamento è disattivato.

Ultimo margine Specifica la posizione dell'ultimo carattere in pixel, rispetto alla fine del tracciato. Ultimo margine viene ignorato quando il testo è allineato a sinistra e Forza allineamento è disattivato.

- Animazioni, fotogrammi chiave ed espressioni
- Applicare un effetto o un predefinito di animazione
- Esempi e risorse per l'animazione del testo
- Concetti di base sulle espressioni
- Esempio: animare caratteri con proprietà 3D per carattere

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Estrusione di testo e livelli forma (CS6)

Livelli forma e testo con smusso ed estrusione
  Esercitazione video: forme e testo con estrusione, ray tracing - parte 1
Modulo di rendering 3D ray tracing
Funzioni aggiuntive di una composizione 3D ray tracing
Creazione di una composizione 3D ray tracing
Anteprima di composizioni 3D ray tracing
Monitoraggio e modifica del modulo di rendering della composizione
Creazione di livelli forma e testo con smusso ed estrusione
  Esercitazione video: forme e testo con estrusione, ray tracing
Grafica vettoriale con smusso ed estrusione
Curvatura di un livello di metraggio
Nuove opzioni materiale
Livello ambiente

Livelli forma e testo con smusso ed estrusione

Torna all'inizio

Nella grafica computerizzata, un oggetto sottoposto a estrusione sembra tridimensionale. Questo aspetto 3D risulta più evidente quando si sposta l'oggetto o una videocamera intorno all'oggetto. Lo smusso è il controllo sui bordi di un oggetto con estrusione.

In After Effects CS6, potete creare livelli di testo e forma con smusso ed estrusione lavorando in una composizione 3D ray tracing. È un nuovo tipo di composizione che utilizza un nuovo modulo di rendering ray tracing. Vedete Modulo di rendering 3D ray tracing.

Per lavorare con i livelli forma e testo con smusso ed estrusione, lavorate in una composizione 3D ray tracing. Consultate Creazione di una composizione 3D ray tracing.

Il rendering delle composizioni 3D ray tracing viene eseguito su GPU NVIDIA completi o su tutti i nuclei delle CPU installate sul computer. Se non disponete di un GPU completo, il rendering della CPU si verifica automaticamente. È preferibile il rendering del GPU, poiché le prestazioni risultano molto più veloci e la qualità è migliore.

- Per ulteriori informazioni, consultate Modulo di rendering 3D ray tracing.
- Consultate questa pagina sul sito Web di Adobe per un elenco completo delle schede video qualificate in grado di eseguire il rendering di una composizione 3D ray tracing.

A seconda dell'hardware e della complessità della composizione, la gestione degli oggetti delle composizioni 3D ray tracing può risultare difficile. In caso di oggetti di difficile gestione nella composizione 3D ray tracing, potete usare Anteprime rapide. La modalità Anteprime rapide è ideale per introdurre e sperimentare le animazioni e il provare le animazioni dei livelli di testo e forma con estrusione.

- Per informazioni dettagliate, consultate Anteprime rapide (CS6).

Se il sistema supporta il rendering 3D ray tracing su GPU e CPU, potete forzare il rendering affinché si verifichi sulla CPU (ad esempio, se utilizzate un ambiente headless.). Per ulteriori informazioni, consultate Impostazione delle preferenze per OpenGL e la GPU.

Modulo di rendering 3D ray tracing

Torna all'inizio

Il nuovo modulo di rendering ray tracing è ora disponibile come modulo di rendering di una composizione. È diverso dal modulo di rendering della composizione 3D Avanzato (ora denominato 3D classico) esistente e predefinito per le versioni precedenti. Il modulo di rendering 3D ray tracing si discosta radicalmente dal modulo di rendering della linea di scansione esistente. Oltre alle opzioni materiale esistenti, può gestire riflessi, trasparenza, indice di rifrazione e mappe ambiente.

Sono supportate anche le funzioni esistenti quali ombre leggere, effetto movimento, effetto profondità di campo, ombreggiatura tra caratteri, proiezione di un'immagine su una superficie con qualsiasi tipo di luce e intersezione dei livelli. In fondo all'ordine di sovrapposizione saranno visibili gli sfondi dei livelli 2D che potete visualizzare attraverso gli oggetti traslucidi.

In questo video di Todd Kopriva e video2brain, potete imparare a usare il modulo di rendering 3D ray tracing per eseguire il rendering dei livelli forma e testo con estrusione. Viene utilizzato un elemento di testo per mostrare i vantaggi e gli svantaggi di diverse impostazioni di qualità.

Funzioni aggiuntive di una composizione 3D ray tracing

Torna all'inizio

Le funzioni di una composizione 3D ray tracing comprendono inoltre:

- Curvatura di metraggio e livelli di composizione

- Opzioni materiale aggiuntive (riflessione, indice di rifrazione, trasparenza)
- Supporto per livello ambiente

Creazione di una composizione 3D ray tracing

Torna all'inizio

È necessario lavorare in una composizione 3D ray tracing per testo e forme con estrusione, livelli curvabili e funzionalità associate. Potete creare una composizione 3D ray tracing o trasformarne una esistente in una composizione 3D ray tracing. Per creare una composizione 3D ray tracing, effettuate le seguenti operazioni:

1. Create una nuova composizione.
2. Aprite la finestra di dialogo Impostazioni composizione per la composizione.
3. Fate clic sulla scheda Avanzate, quindi impostate il plug-in di rendering (ora denominato Modulo di rendering) su 3D ray tracing.

Per trasformare una composizione esistente in una composizione 3D ray tracing, omettete il primo punto.

La composizione è ora una composizione 3D ray tracing che consente l'applicazione di testo e forme con estrusione.

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni di composizione Avanzate, la qualità ray tracing e il filtro anti-alias, consultate Impostazioni di composizione avanzate (CS6).

Nota: *In una composizione 3D ray tracing, i livelli videocamera non sono più dotati delle proprietà Margine diffrazione figura geometrica, Guadagno luce, Soglia luce e Saturazione luce.*

Anteprima delle composizioni 3D ray tracing

Torna all'inizio

Quando eseguite l'anteprima delle composizioni 3D ray tracing potete scegliere una diversa modalità Anteprime rapide per ottenere un flusso di lavoro più adatto. Vedete Anteprime rapide (CS6).

Monitoraggio e modifica del modulo di rendering della composizione

Torna all'inizio

Con il nuovo modulo di rendering ray tracing, è stato aggiunto il pulsante Modulo di rendering corrente nell'angolo superiore destro del pannello Composizione per facilitare l'identificazione del modulo di rendering della composizione ("3D classico" o "3D ray tracing") utilizzato e modificare le impostazioni di rendering. Questo pulsante viene visualizzato solo se sono presenti livelli 3D, incluse videocamere e luci, nella composizione.

Per modificare il modulo di rendering della composizione: fate clic sul pulsante per aprire la scheda Avanzate della finestra di dialogo Impostazioni composizione.

Per modificare le opzioni del modulo di rendering corrente: fate clic sul pulsante tenendo premuto Ctrl (Windows) o Cmd (Mac).

Creazione dei livelli forma e testo con smusso ed estrusione

Torna all'inizio

Nel modulo di rendering ray tracing, è possibile creare livelli di testo e forma 3D con smusso ed estrusione. Per creare un livello di testo o forma con smusso o estrusione, effettuate le seguenti operazioni:

1. Create una composizione 3D ray tracing
2. Create un nuovo livello di testo o forma
3. Attivate il 3D per il livello
4. Regolate i controlli di smusso ed estrusione

Per controllarne l'aspetto, usate queste proprietà del pannello Timeline nella sezione Opzioni di geometria del livello:

- **Stile smusso**: la forma dello smusso. Le opzioni sono Nessuno (predefinito), Angolare, Concavo e Convesso.
- **Profondità smusso**: la dimensione in pixel (orizzontalmente e verticalmente) dello smusso.
- **Profondità foro smusso**: la dimensione dello smusso per le parti interne dei caratteri di testo, come il foro in una "O". È espressa come percentuale della profondità smusso.
- **Profondità estrusione**: lo spessore in pixel dell'estrusione. La superficie laterale (con estrusione) è perpendicolare alla superficie frontale.

I nuovi oggetti 3D si basano sulla geometria delle superfici spazzate, che si discosta radicalmente dalle forme e dal testo basati su pixel del modulo di rendering 3D classico. Pertanto, maschere, effetti e mascherini traccia non hanno significato se applicati alla geometria. Le proprietà geometriche di testo e forme vengono mantenute, in modo da supportare gli stili di carattere quali crenatura, dimensioni e pedice.

I seguenti problemi sono noti:

- Le sfumature di riempimento o tratto non sono supportate sui livelli forma 3D.

Attualmente Pari-dispari non funziona correttamente nelle forme. Potrebbe essere necessario utilizzare un operatore Unisci tracciati in alternativa.
- Le forme con tracciati intersecati potrebbero non essere riempite correttamente. Inoltre, il rendering degli oggetti con tracciati composti che contengono più fori nidificati potrebbe non avvenire correttamente.

Guardate questo video di Learn by Video per scoprire come estrudere le forme e aggiungere luci per evidenziare la profondità delle forme estruse.

Grafica vettoriale con smusso ed estrusione

Torna all'inizio

In After Effects CS6, potete creare un livello forma da un livello di metraggio con grafica vettoriale e modificarlo. Una volta convertito un livello vettoriale in un livello forma, potete applicargli smusso ed estrusione.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di livelli forma da grafica vettoriale, consultate Conversione in forma di metraggio con grafica vettoriale (CS6).

Curvatura di un livello di metraggio

Torna all'inizio

Nel modulo di rendering ray tracing, i livelli di metraggio e i livelli composizione nidificata 3D dispongono delle seguenti opzioni di geometria per la curvatura intorno all'asse verticale:

- **Curvatura**: la quantità di curvatura (in valore percentuale). Il valore predefinito è 0% (nessuna curvatura), ma può essere compreso tra -100% e 100% per simulare le pareti video o lo sbattimento di ali.
- **Segmenti**: l'uniformità di o il numero di facet nella curvatura, per cui un numero inferiore genera un aspetto più grezzo con facet più ampi.

È possibile applicare maschere ed effetti, ma questi tipi di livelli non possono essere dotati di smusso o estrusione. Inoltre, le maschere e gli effetti verranno ignorati sui livelli di composizione 3D compressi.

In questo video, Todd Kopriva e video2brain spiegano come curvare i livelli 2D nello spazio 3D. Potete usare questa tecnica per creare uno sfondo curvo.

Nuove opzioni materiale

Torna all'inizio

I materiali vengono utilizzati per le superfici degli oggetti 3D e le opzioni materiale sono le proprietà delle superfici che stabiliscono la modalità di interazione degli oggetti con la luce. After Effects CS6 offre diverse nuove proprietà per le opzioni materiale e nuovi modi per applicare i materiali ai livelli forma e testo con estrusione.

La sezione Opzioni materiale per un livello nel pannello Timeline contiene ora le seguenti nuove proprietà:

- **Compare nelle riflessioni** : indica se il livello viene visualizzato nelle riflessioni di altri livelli riflettenti.
  - Le opzioni Attivato e Disattivato controllano la visualizzazione della riflessione, ma il livello in sé risulta visibile.
  - L'opzione Solo è come l'opzione Attivato per la riflessione ma il livello in sé risulta invisibile.
- **Intensità riflessione**: controlla quanti altri oggetti riflettenti 3D e quale mappa ambiente vengono visualizzati su questo oggetto.
  - Le riflessioni diventano leggermente più chiare e il materiale diventa più a specchio in base all'angolo di osservazione, secondo il valore della proprietà Attenuazione riflessione. Le riflessioni durante la visualizzazione di una superficie da un angolo panoramico risulteranno più luminose rispetto alla visualizzazione diretta della superficie. Le riflessioni conservano anche più energia in quanto la diffusione viene automaticamente ridotta per pixel alla diminuzione dell'angolo panoramico (ovvero, una visualizzazione più attraverso la superficie che direttamente su di essa).
  - Inoltre, potete controllare la lucidità della riflessione (da sfocata alla tipologia a specchio) regolando la proprietà Brillantezza speculare.
- **Nitidezza riflessione**: controlla la nitidezza o la sfocatura delle riflessioni.
  - Valori maggiori producono riflessi più nitide mentre valori inferiori le rendono più sfocate.
  - Aumentate la Qualità ray tracing almeno fino a 3 se non riuscite a vedere il risultato di questa impostazione.
- **Attenuazione riflessione**: per una superficie riflettente, controlla l'intensità dell'effetto Fresnel (ovvero, l'intensità delle riflessioni agli angoli panoramici).
- **Trasparenza**: controlla la trasparenza del materiale e si distingue dall'impostazione Opacità del livello (ma l'opacità non influisce sulla trasparenza dell'oggetto).
  - Potete ottenere una superficie completamente trasparente ma continuare a visualizzare le riflessioni e le luci speculari.
  - Se l'opacità del livello viene ridotta, si riduce l'intero aspetto generale. Inoltre, viene eseguito il canale l'alfa del livello, pertanto se alfa è 0 il raggio lo manca completamente.
- **Attenuazione trasparenza**: per una superficie trasparente, controlla la quantità di trasparenza relativa all'angolo di

visualizzazione. La trasparenza è il valore specificato durante la visualizzazione diretta da una superficie e risulterà più opaca durante la visualizzazione da un angolo panoramico (ad esempio, lungo i bordi di un oggetto curvo quando lo si osserva direttamente).

- **Indice di rifrazione**: controlla il modo in cui la luce si piega attraverso i livelli 3D e quindi come vengono visualizzati gli oggetti dietro un livello semitrasparente. Per un elenco degli indici, consultate http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_refractive_indices.
- Queste proprietà si applicano a tutte le superfici di un livello testo 3D o forma 3D, ma potete sostituirle con gli animatori di testo o gli operatori di forma.

L'Intensità e la Brillantezza dei materiali sono state aggiornate e rinominate rispettivamente Intensità speculare e Brillantezza speculare. Per informazioni sulle opzioni materiale esistenti, consultate Proprietà Opzione materiale.

Nota: il modulo di rendering 3D ray tracing utilizza un modulo ombreggiatura a risparmio di energia che regola le componenti di illuminazione diretta (diffusione e ambiente) e la trasparenza in base all'intensità e alla trasparenza della riflessione, nonché all'intensità speculare basata sull'attenuazione della riflessione. Nello specifico:

- Intensità riflessione viene calcolata con attenuazione (Attenuazione riflessione)
- Trasparenza viene calcolata con attenuazione (Attenuazione trasparenza)
- Intensità speculare viene calcolata con attenuazione (Attenuazione riflessione)
- Diffusione e Ambiente sono ridotti per (100% - Intensità riflessione) * (100% - Trasparenza)
- Trasparenza viene quindi ridotta per (100% - Intensità riflessione)

Ad esempio:

- se Intensità riflessione è pari al 50% e Trasparenza al 100%, Diffusione e Ambiente diventano pari allo 0% (valore% * (100-50)*(100-100)/100). Intensità speculare è ridotta per la quantità di Attenuazione riflessione. Trasparenza viene ridotta al 50% (100% * (100-50)/100).
- Se Intensità riflessione è pari al 50% e Trasparenza al 50%, Diffusione e Ambiente diventano il 25% dei rispettivi valori esistenti e Intensità speculare viene ridotta per la quantità di Attenuazione riflessione. Trasparenza viene ridotta al 25%.
- Se Intensità riflessione è pari al 100%, Diffusione, Ambiente e Trasparenza diventano pari allo 0%. Intensità speculare viene ridotta per la quantità di Attenuazione riflessione.

Alcune Opzioni materiale esistenti hanno un nome nuovo: Speculare è ora Intensità speculare, mentre Brillantezza è diventato Brillantezza speculare.

Nota: il colore non viene incluso nella definizione del materiale. Un livello di testo o forma ottiene il colore dal pannello Carattere (per il testo) o dagli operatori di forma (per le forme). Tuttavia, potete sostituire le proprietà materiale utilizzando il supporto degli animatori di testo e degli operatori di forma esistente. Per i livelli di testo 3D, le opzioni Colore di riempimento, Colore tratto e Larghezza tratto nel menu a comparsa Animato vengono sostituite con i sottomenu Davanti, Dietro, Smusso e Lato delle opzioni materiale.

Per i livelli forma 3D, gli operatori di forma Riempimento sfumatura e Tratto sfumatura vengono sostituiti con i sottomenu Davanti, Dietro, Smusso e Lato delle opzioni materiale. Tuttavia, poiché il riempimento o tratto definisce la geometria di un livello forma, gli operatori di forma Riempimento e Tratto sono ancora disponibili nel caso si desideri aggiungerli.

Nota: le sfumature di tratto e riempimento per i livelli forma sono attualmente ignorate.

In questo video di Todd Kopriva e video2brain vengono descritte le nuove opzioni materiale modificate per i livelli 3D con estrusione. Imparerete a modificare riflessione, brillantezza e trasparenza di un oggetto di testo e anche ad aggiungere gli animatori.

In questo video di Learn by Video scoprite come creare un senso di profondità e realismo con le opzioni dei materiali di livello 3D.

Livello ambiente

Torna all'inizio

Nel modulo di rendering ray tracing, potete utilizzare un metraggio 3D o un livello composizione nidificata come ambiente mappato sfericamente attorno alla scena. Questo livello della mappa ambiente verrà visualizzato sugli oggetti riflettenti.

Per impostare un metraggio o un livello composizione nidificata come livello ambiente: scegliete Livello > Livello ambiente. Il livello diventa un livello 3D, viene visualizzata una piccola icona a forma di "globo" accanto al nome e nel pannello Timeline diventa visibile il seguente insieme di proprietà (sotto "Opzioni"):

- **Orientamento e rotazione X/Y/Z**: ruota un ambiente di sfondo e la sua visualizzazione nelle riflessioni, utile per nascondere la giunzione tra i bordi del livello.
- **Opacità**: controlla l'opacità dell'ambiente come sfondo, ma non nelle riflessioni.
- **Compare nelle riflessioni**: controlla la modalità di utilizzo della mappa ambiente nella scena. Potete visualizzare l'ambiente negli oggetti riflettenti oltre a visualizzarlo come sfondo (Attivato), solo negli oggetti riflettenti e non come sfondo (Solo) oppure solo come sfondo e non nelle riflessioni (Disattivato).

Sebbene sia possibile impostare qualsiasi metraggio o livello composizione nidificata come livello ambiente, ad esempio le videocamere, viene utilizzato il livello ambiente attualmente più visibile (non disattivato). Inoltre, i livelli ambiente, essendo utilizzati nelle riflessioni, non vengono visualizzati in modalità Bozza veloce. Tutte le aree semi- trasparenti del livello ambiente mostrano il colore di background della composizione nello sfondo, ma non nelle riflessioni.

Come per le luci di regolazione, potete abilitare lo switch Livello di regolazione per un livello ambiente in modo che sia visualizzato solo nei livelli 3D riflettenti al di sotto di esso nell'ordine di sovrapposizione dei livelli.

Nota: *Se create una relazione superiore-inferiore per un livello ambiente con un livello a scala negativa, l'orientamento verrà capovolto (come previsto).*

Questo video di Todd Kopriva e video2brain illustra l'utilizzo dei livelli ambiente. Imparerete a trasformare un livello 2D in un livello ambiente da usare come sfondo e sorgente delle riflessioni nelle scene 3D.

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Esempi e risorse per l’animazione del testo

Esempio: animare caratteri con proprietà 3D per carattere
Esempio: scostamento di caratteri
Esempio: animare i caratteri con il selettore Deformazioni in movimento
Esempio: animare la spaziatura del testo
Esempio: usare i selettori per animare parole specifiche
Esempio: creare un’animazione di scrittura in corso
Esempio: animare il testo con più selettori
Esempio: animare la posizione del testo con le espressioni
Esempio: animare il testo come una visualizzazione del codice di tempo

Per un’esercitazione video su come animare il testo, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un’esercitazione video realizzata da Chris e Trish Meyer che illustra come immettere, modificare, formattare e comporre il testo.

Nel sito Web Focal Press è disponibile un’esercitazione video realizzata da Chris e Trish Meyer che illustra e spiega l’animazione del testo.

Nel sito Web Motionworks di John Dickinson è disponibile un’esercitazione in due parti sui predefiniti di animazione, compresi i predefiniti di animazione del testo. In questa esercitazione viene inoltre illustrato come usare gli animatori e i selettori di testo per creare delle proprie animazioni di testo o modificare quelle create dai predefiniti:

- 1° parte
- 2° parte

Nel sito Web Motionworks di John Dickinson è disponibile un’esercitazione video sull’animazione della proprietà Testo sorgente.

Nel sito Web Digital Arts Online potete trovare un’esercitazione di Harry Frank sull’animazione del testo mediante animatori di testo.

Nel sito Web Creative COW, potete trovare un’esercitazione video di Aharon Rabinowitz in cui vengono illustrati alcuni modi per creare testo estruso 3D in After Effects, utilizzando livelli doppi o l’effetto Esplosione.

Nella serie di esercitazioni video “After Effects Text Tips” nel sito Web Creative COW, Aharon Rabinowitz dimostra come utilizzare più animatori di testo per creare e mettere a punto animazioni di testo complesse.

Nel sito Web Layers Magazine di Steve Holmes è disponibile un’esercitazione in cui vengono usati tre animatori di testo e l’animazione 3D del testo a livello di carattere per creare un’animazione di testo.

Nel sito Web di Colin Braley poete trovare un’esercitazione e un progetto di esempio che mostrano come utilizzare un’espressione nella proprietà Testo sorgente per ovviare ad alcune delle limitazioni dell’effetto Numeri.

Eran Stern mette a disposizione una serie di esercitazioni video nel sito Web Creative COW che mostra come usare le funzionalità dell’animazione di testo per creare una serie di animazioni semplici, tra cui alcune che usano i segni di punteggiatura e altri simboli non alfanumerici come semplici elementi di grafica vettoriale:

- Parte 1
- Parte 2

Eran Stern mette a disposizione un’esercitazione video nel sito Web Creative COW, la quale dimostra come utilizzare l’animazione di testo 3D per ciascun carattere, per animare il testo lungo un tracciato sotto forma di tornado 3D.

Rhys Enniks mette a disposizione un’esercitazione video nel suo sito Web in cui utilizza le espressioni e vari animatori testo e selettori intervallo per animare il testo, come se esso venisse digitato sullo schermo di un computer.

Nel sito Web Digital Arts è disponibile un’esercitazione di Angie Taylor che mostra come usare l’animazione di testo 3D per carattere insieme a una soluzione standard per simulare testo 3D estruso.

Eran Stern fornisce un’esercitazione video sul sito Web di Artbeats che illustra come utilizzare il sistema di animazione del testo come un sistema di particelle.

Rich Young raccoglie numerose esercitazioni e risorse per la creazione di testo 3D con estrusione in After Effects.

Nel sito Web di ProVideo Coalition Chris e Trish Meyer forniscono diversi suggerimenti per animare il testo in After Effects.

Toby Pitman fornisce alcuni suggerimenti per utilizzare i livelli forma per animare il testo nel sito Web di MacProVideo.

Torna all'inizio

Esempio: animare caratteri con proprietà 3D per carattere

In questo esempio viene dimostrato con quanta facilità è possibile animare singoli caratteri in 3D affinché ciascun carattere faccia un passo avanti e compia un inchino.

1. Create una nuova composizione.
2. Create un nuovo livello testo con la parola ovation.
3. Scegliete Animazione > Testo animato > Attiva 3D per carattere.
4. Scegliete Animazione > Testo animato > Posizione.
5. Scegliete Animazione > Testo animato > Rotazione.
6. Nel pannello Timeline, nel gruppo Animatore, impostate la proprietà Rotazione X su 45 e il valore Posizione su (0,0, 0,0, -100,0).
7. Espandete Selettore intervallo 1.
8. Fate clic sull'icona cronometro per la proprietà Scostamento per impostare un fotogramma chiave iniziale sul valore 0 secondi.
9. Impostate il valore della proprietà Scostamento su -15%.
10. Impostate il valore della proprietà Fine su 15%.
11. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino a 10 secondi e impostate il valore Scostamento su 100%.
12. Premete il tasto R per visualizzare le proprietà Rotazione per l'intero livello.
13. Impostate il valore Rotazione Y per il livello su -45, ruotando l'intero livello in modo tale da poter vedere più facilmente il movimento 3D dei caratteri.
14. Visualizzate la composizione in anteprima.

Torna all'inizio

Esempio: scostamento di caratteri

Questo esempio illustra come animare con facilità i caratteri casuali in modo che formino gradualmente una parola o una frase leggibile specificando un valore Scostamento carattere e animando il selettore dell'intervallo.

Animazione dei valori di scostamento dei caratteri nella parola Galaxy

1. Create una nuova composizione.
2. Create un livello testo con la parola Galaxy.
3. Scegliete Animazione > Testo animato > Scostamento carattere.
4. Nel pannello Timeline impostate il valore di Scostamento carattere su 5.
5. Espandete Selettore intervallo 1.
6. Fate clic sull'icona di cronometro Inizio per impostare il fotogramma chiave iniziale a 0 secondi e impostare il valore su 0%.
7. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino a 5 secondi e impostate il valore Inizio su 100%.
8. Impostate Allineamento carattere su Centra.
9. Visualizzate la composizione in anteprima.

Torna all'inizio

Esempio: animare i caratteri con il selettore Deformazioni in movimento

In questo esempio viene dimostrato con quanta facilità è possibile animare la posizione di singoli caratteri. Viene mostrato inoltre in che modo il selettore Deformazioni in movimento è in grado di creare notevoli modifiche nell'animazione semplicemente aggiungendola al livello.

Animazione di colore e posizione dei caratteri nella parola Galaxy

1. Create una nuova composizione.
2. Create un nuovo livello testo con la parola Galaxy e impostate il colore sul blu nel pannello Carattere.
3. Scegliete Animazione > Testo animato > Posizione.
4. Nel pannello Timeline, trascinate a sinistra il valore y della proprietà Posizione fino a quando tutti i caratteri non si trovano al di fuori del fotogramma.
5. Espandete Selettore intervallo 1.
6. Fate clic sull'icona di cronometro Inizio e mantenete l'impostazione di 0% a 0 secondi; spostate quindi l'indicatore del tempo corrente fino a 5 secondi e impostate il valore Inizio su 100%.
7. Visualizzate la composizione in anteprima.
8. Comprimete il gruppo Animatore 1.
9. Assicuratevi che non vi siano elementi selezionati oltre al nome del livello testo nel pannello Timeline e scegliete Colore di riempimento > Tonalità nel menu Anima. Nel pannello Timeline appare il nuovo gruppo di animatori, Animatore 2.
10. Impostate Tonalità riempimento su 1 x +0,0.
11. Espandete Selettore intervallo 1 per Animatore 2.
12. Fate clic sull'icona di cronometro Inizio e mantenete l'impostazione di 0% a 0 secondi; spostate quindi l'indicatore del tempo corrente fino a 5 secondi e impostate il valore Inizio su 100%.
13. Visualizzate l'animazione in anteprima. I colori ora cambiano come se cadessero dall'alto dello schermo, ma presentano tutti lo stesso colore e terminano tutti con lo stesso colore originale.
14. Con l'opzione Tonalità riempimento selezionata, scegliete Selettore > Deformazioni in movimento nel menu Aggiungi.
15. Espandete la proprietà Selettore deformazioni in movimento 1 e scegliete Aggiungi nel menu Modalità.
16. Visualizzate la composizione in anteprima.
    Nota: *se aggiungete la proprietà Tonalità riempimento ad Animatore 1, quindi aggiungete il selettore Deformazioni in movimento, vengono deformati sia la posizione che i colori, anzichè soltanto i colori.*

Torna all'inizio

Esempio: animare la spaziatura del testo

In questo esempio viene dimostrato con quanta facilità è possibile isolare i caratteri durante la spaziatura di una riga di testo. Con le proprietà di animatore Spaziatura e Ancoraggio linea, potete spostare con facilità tutti i caratteri tranne uno o alcuni.

Animazione dei valori di spaziatura dei caratteri 3579 (a sinistra e al centro) in modo da mantenere soltanto il carattere centrale 7 (a destra)

1. Create una nuova composizione.
2. Create un livello testo e digitate 3579.
3. Con il livello testo selezionato, fate clic sul pulsante Centra il testo nel pannello Paragrafo.
4. Scegliete Visualizza > Mostra griglia.
5. Nel pannello Timeline selezionate il livello testo e scegliete Animazione > Testo animato > Spaziatura.
6. Accertatevi che nel menu Tipo traccia sia specificato Prima e dopo.
7. Fate clic sull'icona di cronometro Quantità spaziatura e mantenete il valore di 0 a 0 secondi.
8. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino a 5 secondi e trascinate il valore di Quantità spaziatura fino a fare scomparire tutti i caratteri dallo schermo.
9. Visualizzate l'animazione in anteprima.
10. Con l'indicatore del tempo corrente impostato su 0, riprendete un'istantanea del pannello Composizione. Questa istantanea e le relative griglie servono a determinare la posizione originale del numero 7 al termine dell'animazione.
11. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino a 5 secondi.

12. Fate clic sul pulsante Mostra istantanea.
13. Nel pannello Timeline selezionate Animatore 1 e scegliete Ancoraggio linea nel menu Aggiungi.
14. Trascinate il valore di Ancoraggio linea fino a collocare il carattere 7 approssimativamente nella posizione originale al centro del pannello Composizione.
15. Fate clic sul pulsante Mostra istantanea nel pannello Composizione per verificare l'esatta collocazione del carattere 7 nella posizione originale. Regolate il valore di Ancoraggio linea in modo da posizionare il carattere nella posizione originale.
16. Visualizzate l'animazione in anteprima.

Torna all'inizio

Esempio: usare i selettori per animare parole specifiche

In questo esempio viene mostrato come usare i selettori per limitare un'animazione a una parola specifica.

Animazione dei valori di inclinazione dei caratteri nella parola Speeding

1. Create una nuova composizione.
2. Create un nuovo livello testo con le parole Speeding Saucer.
3. Scegliete Animazione > Testo animato > Inclinazione.
4. Nel pannello Timeline impostate il valore di Inclinazione su 35.
5. Espandete Selettore intervallo 1.
6. Assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi a 0 secondi e fate clic sull'icona cronometro Fine.
7. Nel pannello Composizione trascinate entrambe le barre del selettore a sinistra della S di Speeding.
8. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino a 2 secondi e trascinate la barra del selettore destro a destra della g di Speeding.
9. Visualizzate la composizione in anteprima.

Torna all'inizio

Esempio: creare un'animazione di scrittura in corso

Potete creare con facilità l'effetto della scrittura di un testo sullo schermo usando la proprietà di animatore Opacità.

Scrittura di un testo con la proprietà Opacità

1. Create una nuova composizione.
2. Create un livello testo con i caratteri 01234.
3. Scegliete Animazione > Testo animato > Opacità.
4. Impostate la proprietà Opacità su 0%.
5. Espandete Selettore intervallo 1 e fate clic sull'icona di cronometro per Inizio.
6. Nel pannello Composizione trascinate il selettore iniziale fino al bordo sinistro del testo (il valore sarà 0).
7. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino a 5 secondi e trascinate il selettore iniziale del pannello Composizione fino al bordo destro del testo (il valore sarà 5).
8. Visualizzate la composizione in anteprima.
   Nota: *per impostazione predefinita, la proprietà Uniformità è impostata su 100%. Per creare l'aspetto tipico di una macchina per scrivere, espandete la proprietà Avanzate e impostate Uniformità su 0%.*

Torna all'inizio

Esempio: animare il testo con più selettori

In questo esempio viene usato il parametro selectorValue in un selettore Espressione con il selettore Deformazioni in movimento per creare una stringa di caratteri che si accendono e si spengono in maniera casuale.

1. Create una nuova composizione.

2. Creare un nuovo livello testo.
3. Nel pannello Timeline, scegliete Opacità dal menu Anima relativo al livello testo.
4. Espandete il livello testo e il relativo il gruppo Animatore nel pannello Timeline.
5. Selezionate il Selettore intervallo ed eliminatelo.
6. Scegliete Aggiungi > Selettore > Deformazioni in movimento accanto al gruppo di proprietà Animatore per il livello testo.
7. Scegliete Aggiungi > Selettore > Espressione. Se il selettore Deformazioni in movimento non viene aggiunto prima del selettore Espressione, trascinate il selettore Deformazioni in movimento sopra il selettore Espressione.
8. Espandete il selettore Espressione.
9. Espandete la proprietà Quantità per mostrare l'espressione. Per impostazione predefinita, appare la seguente espressione:

```
selectorValue * textIndex/textTotal
```

10. Sostituite il testo dell'espressione predefinita con la seguente espressione:

```
r_val=selectorValue[0];
if(r_val < 50)r_val=0;
if(r_val > 50)r_val=100;
r_val
```

11. Impostate l'opacità su 0% e visualizzate la composizione in anteprima.

Esempio: animare la posizione del testo con le espressioni

Torna all'inizio

In questo esempio vengono usati gli attributi textIndex e textTotal con l'espressione di deformazione in movimento per animare una riga di testo.

1. Create una nuova composizione.
2. Creare un nuovo livello testo.
3. Espandete il livello testo nel pannello Timeline per visualizzare le proprietà del testo. Aggiungete un gruppo di animatori Posizione del menu Anima.
4. Eliminate il Selettore intervallo predefinito, Selettore intervallo 1.
5. Aggiungete un selettore Espressione selezionando il menu Aggiungi, quindi scegliendo Selettore > Espressione. Espandete il selettore Espressione per mostrare le relative opzioni.
6. Espandete la proprietà Quantità per mostrare l'espressione. Per impostazione predefinita, appare la seguente espressione:

```
selectorValue * textIndex/textTotal
```

7. Sostituite l'espressione predefinita con la seguente espressione:

```
seedRandom(textIndex);
amount=linear(time, 0, 5, 200*textIndex/textTotal, 0);
wiggle(1, amount);
```

   In questo esempio viene adottato il metodo lineare per determinare una decelerazione della quantità massima di deformazione nel tempo.

8. Impostate il valore della posizione verticale. Più alto è il valore, maggiore sarà la deformazione dei caratteri.
9. Visualizzate la composizione in anteprima.

Esempio: animare il testo come una visualizzazione del codice di tempo

Torna all'inizio

❖ Senza livelli selezionati nel pannello Timeline, fate doppio clic sul predefinito dell'animazione Formato ora corrente nel pannello Effetti e predefiniti. Potete individuare il predefinito dell'animazione digitandone il nome nel campo Contiene nel pannello Effetti e predefiniti.

Viene creato un nuovo livello testo, con un'espressione sulla proprietà Testo sorgente che fa in modo che il testo visualizzi il tempo corrente nel formato di visualizzazione del tempo impostato per il progetto.

Potete usare le altre espressioni nella categoria Globale per visualizzare l'ora in un altro formato.

Per visualizzare le espressioni su un livello, selezionate il livello e premete EE.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

Note legali | Informativa sulla privacy online

Trasparenza e composizione

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Composizione e trasparenza: panoramica e risorse

Panoramica sulla composizione
Risorse online per la composizione
Composizione di fuoco, esplosioni, fiammate
Composizione di nebbia, fumo e nuvole

Panoramica sulla composizione

Torna all'inizio

Per creare un composto da più immagini, potete rendere trasparenti le parti di una o più immagini, in modo che le altre immagini siano visibili in trasparenza. Potete rendere trasparenti le parti di un livello utilizzando una delle varie funzioni di After Effects, comprese le seguenti:

- Strumento Pennello a rotoscopio (consultate Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino)
- Maschere (consultate Le maschere e Introduzione al rotoscoping e relative risorse)
- Mascherini (consultate Mascherini traccia e mascherini mobili)
- Disegno sul canale alfa (consultate Colorare con lo strumento Pennello)
- Opzione di livello Mantieni trasparenza sottostante (consultate Mantenere la trasparenza sottostante durante la composizione)
- Effetti di trasparenza (consultate Trasparenza)

Per rendere uniformemente trasparente o semitrasparente un intero livello, modificate la sua proprietà Opacità.

I livelli possono inoltre venire composti insieme senza modificare la trasparenza dei livelli stessi. Ad esempio, potete utilizzare i metodi di fusione di alcuni degli effetti Canale per fondere i dati dell'immagine da più livelli in un composto. Consultate Metodi di fusione e stili di livello e Effetti Canale.

After Effects include inoltre il plug-in mocha shape for After Effects (mocha shape AE), per la conversione di tracciati da mocha-AE in mascherini di After Effects. Consutlate Risorse per Imagineer mocha shape for After Effects.

Adobe Photoshop è un'ottima applicazione per l'esecuzione di numerose attività di composizione, tra cui la definizione delle aree di trasparenza mediante i potenti strumenti di selezione e di disegno. Mentre eseguite il lavoro di composizione, potete utilizzare Adobe Photoshop insieme ad After Effects per avere la massima efficienza e ottenere i risultati migliori.

Risorse online per la composizione

Torna all'inizio

Aharon Rabinowitz mette a disposizione un'introduzione alla composizione: "What is Compositing?"che fa parte della serie Multimedia 101 nel sito Web Creative COW.

Mark Christiansen mette a disposizione una panoramica dettagliata sulla composizione—maschere, mascherini, metodi di fusione e canali alfa—in un capitolo del suo libro *After Effects Studio Techniques* pubblicato nel sito Web Adobe Press.

Richard Harrington offre una serie di esercitazioni video nel sito Web Photoshop for Video, in cui spiega come preparare in Photoshop un'immagine da animare successivamente in After Effects mediante gli strumenti Marionetta. Descrive come utilizzare diversi strumenti di selezione e pittura di Photoshop per definire le aree di trasparenza e creare un'immagine composita con più livelli.

Chris e Trish Meyer mettono a disposizione un'esercitazione nel sito Web Artbeats che dimostra come creare un effetto di light wrapping, affinché l'elemento in primo piano si fonda in modo più convincente con uno sfondo.

Nel sito Web After Effects Portal Rich Young raccoglie esercitazioni e risorse per la creazione di light wrapping.

Rich Young raccoglie risorse ed esercitazioni su diversi metodi di vignettatura.

Nel sito Web ProVideo Coalition Rich Young raccoglie risorse per la sostituzione del cielo.

Nel suo sito Web, Chris Zwar offre consigli sulla trasparenza colore e la composizione.

Jeff Foster offre alcuni capitoli di esempio del suo libro *The Green Screen Handbook: Real World Production Techniques*, che trattano tecniche di composizione di base, effetti di trasparenza colore, mascherini per oggetti indesiderati, mascherini di protezione e come evitare i problemi più comuni nell'utilizzo di riprese con sfondo verde. Per ulteriori informazioni, consultate il sito Web di Adobe.

Composizione di fuoco, esplosioni, fiammate

Torna all'inizio

Mark Christiansen mette a disposizione suggerimenti e tecniche dettagliate per la creazione e la composizione di fuoco, esplosioni, fiammate, colpi di proiettili e scoppi di energia nel capitolo "Pyrotechnics: Creating Fire, Explosions, and Energy Phenomena in After Effects" (Pirotecnica:

creazione di fuoco, esplosioni e fenomeni di energia in After Effects) di After Effects Studio Techniques disponibile nel sito Web Peachpit Press.

Torna all'inizio

Composizione di nebbia, fumo e nuvole

Mark Christiansen mette a disposizione suggerimenti e tecniche dettagliate per la creazione e composizione di nebbia, fumo, foschia, pioggia e neve nel capitolo “Climate: Air, Water, Smoke, Clouds in After Effects” (Clima: aria, acqua, fumo, nuvole in After Effects) del documento After Effects Studio Techniques nel sito Web Peachpit Press.

Daniel Broadway mette a disposizione dei suggerimenti per comporre nebbia o foschia in una scena nel suo sito Web.

(cc) BY-NC-SA

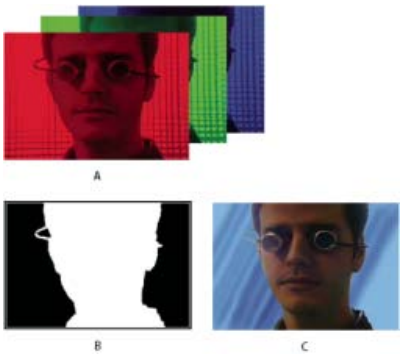
Canali alfa, maschere e mascherini

I canali alfa e i mascherini
Le maschere
Copiare, tagliare, salvare, riutilizzare ed eliminare maschere
Controllare il colore dei tracciati maschere
Modalità maschera
Espandere o contrarre i bordi di una maschera
Attenuare (sfumare) i bordi di una maschera
Sfumatura maschera di larghezza variabile (CS6)
Mascherini traccia e mascherini mobili
Mantenere la trasparenza sottostante durante la composizione
Risorse per Imagineer mocha shape for After Effects

Torna all'inizio

I canali alfa e i mascherini

Le informazioni dei colori in After Effects sono contenute in tre canali: rosso (R), verde (G) e blu (B). Inoltre, un'immagine può contenere un quarto canale invisibile denominato *canale alfa*, il quale contiene le informazioni della trasparenza. Talvolta, tale immagine viene definita immagine *RGBA*, a indicare che contiene un canale alfa.



Panoramica sui canali
A. *Canali colore separati* ***B.*** *Canali alfa rappresentati come un'immagine in scala di grigi* ***C.*** *Composito tramite tutti i quattro canali con uno sfondo visualizzato attraverso aree trasparenti*

Molti formati file possono includere un canale alfa, compresi Adobe Photoshop, ElectricImage, FLV, TGA, TIFF, EPS, PDF e Adobe Illustrator. I formati AVI e QuickTime (salvati a una profondità di bit Milioni di colori+) possono anche contenere canali alfa, a seconda del codec (codificatore) utilizzato per generare le immagini memorizzate in tali contenitori. Per i file EPS e PDF di Adobe Illustrator, After Effects converte automaticamente le aree vuote in un canale alfa.

Quando si specifica la profondità colore di un'immagine di output, il segno più (come in Milioni di colori+) indica un canale alfa. Allo stesso modo, l'output a 32 bit per pixel implica una profondità di output di 8 bit per canale per ciascuno dei quattro canali, RGBA.

Alcuni programmi possono memorizzare più canali alfa in un'unica immagine, ma After Effects interpreta solo il quarto canale come canale alfa.

Nota: *tecnicamente, il termine canale alfa si riferisce al quarto canale (A) di un file di immagine RGBA, a prescindere dal fatto che il canale sia usato per comunicare informazioni sulla trasparenza. Tuttavia, poiché il quarto canale è usato molto spesso per comunicare informazioni sulla trasparenza, nell'uso comune i termini alfa e trasparenza sono diventati praticamente quasi sinonimi. È importante ricordare, tuttavia, che questo collegamento è essenzialmente arbitrario. Alcuni formati potrebbero usare altri canali per le informazioni sulla trasparenza, mentre altri ancora potrebbero usare il quarto canale per qualcosa di diverso dalle informazioni sulla trasparenza.*

Il plug-in Knoll Unmult può essere utilizzato per creare un canale alfa dalle aree scure di un livello. Questa procedura funziona bene con un effetto di luce (come un riflesso di lente o un fuoco) che desiderate comporre al di sopra di un altro livello. Per ulteriori informazioni, visitate il sito Web Red Giant Software.

Quando visualizzate il canale alfa nel pannello Composizione, il bianco indica l'opacità completa, il nero indica la trasparenza completa e le tonalità di grigio indicano la trasparenza parziale.

Un *mascherino* è un livello (o un canale di un livello) che definisce le aree trasparenti dello stesso livello o di un altro livello. Il bianco definisce le aree opache e il nero le aree trasparenti. Un canale alfa viene usato spesso come mascherino; tuttavia, potete usare un mascherino diverso dal canale alfa se è disponibile un canale o un livello che definisce l'area di trasparenza desiderata in maniera migliore rispetto al canale alfa, oppure

nei casi in cui l'immagine sorgente non contiene un canale alfa.

Aharon Rabinowitz mette a disposizione un'introduzione ai canali alfa: "What is an Alpha Channel?"che fa parte della serie Multimedia 101 nel sito Web Creative COW.

Torna all'inizio

Le maschere

Una *maschera* di After Effects è un tracciato usato come parametro per la modifica di attributi, effetti e proprietà dei livelli. L'utilizzo più comune di una maschera consiste nel modificare un canale alfa di un livello, il che determina la trasparenza del livello in ciascun pixel. Un altro comune utilizzo di una maschera è un tracciato per l'animazione del testo. Consultate Creare e animare il testo su un tracciato.

Per ulteriori informazioni sui tracciati in generale, consultate Informazioni sui tracciati.

Comportamento predefinito di una maschera tracciata (a sinistra); stessa maschera invertita (a destra)

Le maschere dei tracciati chiusi possono creare aree trasparenti per un livello. I tracciati aperti non possono creare aree trasparenti per un livello ma si rivelano utili come parametri di un effetto. Gli effetti possono utilizzare come input un tracciato maschera aperto o chiuso, incluso Tratto, Testo tracciato, Forma d'onda audio, Spettro audio e Vegas. Gli effetti che possono utilizzare maschere chiuse (ma non maschere aperte) come input includono Riempimento, Macchia, Nuova forma, Ambiente particelle e Trasparenza interno/esterno.

Una maschera appartiene a un livello specifico. Ciascun livello può contenere più maschere.

Potete disegnare maschere con comuni forme geometriche, come poligono, ellissi e stelle, mediante gli strumenti forma, oppure potete utilizzare lo strumento Penna per disegnare un tracciato arbitrario.

Per molti aspetti, disegnare tracciati maschere è simile a disegnare tracciati forme su livelli forme, anche se per la modifica e l'interpolazione dei tracciati maschere sono disponibili alcune funzioni aggiuntive. Potete collegare un tracciato maschera a una forma mediante le espressioni, il che consente di portare i vantaggi offerti dalle maschere nei livelli forma e viceversa. Consultate Creare forme e maschere e Modifica e animazione di tracciati forma e maschere.

La posizione di una maschera nell'ordine di sovrapposizione nel pannello Timeline ha effetto sulla relativa interazione con le altre maschere. Potete trascinare una maschera in una diversa posizione all'interno del gruppo di proprietà Maschere nel pannello Timeline.

La proprietà Opacità maschera relativa a una maschera determina l'influenza che un maschera chiusa ha sul canale alfa del livello all'interno dell'area della maschera. Un valore di Opacità maschera pari a 100% corrisponde a un'area interna completamente opaca. L'area esterna alla maschera è sempre completamente trasparente. Per invertire quello che è considerato l'interno e quello che è considerato l'esterno per una maschera specifica, selezionate Inverti di fianco al nome della maschera nel pannello Timeline.

Risorse online sulle maschere

Trish e Chris Meyer forniscono un'introduzione alle maschere in un estratto PDF dal capitolo "Creazione della trasparenza" del libro After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist.

Questo capitolo di esempio tratto da *After Effects CS5 Classroom in a Book* e disponibile nel sito Web di Peachpit Press mostra come creare, usare e modificare le maschere.

In questo articolo disponibile nel sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer offrono consigli su come disegnare e usare le maschere.

Torna all'inizio

Copiare, tagliare, salvare, riutilizzare ed eliminare maschere

Potete riutilizzare le maschere in altri livelli e composizioni, il che risulta particolarmente utile per le maschere Bezier al cui perfezionamento avete dedicato un tempo notevole. I tracciati maschere vengono memorizzati all'interno di una composizione in un file progetto.

Mathias Möhl fornisce lo script CopyMask2Layers, con cui potete copiare maschere da un livello ad altri livelli mantenendone posizione e forma.

Copiare, tagliare, duplicare o incollare una maschera

Nota: *quando lavorate con un tracciato maschera (invece che con l'intera maschera, comprese le sue altre proprietà) selezionate la proprietà Tracciato maschera. Questo risulta particolarmente importante quando trasferite i tracciati maschera ai tracciati forma, ai tracciati movimento e così via.*

- Per copiare o tagliare le maschere selezionate negli Appunti, scegliete Modifica > Copia o Modifica > Taglia.
- Per duplicare le maschere selezionate, scegliete Modifica > Duplica.
- Per incollare una maschera in un livello, selezionate il livello e scegliete Modifica > Incolla. Se è selezionata una maschera,

questa operazione sostituisce la maschera selezionata.

Salvare una maschera

1. Nel pannello Timeline della composizione contenente il livello e la maschera da salvare espandete il livello e le relative proprietà di maschera.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare una maschera animata, selezionate i fotogrammi chiave della maschera da salvare.
   - Per salvare una maschera non animata, selezionate la maschera.
3. Copiate la maschera o i fotogrammi chiave e incollateli su un nuovo livello. Il nuovo livello può essere un semplice solido.

Create un progetto con composizioni solo per memorizzare maschere complesse. Se desiderate utilizzare una maschera di un progetto diverso, importate il progetto nel progetto corrente.

Nota: *Potete inoltre salvare le maschere come predefiniti dell'animazione. Vedete Predefiniti di animazione.*

Riutilizzare una maschera

1. Aprite la composizione contenente la maschera da riutilizzare. Se avete salvato la maschera in un altro progetto, importate il progetto, quindi aprite la composizione contenente la maschera.
2. Nel pannello Timeline espandete le proprietà del livello e della maschera per la maschera.
3. Selezionate la maschera o i fotogrammi chiave.
4. Copiate la maschera o i fotogrammi chiave e incollateli nel livello sul quale desiderate applicare la maschera.

Eliminare maschere

- Per eliminare una maschera, selezionate la maschera nel pannello Timeline e premete Canc.
- Per eliminare tutte le maschere, selezionate il livello contenente le maschere da rimuovere e scegliete Livello > Maschere > Rimuovi tutte le maschere.

Torna all'inizio

Controllare il colore dei tracciati maschere

Per agevolare l'identificazione e l'uso delle maschere, nei pannelli Composizione e Livello il tracciato di una maschera viene delineato con un contorno colorato e nel pannello Timeline lo stesso colore viene visualizzato accanto al nome della maschera. Per impostazione predefinita, After Effects usa il colore giallo per tutte le maschere. Per rendere più distinta ciascuna maschera, potete modificare manualmente il colore di una maschera mediante il pannello Timeline, oppure potete impostare After Effects in modo che passi in rassegna i colori della maschera per le nuove maschere.

Cambiare il colore dei tracciati maschere

1. Selezionate la maschera nel pannello Timeline.
2. Fate clic sul campione colori a sinistra del nome della maschera, selezionate un nuovo colore e fate clic su OK.

Scorrere i colori dei tracciati delle maschere

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Aspetto.
2. Selezionate Alterna ciclicamente colori maschera.

Torna all'inizio

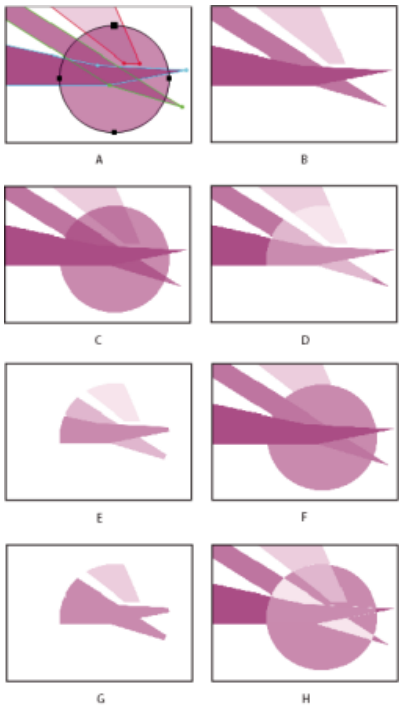
Modalità maschera

I metodi di fusione per le maschere (*modalità maschera*) controllano il modo in cui le maschere di un livello interagiscono tra loro. Per impostazione predefinita, tutte le maschere sono impostate sull'opzione Aggiungi, con la quale vengono combinati i valori delle maschere che si sovrappongono nello stesso livello. Potete applicare una modalità a ciascuna maschera, ma non potete animare la modalità di una maschera—ossia, non potete impostare i fotogrammi chiave o le espressioni per una proprietà della modalità maschera al fine di farla cambiare nel tempo.

Potete selezionare una modalità maschera per una maschera dal menu accanto al nome della maschera nel pannello Timeline.

La prima maschera creata interagisce con il canale alfa del livello. Se tale canale non definisce l'intera immagine come opaca, la maschera interagisce con il fotogramma del livello. Ogni maschera aggiuntiva creata interagisce con le maschere posizionate prima nell'ordine di sovrapposizione nel pannello Timeline. Gli effetti prodotti dalle modalità maschera variano a seconda delle modalità impostate per le maschere che si trovano più in alto nell'ordine di sovrapposizione. Le modalità maschera funzionano solo tra maschere dello stesso livello.

L'uso delle modalità maschera consente di creare maschere composte complesse con più aree trasparenti. Ad esempio, potete impostare una modalità maschera con cui unire due maschere e impostare l'area opaca sulle aree di intersezione delle due maschere.



Maschere composte ottenute applicando modalità diverse alla maschera circolare. Le maschere nell'illustrazione hanno valori di Opacità maschera diversi.
***A.** Maschere originali **B.** Nessuno **C.** Aggiungi **D.** Sottrai **E.** Interseca **F.** Schiarisci **G.** Scurisci **H.** Differenza*

Nessuno La maschera non ha nessuna influenza diretta sul canale alfa del livello. Questa opzione è utile quando utilizzate il tracciato della maschera per effetti tipo Tratto o Riempimento o se utilizzate il tracciato maschera come base per la forma di un tracciato.

Aggiungi La maschera viene aggiunta alle maschere sovrastanti nell'ordine di sovrapposizione. L'influenza della maschera si aggiunge a quella delle maschere sopra di essa.

Sottrai L'influenza della maschera viene sottratta da quelle delle maschere sopra di essa. Questa opzione si rivela utile nella creazione dell'aspetto di un foro al centro di un'altra maschera.

Interseca La maschera viene aggiunta alle maschere sovrastanti nell'ordine di sovrapposizione. Nelle aree in cui la maschera si sovrappone alle maschere sovrastanti, l'influenza della maschera si aggiunge a quella delle maschere sopra di essa. Nelle aree in cui la maschera non si sovrappone alle maschere sovrastanti, il risultato è una completa opacità.

Schiarisci La maschera viene aggiunta alle maschere sovrastanti nell'ordine di sovrapposizione. Quando più maschere si intersecano, viene utilizzato il valore di trasparenza più alto.

Scurisci La maschera viene aggiunta alle maschere sovrastanti nell'ordine di sovrapposizione. Quando più maschere si intersecano, viene utilizzato il valore di trasparenza più basso.

Differenza La maschera viene aggiunta alle maschere sovrastanti nell'ordine di sovrapposizione. Nelle aree in cui la maschera non si sovrappone alle maschere sovrastanti, la maschera funziona come se i trovasse da sola sul livello. Nelle aree in cui la maschera si sovrappone alle maschere sovrastanti, l'influenza della maschera viene sottratta da quella delle maschere sopra di essa.

Torna all'inizio

Espandere o contrarre i bordi di una maschera

Per espandere o contrarre l'area influenzata da una maschera, usate la proprietà Espansione maschera.

L'espansione della maschera agisce sul canale alfa, ma non sul tracciato della maschera sottostante; l'espansione della maschera è essenzialmente uno spostamento che determina da quale distanza rispetto al tracciato della maschera, in pixel, si estende l'influenza della maschera sul canale alfa.

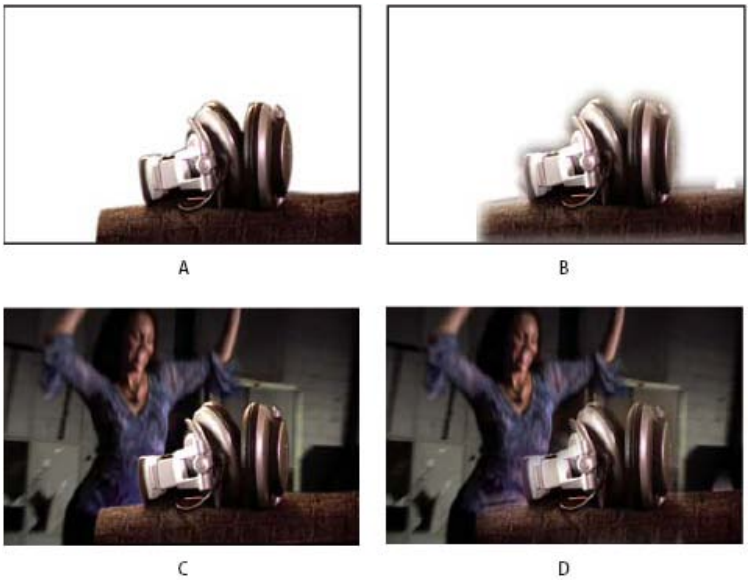
1. Nel pannello Timeline espandete le proprietà Maschera del livello da regolare.
2. Trascinate il valore sottolineato di Espansione maschera.

Todd Kopriva mette a disposizione una dimostrazione e ulteriori spiegazioni relative all'espansione delle maschere e sul perché essa crea angoli arrotondati sul proprio blog sul sito Web di Adobe.

Torna all'inizio

Attenuare (sfumare) i bordi di una maschera

Le sfumature attenuano i bordi di una maschera con una riduzione di trasparenza lungo una distanza definita dall'utente. La proprietà Sfumatura maschera consente di rendere i bordi netti o di attenuarli (sfumatura). Per impostazione predefinita, la larghezza della sfumatura attraversa il bordo della maschera, risultando per metà all'interno e per metà all'esterno della maschera. Ad esempio, se impostate la larghezza della sfumatura su 25, la sfumatura si estende per 12,5 pixel all'interno del bordo della maschera e per 12,5 pixel all'esterno della stessa.



Risultati per i vari valori di Sfumatura maschera
***A.** Livello maschera con sfumatura a 5 pixel**B.**Livello maschera con sfumatura a 40 pixel**C.** Risultato con sfumatura a 5 pixel**D.**Risultato con sfumatura a 40 pixel*

Potete inoltre estendere o comprimere i bordi della maschera usando la proprietà Espansione maschera in modo da determinare la posizione in cui deve apparire la sfumatura della maschera. Consultate Espandere o contrarre i bordi di una maschera.

La sfumatura della maschera avviene soltanto entro le dimensioni del livello. Pertanto, è necessario che il tracciato di una maschera con sfumatura sia sempre leggermente più piccolo dell'area del livello e che non venga mai spostato sul bordo estremo del livello. Se la sfumatura di una maschera si estende oltre l'area del livello, il bordo con sfumatura termina in maniera improvvisa.

1. Per visualizzare la proprietà Sfumatura maschera per i livelli selezionati, premete F.
2. (Facoltativo) Perché la sfumatura orizzontale e verticale cambi in modo proporzionale, selezionate lo switch Mantieni proporzioni accanto alla proprietà Sfumatura maschera.
3. Modificate la proprietà Sfumatura maschera come qualsiasi altra proprietà, trascinando il valore sottolineato o facendo clic sul valore sottolineato e specificando un valore nel campo di immissione testo.

***Nota:** Poiché la sfumatura maschera determina la variazione dei valori di opacità in base alla distribuzione gaussiana, l'area influenzata dalla sfumatura in pratica si estende oltre il numero di pixel specificato. L'intensità dell'influenza della sfumatura oltre l'intervallo di sfumatura specificato è molto piccola. Questa graduale attenuazione gaussiana appare più naturale rispetto a un'attenuazione lineare.*

Torna all'inizio

Sfumatura maschera di larghezza variabile (CS6)

Le versioni precedenti di After Effects consentivano di aggiungere un bordo sfumato a una maschera chiusa, ma la larghezza (distanza) della sfumatura era la stessa attorno alla maschera. Il nuovo strumento Sfumatura maschera (disponibile nello stesso menu dello strumento Penna) è stato aggiunto per consentire di definire i punti lungo una maschera chiusa che deve presentare larghezze variabili.

In questo video di Todd Kopriva e video2brain viene presentata la nuova funzionalità di sfumatura della maschera di larghezza variabile. Assegnate più punti di sfumatura a un oggetto per mostrare come i punti di sfumatura interagiscono per creare effetti interessanti.

Creare un punto bordo sfumato:

Un punto bordo sfumato selezionato presenta un piccolo punto nero in corrispondenza della maniglia.

I punti bordi sfumati definiscono sia il bordo della sfumatura esterno sia il bordo della sfumatura interno. Se non sono presenti maniglie di distanza della sfumatura all'interno della maschera, il bordo interno della sfumatura è il tracciato maschera. La sfumatura maschera si estende dal bordo interno della sfumatura fino al bordo esterno.

Selezionare più punti bordi sfumati:

Usando lo strumento Selezione o Sfumatura maschera, tenete premuto Maiusc e fate clic sulle maniglie di distanza dei punti bordi sfumati.

Attivare e disattivare la selezione di un punto bordo sfumato:

Tenete premuto Maiusc e fare clic sul punto bordo sfumato.

Per spostare un punto bordo sfumato, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Usando lo strumento Selezione o Sfumatura maschera, trascinate la maniglia di distanza della sfumatura.

  È possibile spostare più punti bordi sfumati selezionati trascinando uno di essi e ridimensionare più distanze di sfumatura trascinando una delle maniglie di distanza della sfumatura.

  Potete “spingere” i punti bordi sfumati attorno ai punti d’angolo di una maschera.

- Con lo strumento Sfumatura maschera attivato, premete la freccia Sinistra o Destra per spostare la sfumatura lungo il tracciato o la freccia Su o Giù per estendere o ridurre la larghezza della sfumatura.

Potete spostare più punti bordi sfumati selezionati e spostare distanze/larghezze superiori tenendo premuto il tasto Maiusc.

Allineare un punto bordo sfumato al tracciato maschera:

Trascinate la maniglia di distanza della sfumatura sul tracciato maschera. Si interrompe in corrispondenza del tracciato maschera.

Controllare il decadimento della sfumatura:

Scegliete Livello > Maschera > Decadimento bordo sfumato e selezionate una delle seguenti opzioni:

- Uniforme (predefinito)
- Lineare

Regolare la tensione (sfumatura o curvatura) di un bordo della sfumatura su un punto bordo sfumato:

Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate contemporaneamente una maniglia di distanza della sfumatura per regolare la tensione. Il pannello Informazioni visualizza la tensione corrente per una maniglia.

Impostare l’interpolazione Blocco per un punto bordo sfumato (per un raggio di sfumatura costante fino al punto bordo sfumato successivo):

Tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate contemporaneamente una maniglia di distanza della sfumatura per regolare la tensione. Il pannello Informazioni visualizza la tensione corrente per una maniglia.

Impostare l’interpolazione Blocco per un punto bordo sfumato (per un raggio di sfumatura costante fino al punto bordo sfumato successivo):

Abilitate l’opzione Blocco dal menu di scelta rapida sul punto bordo sfumato. La maniglia del punto bordo sfumato cambia e punta in direzione del raggio costante.

Creare rapidamente un bordo sfumato per un segmento specifico della maschera:

Tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic sul segmento della maschera (tra i vertici, non sopra ad essi). Il puntatore cambia aspetto per indicare la modalità impostata. Trascinate il segmento per regolare la distanza. Notate il comportamento seguente:

- Se solo due vertici della maschera sono selezionati, il bordo sfumato rappresenta i segmenti contigui tra tali vertici.
- Se entrambi i vertici del segmento scelto sono selezionati (ovvero, il segmento è selezionato), il bordo sfumato si espande per includere i segmenti selezionati contigui.
- Se tutti i vertici sulla maschera sono selezionati, se nessuno di essi è selezionato oppure se le prime due condizioni non sono valide, il bordo sfumato è solo il segmento selezionato.

Eliminare un punto bordo sfumato:

Usando lo strumento Selezione o Sfumatura maschera, selezionate una maniglia di distanza della sfumatura, quindi Elimina. Potete eliminare più punti bordi sfumati selezionati.

Nota: *Se posizionato sul vertice di una maschera, il puntatore passa alla modalità di selezione anziché alla modalità di eliminazione del vertice.*

Esercitazione video: strumento Sfumatura maschera

In questa esercitazione video, reTooled.net illustra come utilizzare lo strumento Sfumatura maschera per controllare la sfumatura maschera di larghezza variabile in After Effects CS6… Altro

http://www.retooled.net/?p=307

di reTooled.net
http://www.retooled.net

reTooled.net offre esercitazioni dedicate a strumenti editoriali e di progettazione composizione innovativi per massimizzare le applicazioni desktop standard e semplificare le attività di ogni giorno.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help

Suggerimenti per la sfumatura della maschera di larghezza variabile (strumento Sfumatura maschera)

- Alternate temporaneamente gli strumenti Penna e Sfumatura maschera tenendo premuto il tasto di scelta rapida “G”.

  Potete disattivare questo comportamento in Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o After Effects > Preferenze > Generali (Mac OS).

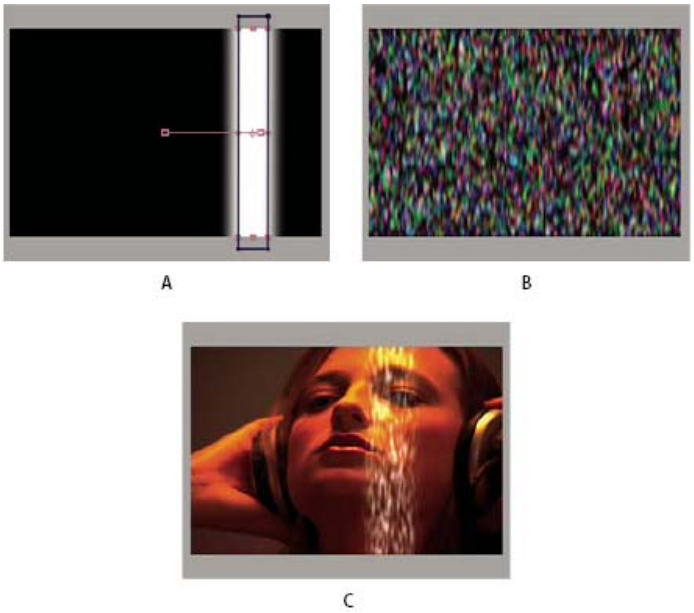
- Visualizzate le informazioni sul numero di punti bordi sfumati di una maschera, la lunghezza della distanza, la posizione e la tensione di una sfumatura e l’impostazione del decadimento della sfumatura nel pannello Informazioni.
- Nascondete i bordi della sfumatura per una vista specifica deselezionando l’opzione “Limiti bordo sfumato maschera” nella finestra di dialogo Opzioni di visualizzazione. Potete comunque interagire con i bordi (ad esempio, aggiungere nuovi punti bordi sfumati) nel punto in cui sarebbero stati disegnati.
- Controllate i numeri di punti bordi sfumati tra i fotogrammi chiave del tracciato maschera usando l’opzione “Mantieni conteggio vertici e bordi sfumati costante durante la modifica delle maschere” in Preferenze generali.
- Impostate il valore della tensione, del raggio e dell’angolo di un punto bordo sfumato da una finestra di dialogo usando i controlli del menu di scelta rapida per un punto bordo sfumato.
  Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) quando posizionate il mouse sopra al vertice di una maschera per passare al comportamento dello strumento Selezione.
- Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Opzione (Mac OS) quando posizionate il mouse sopra alla maniglia di una tangente per passare allo strumento Converti vertice.

Torna all’inizio

Mascherini traccia e mascherini mobili

Per fare in modo che un livello sia visibile attraverso i fori definiti da un altro livello, impostate un mascherino traccia. Ad esempio, potete usare un livello testo come mascherino traccia per un livello video per fare in modo che il video sia visibile solo attraverso le forme definite dai caratteri di testo. Il livello sottostante (il *livello di riempimento*) ottiene i suoi valori di trasparenza dai valori di determinati canali nel livello mascherino traccia—il suo canale alfa oppure la luminanza dei suoi pixel.

Definire la trasparenza di un livello in base alla luminanza dei pixel del mascherino traccia è utile per creare un mascherino traccia utilizzando un livello senza canale alfa, oppure un livello importato da un programma che non è in grado di creare un canale alfa. In entrambi i casi—utilizzando mascherini del canale alfa e mascherini della luminanza—i pixel con valori più alti sono più trasparenti. Nella maggior parte dei casi potete usare un mascherino ad alto contrasto in modo che le aree risultino completamente trasparenti o completamente opache. Le tonalità intermedie devono apparire solo quando occorre usare una trasparenza parziale o graduale, ad esempio, lungo un bordo attenuato.



Mascherino mobile
A. *Mascherino traccia, livello: un solido con una maschera rettangolare, impostato su Mascherino luminanza. La maschera viene animata per spostarsi attraverso lo schermo.****B.*** *Riempimento, livello: un solido con un effetto pattern.****C.*** *Risultato: il pattern è visibile nella forma del mascherino traccia. Esso viene quindi composto su un livello di immagine aggiuntivo.*

Un mascherino traccia si applica solo al livello direttamente sotto di esso. Per applicare un mascherino traccia a più livelli, precomponete prima i diversi livelli e applicate quindi il mascherino traccia al livello precomposizione.

After Effects conserva l’ordine di un livello e del relativo mascherino traccia dopo la duplicazione o la divisione del livello. All’interno dei livelli duplicati o divisi, il livello del mascherino traccia rimane sopra il livello di riempimento. Ad esempio, se la composizione contiene i livelli A e B, dove A è il mascherino traccia e B è il mascherino di riempimento, la duplicazione o la divisione di questi livelli determina l’ordine dei livelli ABAB.

Se animate la posizione o altre trasformazioni del livello mascherino traccia, ottenete un *mascherino mobile*. Se desiderate animare il mascherino traccia e i livelli di riempimento adottando impostazioni identiche, prendete in considerazione l'uso della precomposizione.

Convertire un livello in un mascherino traccia

Il menu Masch. traccia ha in comune una colonna con il menu dei metodi di fusione. Per visualizzare il menu Masch. traccia, assicuratevi che la colonna Modalità sia visibile. Vedete Colonne.

1. Nel pannello Timeline, trascinate il livello da usare come mascherino traccia direttamente al di sopra del livello da usare come livello di riempimento.
2. Definite la trasparenza per il mascherino traccia scegliendo una delle opzioni seguenti dal menu TrkMat per il livello di riempimento:

   Nessun mascherino traccia Non viene creata alcuna trasparenza; il livello successivo sovrastante funziona come un normale livello.

   Mascherino alfa È opaco quando il valore di pixel del canale alfa è 100%.

   Mascherino alfa invertito È opaco quando il valore di pixel del canale alfa è 0%.

   Mascherino luminanza Opaco, quando il valore di luminanza di un pixel è pari al 100%.

   Mascherino luminanza invertito Opaco, quando il valore di luminanza di un pixel è pari allo 0%.

Se scegliete un'opzione diversa da Nessun mascherino traccia, After Effects converte il livello successivo sovrastante in mascherino traccia, disattiva il video del livello del mascherino traccia e aggiunge un'icona di mascherino traccia accanto al nome del livello del mascherino traccia nel pannello Timeline.

Nota: *sebbene il video del livello del mascherino sia disattivato, è tuttavia possibile selezionare il livello per riposizionarlo, scalarlo o ruotarlo. Selezionate il livello nel pannello Timeline, quindi trascinate il centro (indicato da un cerchio con una X) del livello nel pannello Composizione.*

Usare un mascherino traccia equivale a usare l'opzione Mantieni trasparenza sottostante, la quale fa sì che un livello derivi la sua trasparenza dalla trasparenza del composto dei livelli al di sotto di esso nell'ordine di sovrapposizione del livello. Consultate Mantenere la trasparenza sottostante durante la composizione.

Suggerimenti per lavorare con i mascherini traccia

- Utilizzate l'effetto Livelli per aumentare il contrasto tra le parti chiare e scure del livello mascherino. Questo riduce il problema di avere numerosi valori intermedi, che comporta una trasparenza parziale. Di solito, i mascherini sono particolarmente utili quando definiscono le aree come interamente trasparenti o interamente opache, tranne che nei bordi.
- Per utilizzare come mascherino un canale diverso dal canale alfa del livello mascherino, utilizzate uno degli effetti Canale (come l'effetto Scorrimento canali) per ruotare il valore del canale desiderato nel canale alfa.
- Per animare un mascherino traccia da spostare con il livello al quale viene applicato il mascherino, rendere il mascherino traccia secondario rispetto al livello al quale viene applicato il mascherino. Vedete Livello superiore e inferiore.

Risorse online sui mascherini traccia

Trish e Chris Meyer forniscono un'introduzione ai mascherini in un estratto PDF dal capitolo "Informazioni complete sui mascherini traccia" del libro Creating Motion Graphics with After Effects (quarta edizione).

Nel sito Web graymachine è disponibile un'esercitazione video realizzata da Harry Frank in cui viene mostrato come usare gli effetti su livelli mascherino traccia per creare transizioni con dissolvenza personalizzate.

Torna all'inizio

Mantenere la trasparenza sottostante durante la composizione

L'opzione Mantieni trasparenza sottostante fa sì che un livello ottenga la propria trasparenza dalla trasparenza del composto dei livelli al di sotto di esso nell'ordine di sovrapposizione dei livelli. In altri termini, le aree opache del livello con questa opzione selezionata appaiono solo quando sono posizionate al di sopra delle aree opache nei livelli sottostanti. Questo comportamento è simile al comportamento di un mascherino traccia, con la differenza che un mascherino traccia può essere soltanto un livello singolo e un mascherino traccia deve trovarsi al di sopra del livello nell'ordine di sovrapposizione del livello. Consultate Mascherini traccia e mascherini mobili.

Questa opzione si rivela utile nella creazione di risultati quali riflessi luminosi provenienti da una superficie lucida.

Il comportamento di un livello con l'opzione Mantieni trasparenza sottostante selezionata è simile al comportamento di una maschera di ritaglio in Adobe Photoshop.

- Selezionate l'opzione T nella colonna Modalità relativa al livello.

Aharon Rabinowitz fornisce una breve esercitazione video sull'opzione Mantieni trasparenza sottostante nel sito Web Creative COW.

Nel suo sito Web, Tim Clapham spiega e mostra come utilizzare lo switch Mantieni trasparenza sottostante.

Torna all'inizio

Risorse per Imagineer mocha shape for After Effects

After Effects include Imagineer Systems mocha for After Effects (mocha-AE), un'applicazione autonoma in grado di esportare i dati di tracciamento da usare nelle composizioni di After Effects. Consultate Risorse per mocha per After Effects (mocha-AE).

After Effects include anche il plug-in mocha shape for After Effects (mocha shape), per la conversione di tracciati da mocha-AE in mascherini di After Effects.

Nota: *la versione di prova gratuita del software Adobe After Effects non include alcune caratteristiche che dipendono dal software concesso in licenza da società diverse da Adobe. Ad esempio, mocha for After Effects e alcuni plug-in di effetti sono disponibili solo con la versione completa di Adobe After Effects. Vedete Impostazione e installazione.*

L'effetto mocha shape non può essere applicato direttamente a un livello. Piuttosto, copiate i dati del tracciato negli Appunti nell'applicazione mocha-AE, quindi incollatelo in un livello in After Effects. I tracciati da mocha-AE vengono convertiti in istanze dell'effetto mocha shape per creare un mascherino.

Il sito Web di Imagineer sono disponibili varie esercitazioni video e altre risorse per imparare a usare mocha-AE e mocha shape con After Effects.

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Chris e Trish Meyer con consigli su mocha-AE e mocha shape, compresi suggerimenti sulla sfumatura dei bordi con spessore variabile.

- Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice
- Dividere un livello
- Effetto Imposta mascherino

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Trasparenza

Introduzione alla trasparenza e relative risorse
Utilizzare un mascherino per elementi indesiderati
Usare un mascherino di protezione

Torna all'inizio

Introduzione alla trasparenza e relative risorse

Nota: *Quando uno sfondo non ha un colore omogeneo né distintivo, non potete rimuoverlo con gli effetti di trasparenza. In queste condizioni, potrebbe essere necessario usare il rotoscoping, ossia il disegno o la pittura manuale su singoli fotogrammi per isolare un oggetto in primo piano dallo sfondo. Consultate Introduzione al rotoscoping e relative risorse.*

La trasparenza: trasparenza colore, trasparenza luminanza e trasparenza differenza

Applicare la trasparenza è l'operazione di definizione della trasparenza in base a uno specifico valore del colore o valore di luminanza in un'immagine. Quando rendete trasparente un valore, tutti i pixel dotati di colori o valori di luminanza analoghi diventano trasparenti.

L'applicazione della trasparenza semplifica la sostituzione di uno sfondo, il che si rivela particolarmente utile quando si utilizzano oggetti troppo complessi per mascherarli in modo semplice. Quando si pone un livello reso trasparente su un altro livello, il risultato è una composizione in cui lo sfondo risulta visibile nei punti in cui il primo livello è trasparente.

Nei filmati, spesso si vedono i compositi realizzati con tecniche di effetti di trasparenza, ad esempio un attore sembra penzolare da un elicottero appeso a un cavo oppure galleggiare nello spazio cosmico. Per creare questo effetto l'attore viene ripreso in una posizione adatta contro uno schermo di sfondo in tinta unita. Il colore di sfondo viene poi reso trasparente e la scena con l'attore viene composta su un nuovo sfondo.

La tecnica con cui uno sfondo di colore uniforme viene reso trasparente è spesso indicata come schermo blu o schermo verde, anche se lo schermo blu o verde non vengono necessariamente usati. Per uno sfondo potete usare qualsiasi tinta unita per uno sfondo. Spesso gli schermi rossi vengono utilizzati per riprendere soggetti non umani, come ad esempio modelli in miniatura e di automobili e navicelle spaziali. Gli schermi magenta sono stati utilizzati per rendere trasparenti gli elementi di alcuni film famosi per i loro effetti visivi. Altri termini comunemente utilizzati per questo tipo di applicazione della trasparenza sono applicazione della trasparenza al colore e cromaticità.

L'applicazione di trasparenza alla differenza funziona in modo diverso rispetto all'applicazione della trasparenza al colore. L'applicazione di trasparenza alla differenza definisce la trasparenza rispetto a una determinata immagine di sfondo di una linea di base. Anziché applicare la trasparenza a uno schermo a colore unico, potete applicarla a uno sfondo arbitrario. Per usare un diverso tipo di trasparenza, dovete disporre di almeno un fotogramma che contenga solo lo sfondo; gli altri fotogrammi vengono confrontati con questo e i pixel dello sfondo vengono resi trasparenti, lasciando gli oggetti in primo piano. Il disturbo, la granulosità e altre piccole variazioni possono rendere molto difficile l'utilizzo pratico di un diverso tipo di trasparenza.

Effetti trasparenza, compreso Keylight

In After Effects sono inclusi diversi effetti di trasparenza incorporati, oltre all'effetto Keylight (premiato con l'Academy Award), per l'applicazione di qualità professionale della trasparenza al colore. Consultate Effetti Trasparenza ed Effetti Mascherino.

Per informazioni sull'effetto Keylight, consultate la relativa documentazione nella cartella in cui viene installato il plug-in Keylight o nel sito Web di Foundry.

Keylight non è incluso nella versione di prova gratuita di After Effects CS5. Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects. Keylight è incluso nella versione di prova gratuita di After Effects CS5.5 e versioni successive.

Nota: *anche se gli effetti di trasparenza incorporati in After Effects possono risultare utili per alcuni scopi, è opportuno cercare di applicare la trasparenza con Keylight prima di tentare di utilizzare questi effetti di trasparenza incorporati. Alcuni effetti di trasparenza, come l'effetto Trasparenza colore e l'effetto Trasparenza luminanza, sono stati sostituiti da effetti più avanzati come Keylight.*

Per un'esercitazione video sulla trasparenza con Keylight, visitate il sito Web di Adobe.

Mark Christiansen mette a disposizione suggerimenti e tecniche per l'uso dell'effetto Keylight in un estratto del suo libro After Effects Studio Techniques: Visual Effects and Compositing nel sito Web Peachpit Press. In un estratto del capitolo "Color Keying in After Effects" (Trasparenza colori in After Effects) del libro After Effects Studio Techniques, Mark Christiansen mette a disposizione suggerimenti e tecniche dettagliati per la trasparenza dei colori, compresi i consigli su quali effetti di trasparenza evitare e su come risolvere i problemi di trasparenza più comuni.

Per un'esercitazione guidata sull'uso degli effetti Trasparenza differenza colori, Riduzione mascherino, Soppressione macchie e delle maschere per elementi indesiderati, consultate il capitolo "Keying in After Effects" (Trasparenza in After Effects) del libro After Effects Classroom in a Book nel sito Web Peachpit Press.

Jeff Foster offre alcuni capitoli di esempio del suo libro *The Green Screen Handbook: Real World Production Techniques*, che trattano tecniche di composizione di base, effetti di trasparenza colore, mascherini per oggetti indesiderati, mascherini di protezione e come evitare i problemi più comuni nell'utilizzo di riprese con sfondo verde. Per ulteriori informazioni, consultate il sito Web di Adobe.

Rich Young raccoglie ulteriori suggerimenti e risorse per la trasparenza nel suo sito Web di After Effects.

Suggerimenti sulla trasparenza dei colori e la composizione da un compositore esperto, Chris Zwar.

Chris e Trish Meyer condividono risorse e suggerimenti per la trasparenza dei colori con Keylight e altri effetti.

Nota: *Generare una trasparenza di alta qualità può richiedere l'applicazione di più effetti di trasparenza in sequenza e un'attenta modifica delle relative proprietà, in particolare se il metraggio è stato ripreso senza considerare i requisiti del compositore.*

Girare e acquisire metraggio per la trasparenza

Rendere trasparente il metraggio che non era stato acquisito correttamente è molto più difficile che rendere trasparente il metraggio che era stato acquisito tenendo presente l'applicazione della trasparenza. Per ottenere risultati ottimali, utilizzate Adobe OnLocation™ per controllare il colore e l'illuminazione mentre acquisite il metraggio per rendere trasparenti i colori.

Per suggerimenti su come riprendere il metraggio in modo tale che l'applicazione della trasparenza ai colori sia più semplice e abbia maggiore successo, visitate il sito Web General Specialist di Jonas Hummelstrand.

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Alex Lindsay su come impostare e illuminare uno sfondo verde in vista dell'applicazione della trasparenza colore. Nella seconda parte, sempre disponibile nel sito Web ProVideo Coalition, Alex Lindsay offre informazioni su videocamere, codec e sistemi di acquisizione per la ripresa di elementi di metraggio da usare per l'applicazione della trasparenza colore.

- Illuminate lo schermo in modo uniforme, mantenendolo privi di grinze.
- Iniziate con l'utilizzare il materiale migliore che riuscite a trovare, ad esempio filmati sottoponibili a scansione e digitalizzazione.
- Utilizzate un metraggio non compresso (o, almeno, file con la minore percentuale di compressione possibile). Molti algoritmi di compressione, specialmente quelli utilizzati in DV, HDV e Motion JPEG, eliminano sottili variazioni del blu, cosa che può essere necessaria per creare una valida trasparenza da uno schermo blu. Utilizzate elementi di metraggio con sottocampionamento di colore ridotto al minimo possibile, ad esempio 4:2:2 invece di 4:2:0 o 4:1:1. Per informazioni sul sottocampionamento dei colori, consultate il sito Web Wikipedia e il sito Web di Adobe.

Nel sito Web Peachpit è disponibile un estratto del libro di Robbie Carman e Richard Harrington, *Video Made On A Mac*, che spiega come pianificare, riprendere, impostare in trasparenza ed effettuare le composizioni con riprese con sfondo verde.

Suggerimenti per l'applicazione della trasparenza con After Effects

- I disturbi e gli artefatti da compressione possono causare problemi durante l'applicazione di trasparenza, specialmente per l'applicazione di trasparenza alla differenza. Spesso applicare una lieve sfocatura prima della trasparenza riduce disturbi e artefatti da compressione migliorando i risultati dell'applicazione della trasparenza. Ad esempio, sfocare il canale blu per il metraggio DV può ridurre il disturbo in uno schermo blu.

  Il predefinito di animazione KeyerforDV disponibile nel forum AE Enhancers automatizza il processo di sfocatura dei canali blu e verde prima dell'applicazione della trasparenza al metraggio DV.
- Utilizzate un mascherino per elementi indesiderati per tracciare un profilo approssimativo del soggetto in modo da non perdere tempo ad applicare la trasparenza a parti dello sfondo lontane dal soggetto in primo piano. Consultate Utilizzare un mascherino per elementi indesiderati.
- Utilizzate un mascherino di protezione per proteggere aree di colore simile allo sfondo, per impedire che vengano rese trasparenti. Consultate Usare un mascherino di protezione.
- Per visualizzare meglio la trasparenza, modificate temporaneamente il colore di sfondo della composizione oppure inserite un livello di sfondo sotto il livello che state rendendo trasparente. Quando applicate l'effetto trasparenza al livello in primo piano, lo sfondo della composizione (o livello di sfondo) risulta visibile, cosicché sarà più semplice visualizzare le aree trasparenti. Consultate Impostazioni Composizione.
- Per illuminare in modo uniforme il metraggio, regolate i controlli di trasparenza solo su un fotogramma. Scegliete il fotogramma più complesso, quello che contiene particolari minuti, quali capelli e oggetti trasparenti o traslucidi, quali fumo o vetro. Se l'illuminazione è costante, le impostazioni applicate al primo fotogramma vengono applicate a tutti i fotogrammi successivi. Se l'illuminazione varia, potrebbe essere necessario regolare la trasparenza anche per altri fotogrammi. Posizionate i fotogrammi chiave per il primo gruppo di proprietà di trasparenza all'inizio della scena. Se state impostando fotogrammi trasparenza per una sola proprietà, utilizzate l'interpolazione lineare. Se il metraggio richiede fotogrammi chiave per diverse proprietà correlate, utilizzate l'interpolazione blocco. Se impostate fotogrammi trasparenza per le proprietà di applicazione della trasparenza, potrebbe essere necessario controllare i risultati fotogramma per fotogramma. Potrebbero comparire valori di trasparenza intermedi che portano a risultati inattesi.
- Per applicare una trasparenza in un metraggio ben illuminato su uno schermo colorato, iniziate con Chiave differenza colore. Se necessario, aggiungete Soppressione macchie per eliminare le tracce del colore trasparenza, quindi usate uno o più degli altri effetti di mascherino, se necessario. Se non siete soddisfatti del risultato, ricominciate con Trasparenza colore lineare.
- Per applicare una trasparenza in un metraggio ben illuminato ripreso con uno sfondo multicolore oppure in un metraggio illuminato in modo disomogeneo ripreso con uno schermo blu o uno schermo verde sullo sfondo, iniziate con Gamma del colore. Aggiungete Soppressione macchie e altri effetti per affinare il mascherino. Se non siete soddisfatti del risultato, ricominciate con Trasparenza colore lineare.

- Per creare una trasparenza in zone scure od ombre, usate Estrai sul canale Luminanza.
- Per rendere trasparente una scena di sfondo statica, usate Mascherino per differenza. Aggiungete Riduzione semplice e altri effetti per perfezionare il mascherino.
- Dopo aver creato una trasparenza, dovrete utilizzare gli effetti di mascherino per eliminare tracce di colori trasparenza e creare bordi precisi.
- Sfocare il canale alfa dopo l'applicazione della trasparenza può ammorbidire lo stacco del mascherino, il che può migliorare i risultati della composizione.

Torna all'inizio

Utilizzare un mascherino per elementi indesiderati

Un mascherino per elementi indesiderati rimuove le parti non necessarie della scena e crea un'area approssimativa che contiene solo il soggetto che desiderate mantenere. Quando lavorate con uno schermo scarsamente illuminato o non uniforme (ad esempio, uno schermo blu o verde), tracciare un mascherino per elementi indesiderati intorno al soggetto può ridurre notevolmente la quantità di lavoro da fare per applicare la trasparenza allo sfondo. Se tuttavia impiegherete troppo tempo nel creare un mascherino per effetti indesiderati perfetto che delinei esattamente il soggetto, eseguendo quindi un rotoscope, perderete il vantaggio del risparmio di tempo nell'applicazione della trasparenza.

1. Create una maschera che delinei in modo approssimativo un soggetto.
2. Applicate uno o più effetti di trasparenza per escludere il resto dello sfondo.
3. Applicate gli effetti di mascherino necessari per perfezionare il mascherino.

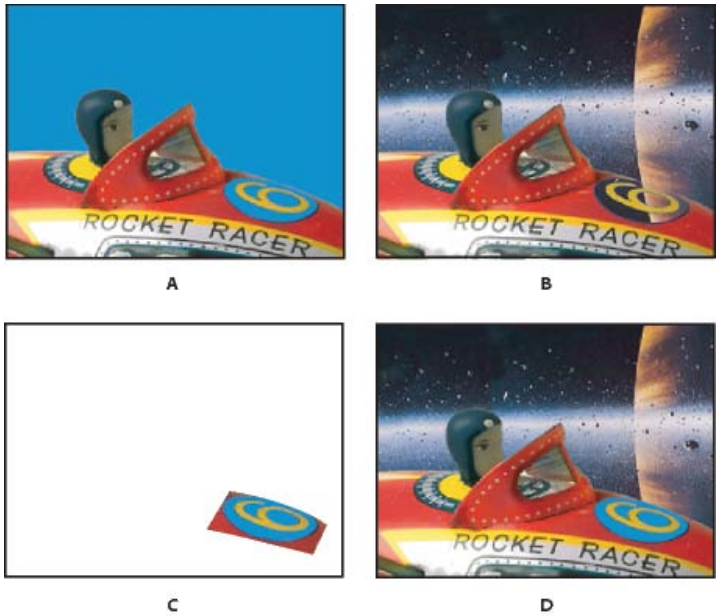
Aharon Rabinowitz, nel sito Web Creative COW, mette a disposizione un'esercitazione video che mostra come creare un mascherino per elementi indesiderati estremamente preciso utilizzando Traccia automatica.

Torna all'inizio

Usare un mascherino di protezione

Utilizzate un mascherino di protezione (detto anche mascherino hold-out o mascherino hold-back) per applicare una patch a una scena alla quale è stato applicato un effetto trasparenza.

Un mascherino di protezione è una parte nascosta di un duplicato di un livello reso trasparente. Il duplicato viene mascherato in modo che includa solo la zona dell'immagine contenente il colore trasparenza che deve rimanere opaco. Il mascherino di protezione viene quindi posizionato direttamente sul livello reso trasparente.



Esempio di utilizzo di un mascherino di protezione
A. *Immagine originale con schermo blu. Lo sfondo per il numero è anche blu.* ***B.*** *Dopo l'applicazione della trasparenza, lo sfondo per il numero è anch'esso trasparente.* ***C.*** *Mascherino di protezione contenente la parte dell'immagine che deve rimanere opaca* ***D.*** *Quando il mascherino hold-out viene posto sull'immagine resa trasparente, lo sfondo del numero risulta ora opaco.*

1. Duplicate il livello contenente lo schermo colorato.
2. Applicate effetti di trasparenza ed effetti di mascherino al livello originale per creare la trasparenza.
3. Sul livello duplicato, create le maschere per nascondere tutto tranne l'area dell'immagine che intendete conservare.
4. Assicuratevi che la copia (mascherino di protezione) sia posizionata direttamente sulla parte superiore del livello reso trasparente.
   Nota: *dopo aver creato il duplicato, non cambiate le proprietà di trasformazione di uno solo dei livelli; fate in modo che i livelli si spostino assieme. Prendete in considerazione l'opportunità di applicare la relazione superiore-inferiore ai due livelli.*

Consultate Livello superiore e inferiore.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Mantenere un colore omogeneo per l'applicazione della trasparenza allo sfondo

---

BY-NC-SA

Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino

Risorse online sullo strumento Pennello a rotoscopio e l'effetto Migliora mascherino
Panoramica e flusso di lavoro di Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino
Suggerimenti per l'utilizzo del Pennello a rotoscopio
Tratti, intervalli e fotogrammi base del Pennello a rotoscopio
Panoramica degli effetti Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino
Blocco (memorizzazione nella cache, blocco e salvataggio) della segmentazione di Pennello a rotoscopio
Opzioni di visualizzazione del pannello Livello

La separazione di un oggetto di primo piano (ad esempio, un attore) dallo sfondo rappresenta un passaggio importante per molti effetti visivi e flussi di lavoro di composizione. Una volta creato un mascherino con sia possibile isolare un oggetto, potete sostituire lo sfondo, applicare selettivamente degli effetti allo sfondo ed effettuare molte altre operazioni.

Tradizionalmente, la segmentazione di un'immagine in movimento in primo piano e degli elementi di sfondo viene eseguita mediante rotoscoping, ossia la definizione dei mascherini disegnando manualmente curve di Bezier (maschere) sulla maggior parte dei fotogrammi, con interpolazione. Consultate Introduzione al rotoscoping e relative risorse.

Lo strumento Pennello a rotoscopio offre un metodo alternativo e più veloce per effettuare questo tipo di segmentazione e per creare un mascherino.

Con lo strumento Pennello a rotoscopio, disegnate dei tratti sulle aree più rappresentative degli elementi di primo piano e di sfondo. After Effects utilizza quindi tali informazioni per creare un bordo di segmentazione tra gli elementi di primo piano e di sfondo. I tratti effettuati in un'area trasmettono ad After Effects informazioni su ciò che deve essere considerato primo piano e sfondo in aree adiacenti e su fotogrammi adiacenti. Varie tecniche vengono usate per tenere traccia delle aree nel tempo, in modo da poter propagare la segmentazione in avanti o all'indietro nel tempo. Ogni tratto viene quindi utilizzato per migliorare i risultati nei fotogrammi vicini. Anche se un oggetto si sposta o cambia forma da un fotogramma a quello successivo, il bordo di segmentazione si adatta in modo da corrispondere all'oggetto.

Una volta creato un bordo di segmentazione, usate le proprietà Migliora mascherino per migliorarlo. L'effetto Migliora mascherino è inoltre disponibile separatamente, per i mascherini creati con funzioni diverse dal Pennello a rotoscopio.

Risorse online sullo strumento Pennello a rotoscopio e l'effetto Migliora mascherino

Torna all'inizio

Per una raccolta di esercitazioni video e risorse sullo strumento Pennello a rotoscopio, consultate questo articolo nel sito Web di Adobe.

Per un video che spieghi come usare lo strumento Pennello a rotoscopio per creare rapidamente un mascherino per la correzione colore selettiva, visitate il sito Web di Adobe.

Per un video che spieghi come usare le proprietà Migliora mascherino nell'effetto Pennello a rotoscopio per migliorare un mascherino, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web Motionworks è disponibile un'esercitazione video di John Dickinson che spiega come usare il Pennello a rotoscopio.

Nel sito Web ProVideo Coalition Chris e Trish Meyer condividono consigli sul Pennello a rotoscopio.

Panoramica e flusso di lavoro di Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino

Torna all'inizio

1. Per attivare lo strumento Pennello a rotoscopio, premete Alt+W (Windows) o Opzione+W (Mac OS).
2. Nel pannello Livello aprite il livello su cui desiderate lavorare.
   Nota: *se lo strumento Pennello a rotoscopio è attivo e fate doppio clic su un livello nel pannello Timeline, il livello si apre nel pannello Livello.*
3. Effettuate l'anteprima del filmato nel pannello Livello per individuare un fotogramma nel quale sia presente la maggiore quantità dell'oggetto di primo piano e in cui la separazione tra primo piano e sfondo sia quanto più evidente possibile.

   Il fotogramma su cui disegnate il primo tratto è il fotogramma di base. Consultate Tratti, intervalli e fotogrammi base del Pennello a rotoscopio.
4. Trascinate nel pannello Livello per disegnare un tratto di primo piano sull'oggetto da definire come oggetto di primo piano. Mentre disegnate un tratto di primo piano, il puntatore dello strumento Pennello a rotoscopio assume la forma di un cerchietto verde con un segno più (+) al centro.

   Nota: *Disegnate il tratto lungo la parte centrale dell'oggetto anziché lungo il bordo. Consultate Suggerimenti per l'utilizzo del Pennello a rotoscopio.*

   Il bordo magenta che compare attorno all'oggetto di primo piano in modalità di visualizzazione Bordo alfa è il bordo di

segmentazione, ossia la linea approssimativa che separa il primo piano dallo sfondo. La segmentazione è anche visibile in altre modalità di visualizzazione. Consultate Opzioni di visualizzazione del pannello Livello.

5. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate per disegnare un tratto di sfondo sull'area da definire come sfondo. Mentre disegnate un tratto di sfondo, il puntatore dello strumento Pennello a rotoscopio assume la forma di un cerchietto rosso con un segno meno (-) al centro.

6. Ripetete i passaggi per disegnare altri tratti di primo piano e sfondo sul fotogramma base fino a ottenere una segmentazione quanto più precisa e completa possibile. Cercate di effettuare la migliore segmentazione possibile sul fotogramma: la segmentazione sugli altri fotogrammi verrà infatti basata su questa.

   Cercate di ottenere un bordo di segmentazione entro un paio di pixel dal bordo desiderato. Per migliorare la segmentazione iniziale, provate a usare le proprietà dell'effetto Pennello a rotoscopio, come ad esempio Arrotonda. Consultate Panoramica degli effetti Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino.

   Per disegnare tratti più precisi, ridimensionate la punta del Pennello a rotoscopio. Utilizzate tratti più spessi all'inizio del lavoro di segmentazione, e passate poi a tratti più sottili per lavorare in modo più dettagliato. Consultate Tratti, intervalli e fotogrammi base del Pennello a rotoscopio.

7. Per spostarvi in avanti di un fotogramma premete il tasto PagGiù.

   After Effects utilizza il tracciamento del movimento, il flusso ottico e varie altre tecniche per propagare le informazioni dal fotogramma base al fotogramma corrente e determinare dove disegnare il bordo di segmentazione.

8. Se il bordo di segmentazione calcolato da After Effects per il fotogramma corrente non si trova dove desiderato, potete apportare tratti correttivi con cui indicare ad After Effects cosa deve essere considerato come primo piano o sfondo. Per correggere la segmentazione, disegnate dei tratti di primo piano e di sfondo. I tratti correttivi vengono propagati in una direzione, a partire dal fotogramma corrente e in direzione opposta al fotogramma base.
   Nota: *Potete inoltre modificare le proprietà nel gruppo di proprietà Propagazione per definire come propagare le informazioni di segmentazione dai precedenti fotogrammi al fotogramma corrente. Consultate Panoramica degli effetti Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino.*

9. Ripetete questi passaggi avanzando di un fotogramma alla volta e apportando i tratti correttivi necessari fino a ottenere il bordo di segmentazione desiderato per l'intera durata da segmentare.

10. Nel pannello Controlli Effetti, selezionate l'opzione Migliora mascherino nelle proprietà Pennello a rotoscopio e modificate le proprietà del gruppo Mascherino fino a ottenere il risultato desiderato. Consultate Panoramica degli effetti Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino.

11. Al termine, fate clic sul pulsante Blocca nell'angolo inferiore destro del pannello Livello per memorizzare nella cache, bloccare e salvare le informazioni di segmentazione del Pennello a rotoscopio. Consultate Blocco (memorizzazione nella cache, blocco e salvataggio) della segmentazione di Pennello a rotoscopio.

Torna all'inizio

Suggerimenti per l'utilizzo del Pennello a rotoscopio

- Quando disegnate dei tratti con il Pennello a rotoscopio per definire un oggetto di primo piano, iniziate a disegnare i tratti lungo il centro delle caratteristiche dell'oggetto. Ad esempio, disegnate un tratto lungo lo scheletro anziché lungo il braccio. A differenza del rotoscoping tradizionale, che richiede la definizione manuale precisa dei bordi, con lo strumento Pennello a rotoscopio è sufficiente definire aree rappresentative. After Effects procede quindi all'estrapolazione da tali aree per determinare dove si trovano i bordi. Prima di disegnare un tratto lungo un bordo per ottenere una segmentazione precisa, accertatevi di aver già tracciato dei tratti di primo piano lungo la parte centrale dell'oggetto e almeno alcuni tratti di sfondo approssimativi dall'altra parte del bordo.

- Se disegnate un tratto Pennello a rotoscopio su un'area errata dell'immagine, annullate tale tratto. Consultate Annullare le modifiche. Tuttavia, se After Effects interpreta erroneamente il tratto e include o esclude una parte di immagine eccessiva, non annullatelo; piuttosto, disegnate ulteriori tratti in modo da "insegnare" al Pennello a rotoscopio le aree da includere o escludere.

- Quando usate lo strumento Pennello a rotoscopio, accertatevi che la risoluzione sia impostata su Massima. Le modalità Anteprime rapide, come Risoluzione adattata, con funzionano bene con lo strumento Pennello a rotoscopio perché il passaggio a risoluzioni diverse richiede il ricalcolo completo delle informazioni di segmentazione. Per tale motivo le modalità Anteprime rapide sono disattivate quando disegnate un tratto con il Pennello a rotoscopio. Questa impostazione è condivisa dai pannelli Composizione e Livello. Consultate Risoluzione.

- Usate lo strumento Pennello a rotoscopio nelle composizioni per le quali la frequenza fotogrammi corrisponda a quella dell'elemento di metraggio sorgente del livello. Se la frequenza fotogrammi della composizione non corrisponde a quella dell'elemento di metraggio sorgente del livello, sul fondo del fotogramma nel pannello Composizione viene visualizzato un banner di avvertenza. Consultate Frequenza fotogramma.

- Ottenuti gli effetti desiderati mediante l'effetto Pennello a rotoscopio, potete ritoccare ulteriormente il mascherino utilizzando altre funzioni di composizione di After Effects, ad esempio pitturando su un canale alfa. Consultate Composizione e trasparenza: panoramica e risorse.

Tratti, intervalli e fotogrammi base del Pennello a rotoscopio

Torna all'inizio

Fotogrammi base, intervalli del Pennello a rotoscopio e tratti correttivi

Quando disegnate inizialmente un tratto con il Pennello a rotoscopio, il fotogramma su cui disegnate diventa un fotogramma base. Le informazioni di segmentazione (informazioni su ciò che deve essere considerato primo piano o sfondo) vengono propagate in avanti e all'indietro nel tempo (20 fotogrammi in avanti e 20 fotogrammi all'indietro). La serie di fotogrammi influenzati dal fotogramma base è detta intervallo del Pennello a rotoscopio. Delle piccole frecce nella barra dell'intervallo, nel pannello Livello, indicano la direzione di propagazione delle informazioni. Se disegnate un tratto correttivo in un fotogramma in cui le frecce indicano verso destra, le informazioni da tale tratto vengono propagate in avanti; se le frecce indicano verso sinistra, le informazioni da tale tratto vengono propagate all'indietro. Se disegnate un tratto in un fotogramma esterno all'intervallo del Pennello a rotoscopio, viene creato un nuovo fotogramma base e un nuovo intervallo del Pennello a rotoscopio.

Potete quindi lavorare in avanti da un fotogramma base, con la certezza che i tratti correttivi apportati non modificheranno i risultati sui fotogrammi su cui siete già intervenuti. Lo stesso vale anche in direzione opposta, ossia all'indietro da un fotogramma base.

Ogni tratto correttivo viene propagato in avanti o all'indietro e influisce su tutti i fotogrammi in tale direzione all'interno dell'intervallo, indipendentemente da quando viene disegnato il tratto. Ad esempio, se il fotogramma base è il fotogramma 10 e disegnate un tratto correttivo sul fotogramma 20, quindi un altro al fotogramma 15, il fotogramma 20 viene influenzato da entrambi i tratti correttivi, come se li aveste disegnati in ordine inverso.

Ogni volta che disegnate un tratto in un intervallo, l'intervallo cresce a meno che questo non sia impossibile perché adiacente a un altro intervallo.

- Per cambiare manualmente la durata di un intervallo, trascinatene un'estremità.
- Per eliminare un intervallo, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un intervallo e scegliete Rimuovi intervallo.
- Per eliminare tutti gli intervalli, eliminate l'istanza dell'effetto Pennello a rotoscopio.

Quando spostate un fotogramma appartenente a un intervallo, After Effects deve calcolare in che modo le informazioni dei tratti presenti negli altri fotogrammi influenzano il fotogramma che state spostando. Durante tale calcolo, nel pannello Info viene riportato il messaggio "Propagazione Pennello a rotoscopio". Tali informazioni vengono memorizzate nella cache; di conseguenza, la propagazione non deve essere calcolata ogni volta che spostate un fotogramma. Delle barre verdi nell'intervallo indicano i fotogrammi per i quali sono disponibili informazioni nella cache. Il comando Modifica > Svuota cache immagini svuota anche la cache del Pennello a rotoscopio.

Strumento Pennello a rotoscopio, tratti del Pennello a rotoscopio e similitudine con altri strumenti e tratti di disegno

Lo strumento Pennello somiglia per diversi aspetti agli strumenti di pittura, ma presenta anche importanti differenze.

Quando lo strumento Pennello a rotoscopio è selezionato, le funzioni disponibili nel pannello Disegno sono disattivate. I tratti realizzati con il Pennello a rotoscopio hanno una durata di un fotogramma, ma la loro influenza viene propagata in avanti o all'indietro nell'ambito di uno specifico intervallo.

Come per gli altri strumenti di disegno, potete modificare la dimensione del pennello (Diametro) dello strumento Pennello a rotoscopio. Ad esempio, potete usare l'opzione Diametro nel pannello Pennelli oppure potete trascinare tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) nel pannello Livello. Anche le altre opzioni del pannello Pennelli agiscono sullo strumento Pennello a rotoscopio, eccetto l'opzione Durezza.

Potete copiare le proprietà Tracciato del Pennello a rotoscopio e incollarle in maschere, forme e istanze dell'effetto Disegno, come è possibile fare con altri tipi di tracciati. Se copiate un singolo tratto, non vengono copiate le informazioni dell'intervallo del Pennello a rotoscopio. Tuttavia, se copiate l'intera istanza dell'effetto Pennello a rotoscopio, vengono incluse anche le relative informazioni di intervallo (e del fotogramma base) del Pennello a rotoscopio.

Potete utilizzare espressioni nella proprietà Tracciato dell'effetto Pennello a rotoscopio così come è possibile per la proprietà Tracciato dell'effetto Disegno.

Quando disegnate un tratto con lo strumento Pennello a rotoscopio, viene creato un nuovo tratto anche se ne è selezionato uno. Questo comportamento è diverso rispetto alla funzionalità di posizionamento dei tratti degli strumenti di disegno.

I tratti realizzati con lo strumento Pennello a rotoscopio si trovano nel gruppo di proprietà Tratti all'interno del gruppo di proprietà Pennello a rotoscopio nel pannello Timeline.

Molte delle scelte rapide da tastiera che funzionano con i tratti e gli strumenti di disegno funzionano anche per i tratti realizzati con il Pennello a rotoscopio e lo strumento Pennello a rotoscopio. Consultate Strumenti di disegno (scelte rapide da tastiera).

- Premete 1 e 2 sulla tastiera principale per spostarvi indietro o in avanti di un fotogramma.
- Premere PP per visualizzare solo i tratti di disegno, i tratti del Pennello a rotoscopio e perni Marionetta.
- Premete Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Mac OS) per selezionare tutti i tratti del fotogramma corrente.

Panoramica degli effetti Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino

Torna all'inizio

Le proprietà dell'effetto Pennello a rotoscopio nel gruppo di proprietà Propagazione agiscono sulla segmentazione tra il primo piano e lo sfondo e su come tali informazioni di segmentazione vengono usate per i fotogrammi contigui nell'intervallo. Altre proprietà dell'effetto Pennello a rotoscopio

agiscono sul mascherino che viene generato in base alla segmentazione iniziale. L'effetto Migliora mascherino include tutte le proprietà dell'effetto Pennello a rotoscopio esterne al gruppo di proprietà Propagazione (eccetto Inverti primo piano/sfondo).

Propagazione Le proprietà presenti nel gruppo di proprietà Propagazione (eccetto Visualizza area di ricerca) agiscono su tutti i calcoli del Pennello a rotoscopio. Eventuali modifiche apportate a tali proprietà richiedono il ricalcolo e la propagazione delle informazioni di segmentazione da un fotogramma base. Inoltre, le modifiche di tali proprietà non influenzano i risultati su un fotogramma base stesso. È quindi consigliabile modificare queste proprietà quando l'indicatore del tempo corrente si trova a uno o due fotogrammi di distanza dal fotogramma base, in modo da poterne vedere il risultato.

> **Raggio di ricerca** Raggio dell'area entro la quale After Effects effettua la ricerca di pixel corrispondenti da un fotogramma a quello successivo. Le proprietà Soglia movimento e Smorzamento movimento consentono di modificare il modo in cui il raggio di ricerca si adatta ad aree con più o meno movimento. Se il raggio di ricerca è troppo piccolo, è possibile che non vengano rilevate alcune aree di movimento. Viceversa, se è troppo elevato, potrebbero essere rilevate delle aree di movimento estranee.
>
> **Soglia movimento e Smorzamento movimento** Queste due proprietà controllano il modo in cui il raggio di ricerca viene vincolato in base al movimento. Modificate Soglia movimento per impostare il livello di movimento da considerare come assenza di movimento, in cui l'area di ricerca viene quindi ridotta a zero. Smorzamento movimento agisce invece sulle aree rimanenti, considerate come aree con movimento. Mano a mano che aumentate il valore di Smorzamento movimento, l'area di ricerca viene ridotta; le aree con movimento lento vengono ridotte maggiormente rispetto a quelle con movimento rapido. Vincolando l'area di ricerca nelle aree con poco movimento è possibile ridurre il brusio lungo i bordi in tali aree. Tuttavia, se si vincola eccessivamente l'area di ricerca, il rilevamento automatico dei bordi può non rientrare più entro il bordo dell'oggetto.
>
> **Visualizza area di ricerca** L'area di ricerca viene visualizzata in giallo mentre il primo piano e sfondo vengono visualizzati come immagine in scala di grigio (con lo sfondo più chiaro rispetto al primo piano). Il valore di questa proprietà agisce sull'output renderizzato dell'effetto Pennello a rotoscopio e non solo sullo stadio intermedio dell'operazione dell'effetto. Questa funzione viene usata soprattutto per prelevare i valori per Raggio di ricerca, Soglia movimento e Smorzamento movimento.
> ***Nota:*** *Per i fotogrammi diversi dal fotogramma base, la visualizzazione dell'area di ricerca indica l'area in cui verrà effettuata la ricerca sul fotogramma corrente, in base ai risultati di segmentazione del fotogramma precedente. Di conseguenza, per i fotogrammi diversi dal fotogramma base, l'aggiunta di un tratto su un fotogramma non modifica l'area di ricerca per tale fotogramma.*
>
> **Rilevamento bordo** Consente di scegliere se determinare il bordo tra primo piano e sfondo dando precedenza al bordo di segmentazione calcolato per il fotogramma corrente in isolamento o alla segmentazione calcolata in base al precedente fotogramma. L'opzione Bilanciato considera in ugual misura il fotogramma corrente e i fotogrammi circostanti. Se gli oggetti di primo piano hanno colori simili allo sfondo, è in genere meglio scegliere Preferisci bordi previsti.
>
> **Usa stima colore alternativa** Modifica leggermente il processo mediante il quale l'effetto Pennello a rotoscopio determina ciò che deve essere considerato primo piano e sfondo. In alcuni casi, ma non sempre, la segmentazione risulta migliore se questa opzione viene attivata.

Inverti primo piano/sfondo Inverte i tratti da considerare come primo piano o come sfondo nella fase di segmentazione dell'effetto Pennello a rotoscopio.

Arrotonda Se si aumenta questo valore, le curve *lungo* il bordo di segmentazione risultano più omogenee. Se dovete isolare un oggetto con caratteristiche nette (ad esempio, dei capelli), impostate un valore basso.

Sfuma Consente di definire la morbidezza del bordo di segmentazione. Se Arrotonda è impostato su 0 questa proprietà non ha alcun effetto. A differenza di Arrotonda, Sfuma viene applicato *attraverso* il bordo.

Riduci Valore di riduzione (contrazione) del mascherino rispetto al valore della proprietà Arrotonda. Il risultato è molto simile a quello della proprietà Riduci dell'effetto Riduzione mascherino, ma il valore è una percentuale compresa tra -10% e +100% (anziché un valore numerico tra -127 e +127).

Riduci brusio Aumentate questa proprietà per ridurre il verificarsi di cambiamenti imprevisti nei bordi da un fotogramma a quello successivo. Questa proprietà determina l'influenza del fotogramma corrente sul calcolo di una media ponderata tra fotogrammi adiacenti, in modo che i bordi del mascherino non si spostino casualmente da un fotogramma a quello successivo. Se il valore Riduci brusio è elevato, viene applicata una forte riduzione del brusio e il fotogramma corrente ha un'influenza minore. Se il valore Riduci brusio è alto, viene applicata una leggera riduzione del brusio e il fotogramma corrente ha un'influenza maggiore. Se il valore Riduci brusio è pari a 0, per il miglioramento del mascherino viene considerato solo il fotogramma corrente.

Se l'oggetto di primo piano non si muove, ma i bordi del mascherino si muovono e cambiano, aumentate il valore della proprietà Riduci brusio.

Se l'oggetto di primo piano si muove, ma i bordi del mascherino non cambiano, riducete il valore della proprietà Riduci brusio.

Usa effetto movimento Selezionate questa opzione per effettuare il rendering del mascherino con un effetto movimento. Con l'opzione Alta qualità l'operazione risulta più lenta, ma viene generato un bordo migliore. Potete inoltre impostare il numero di campioni e l'angolo dell'otturatore, funzioni analoghe a quelle per l'effetto movimento nelle impostazioni della composizione. Consultate Effetto movimento.

Decontamina colori bordo Selezionate questa opzione per decontaminare (pulire) il colore dei pixel del bordo. Il colore di sfondo viene rimosso dai pixel del primo piano, per correggere eventuali aloni e la contaminazione con un colore di sfondo negli oggetti di primo piano con sfocatura da effetto movimento. L'intensità del risultato ottenuto dipende dal valore Fattore decontaminazione.

Estendi area resa uniforme Questa opzione funziona solo se Riduci brusio è impostato su un valore maggiore di 0 e Decontamina colori bordo è selezionato. I bordi che vengono spostati per la riduzione del brusio vengono puliti.

Aumenta raggio decontaminazione Quantità (in pixel) di incremento del valore del raggio per la pulizia dei colori dei bordi, nonché per la pulizia da sfumatura, effetto movimento e decontaminazione estesa.

Visualizza mappa decontaminazione Mostra i pixel che verranno puliti mediante la decontaminazione dei colori del bordo (pixel bianchi sulla mappa).

Torna all'inizio

Blocco (memorizzazione nella cache, blocco e salvataggio) della segmentazione di Pennello a rotoscopio

Quando nel menu Visualizza del pannello Livello è impostato Pennello a rotoscopio, nell'angolo in basso a destra del pannello Livello compare il pulsante Blocca. Fate clic su questo pulsante per memorizzare nella cache e bloccare la segmentazione per tutti gli intervalli di Pennello a rotoscopio per il livello in questione nell'area di lavoro della composizione. Il mascherino viene così mantenuto e salvato con il progetto. Alla successiva apertura del progetto o in occasione di successive modifiche non verrà pertanto effettuato nuovamente il calcolo della segmentazione dell'effetto Pennello a rotoscopio.

Se, quando fate clic sul pulsante Blocca, After Effects ha già calcolato le informazioni di segmentazione di Pennello a rotoscopio per un fotogramma, tali informazioni vengono memorizzate nella cache. Se invece la segmentazione non è ancora stata calcolata per un fotogramma nell'intervallo di Pennello a rotoscopio, After Effects deve effettuare tale calcolo prima di effettuare il blocco.

I fotogrammi con informazioni di segmentazione bloccate (memorizzate nella cache e bloccate) sono rappresentati da una barra blu nella vista dell'intervallo di Pennello a rotoscopio nel pannello Livello.

Nota: *Se fate clic su Interrompi nella finestra di dialogo Blocco del Pennello a rotoscopio, l'aggiunta di fotogrammi alla cache viene interrotta, ma la segmentazione di Pennello a rotoscopio è ancora bloccata con le informazioni di segmentazione memorizzate nella cache fino al momento in cui avete fatto clic sul pulsante Interrompi.*

Per sbloccare la segmentazione di Pennello a rotoscopio, fate di nuovo clic sul pulsante Blocca.

Quando la segmentazione di Pennello a rotoscopio è bloccata, potete portare il puntatore sul pulsante Blocca per vedere quando sono state create le informazioni memorizzate nella cache.

Quando la segmentazione di Pennello a rotoscopio è bloccata, il puntatore dello strumento Pennello a rotoscopio è barrato.

Le informazioni memorizzate nella cache e bloccate corrispondono al risultato dei tratti di Pennello a rotoscopio e del gruppo di proprietà Propagazione dell'effetto Pennello a rotoscopio. La modifica di questi elementi (ad esempio, se disegnate nuovi tratti di Pennello a rotoscopio o modificate le proprietà del gruppo di proprietà Propagazione), non produce alcun risultato sull'effetto Pennello a rotoscopio fintanto che non viene sbloccata la segmentazione. Le proprietà del gruppo di proprietà Mascherino non vengono bloccate.

Le informazioni di segmentazione di Pennello a rotoscopio bloccate vengono memorizzate nella cache e bloccate mentre l'applicazione è in esecuzione. Le informazioni memorizzate nella cache vengono salvate con il progetto.

Torna all'inizio

Opzioni di visualizzazione del pannello Livello

Potete scegliere queste modalità di visualizzazione del menu Mostra canale nel pannello Livello, facendo clic sui relativi pulsanti nel pannello Livello o mediante le scelte rapide da tastiera corrispondenti. Con i controlli disponibili nella parte inferiore del pannello Livello potete modificare il colore e l'opacità delle sovrapposizioni usate in modalità Bordo alfa e Sovrapposizione alfa.

Alfa Mostra il canale alfa di un livello (Alt+4 o Opzione+4).

Bordo alfa Mostra il livello sorgente con primo piano e sfondo inalterati, con i bordi di segmentazione evidenziati come contorni colorati sovrapposti (Alt+5 o Opzione+5).

Nota: *la modalità di visualizzazione Bordo alfa è disattivata se nel menu Visualizza nel pannello Livello è impostata una voce diversa da Pennello a rotoscopio.*

Sovrapposizione alfa Mostra il livello sorgente con il primo piano inalterato e lo sfondo evidenziato come sovrapposizione in colore tinta unita (Alt+6 o Opzione+6).

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti e predefiniti di animazione

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Panoramica sugli effetti e sui predefiniti di animazione

Panoramica e risorse sui predefiniti di animazione
Panoramica su effetti e risorse
Risorse per gli effetti Cycore FX (CC)
Effetti composti e livelli di controllo
Effetti con attributo Videocamera composizione
Pannello Controlli effetti
Pannello Effetti e predefiniti
Applicare un effetto o un predefinito di animazione
Eliminare o disattivare gli effetti e i predefiniti di animazione
Rimozione di un effetto o di un predefinito di animazione
Punti di controllo dell'effetto
Casualità e numeri casuali
Elenco dei predefiniti di animazione

Torna all'inizio

Panoramica e risorse sui predefiniti di animazione

Per visualizzare un'esercitazione video su come applicare e utilizzare gli effetti e i predefiniti di animazione, visitate il sito Web di Adobe.

I predefiniti di animazione consentono di salvare e riutilizzare specifiche configurazioni di proprietà e animazioni del livello, compresi fotogrammi chiave, effetti ed espressioni. Ad esempio, se avete creato un'esplosione utilizzando diversi effetti con impostazioni delle proprietà, espressioni e fotogrammi chiave complessi, potete salvare tutte queste impostazioni come un singolo predefinito di animazione. Potete quindi applicarlo a qualsiasi altro livello.

Molti predefiniti di animazione non contengono animazione ma piuttosto combinazioni di effetti, proprietà di trasformazione e così via. Un predefinito comportamento per l'animazione utilizza le espressioni invece di fotogrammi chiave per animare le proprietà di un livello.

I predefiniti di animazione possono essere salvati e trasferiti da un computer all'altro. L'estensione del nome file per un predefinito di animazione è .ffx.

After Effects è corredato da centinaia di predefiniti di animazione che potete applicare ai livelli, modificandoli per adattarli a specifiche esigenze, compresi numerosi predefiniti per l'animazione del testo. Consultate predefiniti di animazione di testo.

Potete accedere e applicare i predefiniti di animazione in After Effects utilizzando il pannello Effetti e predefiniti o in Adobe Bridge. Per aprire la cartella Predefiniti, scegliete Sfoglia impostazioni predefinite dal menu del pannello Effetti e predefiniti o dal menu Animazione.

Un metodo efficace per comprendere appieno il modo in cui gli utenti più esperti possono utilizzare After Effects, consiste nell'applicare un predefinito di animazione e premere U o UU per mostrare unicamente le proprietà animate o modificate del livello. Visualizzando le proprietà animate e modificate potete visualizzare le modifiche eseguite dall'autore del predefinito di animazione per creare il predefinito di animazione.

Scaricare, installare e spostare predefiniti di animazione

I predefiniti di animazione che vengono installati con After Effects sono memorizzati nella cartella Predefiniti che si trova in Programmi\Adobe\Adobe After Effects CS5\Support Files (Windows) o Applicazioni/Adobe After Effects CS5 (Mac OS). I predefiniti di animazione che create vengono salvati per impostazione predefinita nella cartella Predefiniti, che si trova in Documenti\Adobe\After Effects CS5 (Windows) o Documenti/Adobe/After Effects CS5 (Mac OS).

Nelle due cartelle Predefiniti sopra menzionate potete aggiungere un nuovo predefinito o un'intera cartella di predefiniti di animazione.

Quando After Effects viene avviato, cerca i predefiniti installati in entrambe le cartelle Predefiniti e nelle relative sottocartelle e li aggiunge al pannello Effetti e predefiniti. After Effects ignora il contenuto delle cartelle i cui nomi iniziano e terminano con parentesi; ad esempio, il contenuto della cartella (archived_animation_presets) non viene caricato.

Nota: *i predefiniti di animazione appaiono nel pannello Effetti e predefiniti solo se si trovano in una delle cartelle Predefiniti o in una delle loro sottocartelle. Se spostate un predefinito in una nuova cartella, posizionate un collegamento (Windows) o un alias (Mac OS) a tale cartella nella cartella Predefiniti.*

I predefiniti di animazione vengono caricati e inizializzati solo quando il pannello Effetti e predefiniti è visualizzato. Se questo pannello è chiuso o nascosto dietro a un altro pannello, i predefiniti di animazione non vengono inizializzati.

After Effects CS5 può usare i predefiniti di animazione creati da After Effects 6.0 e versioni successive.

Salvare un predefinito di animazione

1. Selezionate una qualsiasi combinazione di proprietà (ad esempio Posizione e Scala) e gruppi di proprietà (ad esempio

Disegno e Trasformazione). Se state selezionando solamente degli effetti, potete selezionarli nel pannello Controlli effetti.

2. Selezionate Salva impostazione predefinita animazione dal menu Animazione o dal menu del pannello Effetti e predefiniti.
3. Specificate un nome e la posizione del file e fate clic su Salva.

Per visualizzare il predefinito di animazione nel pannello Effetti e predefiniti, dovete salvarlo nella cartella Predefiniti.

Nota: *se il predefinito di animazione non appare nel pannello Effetti e predefiniti, scegliete Aggiorna elenco dal menu del pannello Effetti e predefiniti.*

Risorse online per i predefiniti di animazione

Potete scaricare ulteriori informazioni sui predefiniti di animazione, tra cui un set di predefiniti di animazione che utilizzano i livelli forma e l'animazione di testo 3D per ogni carattere, dal sito Web Adobe After Effects Exchange.

Se applicate un predefinito di animazione dalla categoria Impostazioni predefinite animazione > Forme > Sfondi, vedrete un effetto Controllo forma animata personalizzato nel pannello Controlli effetti. Questo effetto personalizzato è uno speciale effetto per il controllo delle espressioni che era stato creato appositamente per questi predefiniti di animazione. Potete copiare e incollare questo effetto in altri livelli, oppure salvarlo come predefinito di animazione in modo da poterlo applicare altrove.

Potete anche scaricare predefiniti di animazione da molti altri siti Web della comunità After Effects, come ad esempio il forum AE Enhancers.

Per un elenco dei predefiniti di animazione inclusi con After Effects CS5, consultate Elenco dei predefiniti di animazione.

Nel sito Web di Chris e Trish Meyer è disponibile un'analisi approfondita dei predefiniti di animazione, compresi i predefiniti di animazione di comportamenti e testo, in un estratto in formato PDF del loro libro *Creating Motion Graphics with After Effects*.

Nel sito Web Video Copilot Andrew Kramer offre numerosi predefiniti di animazione.

Chris Zwar mette a disposizione un predefinito di animazione nel suo sito Web che crea una crocetta target utilizzando un livello forma singola, con un'ampia gamma di proprietà personalizzate che rendono il controllo e la modifica dell'animazione della crocetta facile e intuitivo. Questo è un ottimo esempio di come utilizzare i predefiniti di animazione per creare elementi utilizzabili e riutilizzati da altri.

Nel sito Web AETUTS+ Rob Schofield offre un effetto personalizzato (pacchetto di predefinito di animazione con più parti) per la distribuzione e l'animazione di livelli 3D. Questo effetto personalizzato è particolarmente indicato per le animazioni in cui sono coinvolti numerosi livelli 3D in dispersione o convergenza. L'installazione di tali effetti personalizzati è spiegata da Rob nell'esercitazione video di corredo.

Torna all'inizio

Panoramica su effetti e risorse

After Effects include numerosi effetti che potete applicare ai livelli per aggiungere o modificare le caratteristiche di immagini fisse, video e audio. Ad esempio, con gli effetti è possibile modificare l'esposizione o il colore di un'immagine, aggiungere nuovi elementi visivi, modificare l'audio, deformare le immagini, rimuovere la granulosità, migliorare l'illuminazione o creare transizioni.

Talvolta gli effetti vengono erroneamente definiti filtri. La differenza principale tra un filtro e un effetto è che un filtro modifica per sempre un'immagine o altre caratteristiche di un livello, mentre un effetto e le sue proprietà possono essere modificati o rimossi in qualsiasi momento. In altri termini, i filtri operano in modo distruttivo, mentre gli effetti operano in modo non distruttivo. After Effects utilizza gli effetti in modo esclusivo, quindi le modifiche sono non distruttive. Un risultato diretto della possibilità di modificare le proprietà degli effetti consiste nel fatto che le proprietà possono essere modificate nel tempo, o animate.

Nota: *le operazioni sul tracciato, ad esempio Zig-zag e Piega e rigonfiamento, applicate tramite il menu Aggiungi del livello di forma, vengono chiamati effetti in Adobe Illustrator ma funzionano in modo diverso da altri effetti in After Effects.*

Per sfogliare e applicare gli effetti utilizzate il pannello Effetti e predefiniti. Potete modificare le proprietà dell'effetto usando il pannello Controlli effetti o Timeline, oppure potete spostare i punti di controllo dell'effetto nel pannello Livello o Composizione.

Potete applicare più istanze dello stesso effetto a un livello, rinominare ogni istanza e impostare le proprietà per ognuna di esse separatamente.

Per visualizzare un'esercitazione video su come applicare e utilizzare gli effetti e i predefiniti di animazione, visitate il sito Web di Adobe.

Nel sito Web Focal Press è disponibile un video realizzato da Chris e Trish Meyer in cui vengono presentati gli effetti e i predefiniti di animazione e viene mostrato come usare il pannello Effetti e predefiniti. In un articolo disponibile nel sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer offrono consigli su come applicare e usare gli effetti.

Nota: *se aprire un progetto che utilizza un effetto per il quale After Effects non ha caricato il plug-in, viene visualizzata una finestra di dialogo di avviso e all'inizio del nome delle istanze dell'effetto, nel pannello Timeline e nel pannello Controlli effetto, è presente l'indicazione Mancante: . Per visualizzare tutte le istanze degli effetti mancanti nel pannello Timeline per la composizione attiva, premete FF.*

Plug-in degli effetti

Tutti gli effetti vengono implementati come plug-in, compresi quelli inclusi con After Effects. I plug-in sono piccoli moduli software, con estensioni del nome file quali .aex, .pbk e .pbg, che aggiungono funzionalità a un'applicazione Non tutti i plug-in sono destinati agli effetti; ad esempio, alcuni plug-in forniscono funzionalità per importare determinati formati di file e lavorare con essi. Il plug-in Photoshop Camera Raw, ad esempio, fornisce ad After Effects la possibilità di lavorare con i file in formato raw da fotocamera. Consultate Plug-in.

Molti plug-in di effetti sono scritti in linguaggio C/C++, anche se un numero sempre maggiore di plug-in di effetti di manipolazione delle immagini viene scritto in Adobe Pixel Bender.

Poiché gli effetti vengono implementati come plug-in, potete installarne e utilizzarne altri forniti da terze parti rispetto a Adobe, compresi quelli che

create voi. Potete aggiungere un unico nuovo effetto o un'intera cartella di nuovi effetti alla cartella Plug-ins, la quale, per impostazione predefinita, si trova in una di queste cartelle:

- (Windows) Programmi\Adobe\Adobe After Effects CS5.5\Support Files
- (Mac OS) Applicazioni/Adobe After Effects CS5.5

Quando After Effects viene avviato, cerca la cartella dei plug-in e le sue sottocartelle per tutti gli effetti installati e li aggiunge al menu Effetto e al pannello Effetti e predefiniti. After Effects ignora il contenuto delle cartelle il cui nome inizia a termina tra parentesi. ad esempio, il contenuto della cartella (archived_effects) non verrà caricato.

After Effects ha in dotazione numerosi plug-in di terze parti, compresi Foundry Keylight, Synthetic Aperture Color Finesse, Digieffects FreeForm, Imagineer mocha shape, fnord ProEXR, Cycore FX (CC) (CS5.5 e versioni precedenti) e CycoreFX HD (CC) (CS6). Questi plug-in sono installati per impostazione predefinita con la versione completa del software Adobe After Effects. Alcuni di questi plug-in non sono inclusi con la versione di prova di Adobe After Effects. Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.
Nota: *Digieffects FreeForm non è incluso in After Effects CS6.*
After Effects CS6 include Synthetic Aperture Color Finesse 3.

I programmi di installazione di alcuni plug-in installano la relativa documentazione nella directory dei plug-in stessi.

I plug-in EXtractoR e IDentifier di fnord software sono inclusi con After Effects per consentire l'accesso a più livelli e canali nei file OpenEXR. Consultate Plug-in ProEXR: IDentifier ed EXtractoR.

Effetti di animazione
Per animare le proprietà degli effetti, dovete procedere come per l'animazione di qualsiasi altra proprietà, vale a dire, aggiungendo loro fotogrammi chiave o espressioni. Nella maggior parte dei casi, anche gli effetti che si basano sull'animazione per il proprio utilizzo normale richiedono che impostiate dei fotogrammi chiave o delle espressioni. Ad esempio, animate la proprietà Completamento transizione di un effetto transizione o l'impostazione Evoluzione dell'effetto Disturbo turbolento per trasformare un effetto statico in uno dinamico.

Profondità del colore
Numerosi effetti supportano l'elaborazione del colore dell'immagine e dei dati del canale alfa a una profondità di 16 o 32 bit per canale (bpc). L'utilizzo di un effetto a 8 bpc in un progetto a 16 bpc o 32 bpc può portare alla perdita del dettaglio colore. Se un effetto supporta solo 8 bpc e il vostro progetto è impostato su 16 o 32 bpc, il pannello Controlli effetti presenta un'icona di avvertenza ⚠ accanto al nome dell'effetto. Potete impostare il pannello Effetti e predefiniti affinché elenchi solo gli effetti che supportano la profondità di colore del progetto corrente. Consultate Profondità del colore e colore a intervallo dinamico elevato.

Ordine di rendering
L'ordine in cui After Effects esegue il rendering di maschere, effetti, stili di livello e proprietà di trasformazione, chiamato ordine di rendering, può influire sul risultato finale di un effetto applicato. Per impostazione predefinita, gli effetti appaiono nel pannello Timeline e in quello Controlli effetti nell'ordine in cui sono stati applicati. Il rendering degli effetti viene eseguito applicando dall'alto al basso le voci di questo elenco. Per cambiare l'ordine di rendering degli effetti è sufficiente trascinare il nome dell'effetto in una nuova posizione nell'elenco. Consultate Ordine di rendering e comprimere le trasformazioni.

Livelli di regolazione
Per applicare un effetto solamente a una porzione di un livello, usate un livello di regolazione.

Un effetto applicato a un livello di regolazione influenza tutti i livelli sottostanti nell'ordine di sovrapposizione dei livelli nel pannello Timeline. Consultate Creare un livello di regolazione.

Nel sito Web Video Copilot è disponibile un'esercitazione video realizzata da Andrew Kramer che spiega come applicare un effetto a una breve durata e a specifiche porzioni di un filmato.

controlli espressione, effetti
Gli effetti per controllo espressione non modificano le proprietà correnti del livello, ma aggiungono le proprietà del livello cui possono riferirsi le espressioni. Consultate controlli espressione, effetti.

Prevenzione del taglio dei bordi con l'effetto Estendi limiti
Poiché un effetto viene applicato a un livello, i risultati di alcuni effetti vengono vincolati entro i limiti del livello, il che può provocare l'interruzione improvvisa dell'effetto. Potete applicare l'effetto Estendi limiti a un livello per estendere temporaneamente il livello al fine di calcolare i risultati di altri effetti. Questo processo non è necessario per gli effetti più recenti, poiché si tratta generalmente di effetti a 32 bpc.

Gestione degli effetti e proprietà degli effetti con script
Paul Tuersley, nel forum AE Enhancers, mette a disposizione uno script che consente di cercare gli effetti nelle composizioni e di attivarli e disattivarli.

Paul Tuersley, nel forum AE Enhancers, mette a disposizione uno script che facilita la sincronizzazione delle modifiche apportate alle proprietà degli effetti su più livelli.

Effetti applicati con gli strumenti
Alcuni effetti, tra cui l'effetto Marionetta, l'effetto Disegno e l'effetto Pennello a rotoscopio, sono applicati a un livello con uno strumento, invece di

essere applicati direttamente allo stesso modo degli altri effetti. Consultate Animazione con gli strumenti Marionetta, Strumenti di disegno e tratti pennello e Trasparenza, opacità e composizione

Risorse per gli effetti Cycore FX (CC)

Torna all'inizio

Nota: *i plug-in degli effetti Cycore FX (CC) non sono inclusi nella versione di prova di After Effects. Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.*

CycoreFX HD (1.7.1) è incluso nell'installazione di After Effects CS6. È disponibile un supporto a 16 bpc in tutti gli effetti e un supporto a 32 bpc (a virgola mobile) in 35 effetti. Sono inclusi 12 plug-in aggiuntivi. I plug-in di CycoreFX HD dispongono di supporto per effetto movimento, luci, più controlli e opzioni.

In questo video di Todd Kopriva e video2brain vengono presentati i nuovi effetti Cycore e la profondità di bit dei colori migliorata. Viene illustrato come applicare un paio di questi effetti e cosa significa utilizzare profondità di bit diverse.

La documentazione relativa ai plug-in Cycore FX (CC), che comprende anche esercitazioni e progetti di esempio, è disponibile nel sito Web Cycore.

Nel sito Web ProVideo Coalition Alan Shisko offre un'esercitazione video che dimostra l'utilizzo dell'effetto CC RepeTile.

Bob Donlon mette a disposizione una coppia di esercitazioni sull'effetto CC Particle Systems II nel sito Web di Adobe:

- simulazione di un incendio
- simulazione di fuochi d'artificio

Nel sito Web di Eran Stern è disponibile un'esercitazione video con dimostrazione degli effetti CC Particle System II e CC Mr. Mercury.

Effetti composti e livelli di controllo

Torna all'inizio

Numerosi effetti si basano sull'input del livello di controllo (o della mappa di livello). Questi effetti composti utilizzano i valori dei pixel del livello di controllo per determinare come agire sui pixel del livello a cui viene applicato l'effetto (il livello di destinazione). In alcuni casi, l'effetto utilizza i valori di luminosità dei pixel nel livello di controllo, mentre in altri utilizza i valori dei singoli canali dei pixel.

Ad esempio, l'effetto Mappa di spostamento utilizza i valori di luminosità di un livello di controllo per determinare di quanto spostare i pixel del livello sottostante e in che direzione. L'effetto Esplosione può usare due livelli di controllo: uno per personalizzare le forme delle porzioni frantumate e uno per controllare quando devono esplodere parti specifiche del livello di destinazione.

L'effetto composto ignora gli effetti, le maschere e le trasformazioni di un livello di controllo. Per utilizzare i risultati di effetti, maschere e trasformazioni su un livello, precomporre il livello e utilizzare il livello di precomposizione come livello di controllo.

È comune utilizzare un livello di controllo che non è di per sé visibile, ovvero con lo switch Video 👁 è disattivato.

La maggior parte degli effetti composti include un'opzione Allunga e adatta mappa, o un'opzione dal nome simile, che allunga o rimpicciolisce temporaneamente un livello di controllo alle dimensioni del livello di destinazione. Ciò fornisce un pixel nel livello di controllo corrispondente a ogni pixel nel livello di destinazione. Se deselezionate questa opzione, vengono eseguiti i calcoli dell'effetto composto come se il livello di controllo fosse centrato sul livello di destinazione alle sue dimensioni originali.

Potete creare livelli di controllo disegnando o dipingendo in un programma di elaborazione di immagini, come Adobe Photoshop.

Nel sito Web ProVideo Coalition Chris e Trish Meyer spiegano gli effetti composti e come utilizzarli.

Suggerimenti per la creazione di livelli di controllo:

- Per molti effetti composti, i pixel grigio neutro nel livello di controllo corrispondono a operazioni nulle. Pertanto, un livello grigio neutro in tinta unita è un buon punto di partenza per creare un livello di controllo.
- Applicate un effetto Disturbo turbolento a un livello e precomponetelo per creare un buon livello di controllo per risultati di turbolenza o atmosferici.
- Potete creare una mappa di controllo precomponendo un livello in tinta unita bianco, un livello in tinta unita nero e una maschera su livello superiore che determina quali aree sono bianche e quali nere. Se aumentate la sfumatura di una maschera, la transizione tra i valori di bianco e nero è più delicata.
- Il contrasto tra i valori dei pixel adiacenti determina con quanta gradualità cambiano i valori attraverso la superficie del livello di controllo. Per creare cambiamenti graduali, disegnate con un pennello morbido o con anti-alias, oppure applicate i gradienti. Per creare cambiamenti bruschi, evitate tonalità intermedie, utilizzando alcune sfumature a debita distanza le une dalle altre, ad esempio il 50% di grigio, nero e bianco.

Effetti con attributo Videocamera composizione

Torna all'inizio

Alcuni effetti possono utilizzare la videocamera e le luci nella stessa composizione. Gli effetti in questione sono Danza di carte, Comparsa carte ed Esplosione. Alcuni di questi effetti utilizzano sempre la videocamera della composizione, mentre altri includono opzioni di luci e videocamera nel pannello Controlli effetti.

Nota: *l'effetto Live Photoshop 3D si comporta come un effetto con l'attributo Videocamera composizione. Questo effetto appare solo sul livello di un oggetto 3D di un file PSD. In After Effects CS6, il comando Converti in Live Photoshop 3D è stato rimosso. Consultate Livelli di oggetti 3D da Photoshop.*

Quando applicate un effetto con un attributo Videocamera composizione a un livello 2D, l'effetto può rilevare le posizioni delle luci e della videocamera della composizione ed eseguire il rendering di un'immagine 3D sul livello 2D a cui viene applicato. L'effetto sembrerà tridimensionale, ma il livello in cui è applicato l'effetto Videocamera composizione rimarrà bidimensionale e avrà le seguenti caratteristiche:

- I livelli 3D sopra e sotto di esso nel pannello Timeline non possono intersecarsi o proiettare ombre l'uno sull'altro.
- Non può intersecarsi con livelli 3D né proiettare o accettare ombre.

Nota: *il rendering dell'immagine viene effettuato sul livello, non sulla composizione; accertatevi quindi di applicare questi effetti a livelli aventi la stessa dimensione della composizione ed esattamente centrati nella composizione.*

Nel sito Web ProVideo Coalition Chris e Trish Meyer offrono un articolo sull'utilizzo di un semplice set di espressioni per orientare un livello con un effetto Videocamera composita in modo che possa essere integrato con altri livelli 3D in una composizione.

Pannello Controlli effetti

Torna all'inizio

Quando applicate un effetto a un livello, si apre il pannello Controlli effetti, con un elenco che comprende l'effetto appena applicato e i controlli per modificarne i valori delle proprietà. Potete inoltre lavorare con gli effetti e modificarne gran parte dei valori delle proprietà nel pannello Timeline. Tuttavia, il pannello Controlli effetti dispone di controlli più comodi per molti tipi di proprietà quali dispositivi di scorrimento, pulsanti del punto di controllo dell'effetto e istogrammi.

Il pannello Controlli effetti è un visualizzatore, il che significa che potete avere aperti contemporaneamente pannelli Controlli effetti per più livelli e utilizzare il menu del visualizzatore nella scheda del pannello per selezionare i livelli.

- Per aprire o chiudere il pannello Controlli effetti per il livello selezionato, premete F3.
- Per selezionare un effetto, fate clic su di esso. Per selezionare l'effetto successivo o precedente nell'ordine di sovrapposizione, premete rispettivamente il tasto Freccia giù o Freccia su.
- Per espandere o comprimere gli effetti selezionati, premete rispettivamente il tasto Freccia destra o Freccia sinistra.
- Per espandere o comprimere un gruppo di proprietà, fate clic sul triangolino a sinistra del nome dell'effetto o sul nome del gruppo di proprietà.
- Per espandere o comprimere un gruppo di proprietà e tutti i relativi elementi inferiori, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul triangolino.
- Per espandere o comprimere tutti i gruppi di proprietà relativi agli effetti selezionati, premete Ctrl+` (apostrofo) (Windows) o Comando+` (apostrofo) (Mac OS).
- Per ripristinare tutte le proprietà di un effetto sui valori predefiniti, fate clic su Ripristina nella parte superiore della voce dell'effetto nel pannello Controlli effetti.
- Per duplicare gli effetti selezionati, scegliete Modifica > Duplica o premete Ctrl+D (Windows) o Comando+D (Mac OS).
- Per spostare un effetto in un'altra posizione nell'ordine di rendering, trascinatelo verso l'alto o verso il basso nella disposizione.
- Per impostare le proprietà di un effetto su quelle utilizzate in un predefinito di animazione, scegliete dal menu Predefiniti animazione nella parte superiore della voce dell'effetto nel pannello controlli effetti.
- Per mostrare il menu Predefiniti animazione nel pannello Controlli effetti, deselezionate Mostra predefiniti animazione nel menu del pannello.
- Per modificare l'intervallo di una proprietà dell'effetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul valore della proprietà sottolineato del controllo e scegliete Modifica valore dal menu di scelta rapida.

Pannello Effetti e predefiniti

Torna all'inizio

Per scorrere e applicare effetti e predefiniti di animazione è necessario utilizzare il pannello Effetti e predefiniti. Un'icona identifica ogni voce nel pannello per tipo. I numeri riportati nelle icone degli effetti indicano se l'effetto funziona con un massimo di 8, 16 o 32 bit per canale.

Potete scorrere l'elenco degli effetti e dei predefiniti di animazione o cercare effetti e predefiniti di animazione digitando una parte qualsiasi del nome nella casella di ricerca nella parte superiore del pannello.

Le opzioni scelte nel menu del pannello Effetti e predefiniti determinano gli elementi visualizzati:

Mostra effetti per tutte le profondità del colore Mostra gli effetti possibili con qualsiasi profondità del colore, non solo quelli possibili con la profondità del progetto corrente.

Mostra effetti Mostra tutti gli effetti disponibili.

Mostra impostazioni predefinite animazione Mostra tutti i predefiniti di animazione, compresi quelli salvati nella cartella Predefiniti.

Il pannello dispone gli effetti e i predefiniti di animazione secondo l'opzione che avete selezionato dal menu del pannello: Categorie, Cartelle di Esplora risorse (Windows) o Cartelle Finder (Mac OS) oppure Alfabetico.

Utilizzate i seguenti comandi nel menu del pannello per gestire i vostri effetti e i predefiniti di animazione:

Mostra in Esplora risorse (Windows) o Mostra nel Finder (Mac OS) Apre la cartella che contiene l'effetto o il predefinito di animazione nel pannello Effetti e predefiniti.

Aggiorna elenco Aggiorna l'elenco degli effetti e dei predefiniti di animazione.

Nel sito Web Focal Press è disponibile un video realizzato da Chris e Trish Meyer in cui vengono presentati gli effetti e i predefiniti di animazione e viene mostrato come usare il pannello Effetti e predefiniti.

Applicare un effetto o un predefinito di animazione

Torna all'inizio

In un articolo disponibile nel sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer offrono consigli su come applicare e usare gli effetti.

- Per applicare un effetto o un predefinito di animazione a un singolo livello, trascinate l'effetto o il predefinito di animazione dal pannello Effetti e predefiniti in un livello nel pannello Timeline, Composizione o Controlli effetti.
  Nota: *quando trascinate un effetto o un predefinito di animazione su un livello nel pannello Composizione, nel pannello Info viene visualizzato il nome del livello sotto il puntatore. Se rilasciate il pulsante del mouse mentre trascinate un predefinito per animazione quando il puntatore non si trova al di sopra di un livello, viene creato un nuovo livello per contenere il predefinito di animazione. Se rilasciate il pulsante del mouse mentre trascinate un effetto quando il puntatore non si trova sopra un livello, non accade nulla.*
- Per applicare un effetto o un predefinito di animazione a uno o più livelli, selezionate i livelli, quindi fate doppio clic sull'effetto o sul predefinito di animazione nel pannello Effetti e predefiniti.
- Per applicare un effetto a uno o più livelli, selezionate i livelli quindi scegliete Effetto > [categoria] > [effetto].
- Per applicare un predefinito utilizzato o salvata di recente a uno o più livelli, selezionate i livelli, scegliete Animazione > Impostazioni predefinite animazione recenti, quindi scegliete il predefinito di animazione dall'elenco.
- Per applicare il predefinito di animazione applicato più di recente a uno o più livelli, selezionate i livelli, quindi premete Ctrl+Alt+Maiusc+F (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+F (Mac OS).
- Per applicare l'effetto applicato più di recente a uno o più livelli, selezionate i livelli, quindi premete Ctrl+Alt+Maiusc+E (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+E (Mac OS).
- Per applicare un predefinito di animazione a uno o più livelli utilizzando Adobe Bridge, selezionate i livelli, scegliete Animazione > Sfoglia impostazioni predefinite, individuate il predefinito di animazione, quindi fate doppio clic su di esso.
- Per applicare le impostazioni degli effetti da un predefinito di animazione all'istanza corrente di un effetto, scegliete il nome del predefinito di animazione dal menu Impostazioni predefinite animazione per l'effetto nel pannello Controlli effetti.
- Per copiare gli effetti di un livello in uno o più livelli, selezionate gli effetti nel pannello Timeline o Controlli effetti, scegliete Modifica > Copia, selezionate i livelli di destinazione e scegliete Modifica > Incolla.

Nota: *l'applicazione di un effetto o di un predefinito di animazione a un livello comporta la selezione del livello.*

Per impostazione predefinita, quando applicate un effetto a un livello, l'effetto rimane attivo per tutta la durata del livello. Tuttavia, potete far sì che un effetto inizi e termini in momenti specifici o renderlo più o meno intenso nel tempo utilizzando fotogrammi chiave o espressioni oppure ancora applicando l'effetto a un livello di regolazione.

I predefiniti per animazione vengono applicati nel tempo corrente.

Per vedere quali modifiche sono state apportate applicando un predefinito per animazione a un livello, selezionate il livello e premete UU per visualizzare le proprietà modificate, oppure premete U per visualizzare le proprietà con fotogrammi chiave o espressioni.

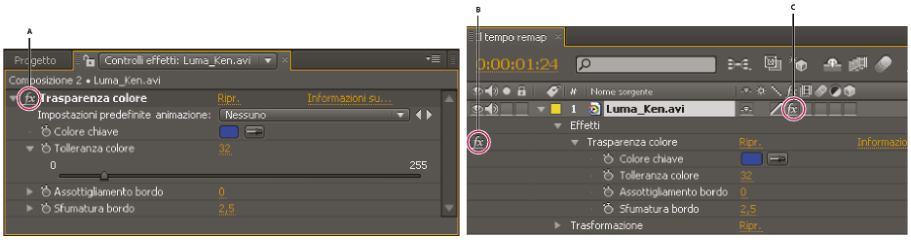
Eliminare o disattivare gli effetti e i predefiniti di animazione

Torna all'inizio

Una volta applicati gli effetti a un livello, potete temporaneamente disattivarne uno o tutti sul livello in modo da potervi concentrare su un altro aspetto della composizione. Gli effetti che sono disattivati non vengono sottoposti a rendering, né per le anteprime né per l'output finale. Tuttavia, nel pannello Coda di rendering potete specificare che la composizione venga sottoposta a rendering per l'output finale con tutti gli effetti attivi, a prescindere da quelli sottoposti a rendering per le visualizzazioni in anteprima nel pannello Composizione. La disattivazione di un effetto non elimina i fotogrammi chiave creati per una qualsiasi delle proprietà degli effetti. Tutti i fotogrammi chiave permangono finché l'effetto non viene eliminato dal livello.

Non potete disattivare un predefinito di animazione o eliminarlo da un livello come unità. Potete, ovviamente, eliminare o disattivare singolarmente gli effetti, i fotogrammi chiave e le espressioni che comprende.

- Per eliminare un effetto da un livello, selezionate il suo nome nel pannello Controlli effetti o Timeline e premete Canc.
- Per eliminare tutti gli effetti da uno o più livelli, selezionate i livelli nel pannello Timeline o Composizione e scegliete Effetto > Rimuovi tutto o premete Ctrl+Maiusc+E (Windows) o Comando+Maiusc+E (Mac OS).
  Nota: *con questo comando è possibile rimuovere tutti i fotogrammi chiave relativi agli effetti che sono stati rimossi. Se per errore selezionate Rimuovi tutti, selezionate immediatamente Modifica > Annulla Elimina effetto oppure Modifica > Annulla Rimuovi tutto per ripristinare effetti e fotogrammi chiave.*
- Per disattivare temporaneamente un effetto, selezionate il livello nel pannello Controlli effetti o Timeline, quindi fate clic sullo switch Effetto fx a sinistra del nome dell'effetto.
- Per disattivare temporaneamente tutti gli effetti su un livello, fate clic sullo switch Effetto fx nella colonna Switch per il livello nel pannello Timeline.



Switch Effetto nel pannello Controlli effetti e switch Effetto nel pannello Timeline
A. *Lo switch Effetto nel pannello Controlli effetti attiva o disattiva uno specifico effetto.* ***B.*** *Lo switch Effetto relativo a un effetto, nel pannello Timeline, attiva o disattiva a sua volta uno specifico effetto.* ***C.*** *Lo switch Effetto nella colonna Switch del pannello Timeline attiva o disattiva tutti gli effetti su un livello.*

Rimozione di un effetto o di un predefinito di animazione

Torna all'inizio

Potete rimuovere un effetto o un predefinito di animazione dalla cartella in cui After Effects cerca questi elementi, impedendo che vengano caricati e visualizzati nel pannello Effetti e predefiniti o nel menu Effetto.

1. Selezionate l'effetto o il predefinito di animazione nel pannello Effetti e predefiniti.
2. Scegliete Mostra in Esplora risorse (Windows) o Mostra nel Finder (Mac OS) dal menu del pannello.
3. Spostate il file dell'effetto (.aex) o del predefinito di animazione (.ffx) fuori dalla cartella Plug-in o Predefiniti.
4. Scegliete Aggiorna elenco dal menu del pannello Effetti e predefiniti per aggiornare l'elenco dei predefiniti di animazione nel pannello.

   L'elenco degli effetti viene aggiornato solo all'avvio dell'applicazione.

Anziché di rimuovere interamente gli effetti o i predefiniti di animazione, potete valutare la creazione di una sottocartella nella cartella Plug-in o Predefiniti per gli effetti o i predefiniti di animazione che utilizzate raramente. After Effects ignora il contenuto delle cartelle i cui nomi iniziano e terminano con parentesi, ad esempio (archive_folder).

Punti di controllo dell'effetto

Torna all'inizio

Alcuni effetti hanno dei punti di controllo dell'effetto che determinano il modo in cui l'effetto agisce sul livello. Ad esempio, l'effetto Lampi avanzati ha due punti di controllo, Origine e Direzione, che specificano dove inizia il lampo e qual è la sua direzione.

I punti di controllo degli effetti si trovano nello spazio del livello per i livelli senza rasterizzazione continua e oer i quali le trasformazioni non vengono compresse. Se a un livello viene applicata la rasterizzazione continua o se dispone di trasformazioni compresse, i punti di controllo dell'effetto sono disponibili nello spazio della composizione. Consultate Sistemi di coordinate: spazio della composizione e spazio del livello e Ordine di rendering e compressione delle trasformazioni.

Ai livelli vettoriali (come i livelli di forma e di testo) viene sempre applicata la rasterizzazione continua, pertanto i relativi punti di controllo sono sempre nello spazio della composizione. Consultate Rasterizzare in modo continuo un livello contenente grafica vettoriale.

Per impostazione predefinita, i livelli di oggetti Null, i livelli in tinta unita e altri livelli basati su elementi di metraggio hanno i punti di controllo nello spazio del livello.

Visualizzare un punto di controllo dell'effetto

- Per visualizzare un punto di controllo dell'effetto nel pannello Livello, selezionate il nome dell'effetto nel pannello Visualizza, nella parte inferiore del pannello Livello.
- Per visualizzare un punto di controllo dell'effetto nel pannello Composizione, selezionate il nome dell'effetto nel pannello Timeline o Controlli effetti.
  Nota: *per visualizzare i punti di controllo dell'effetto nel pannello Composizione, selezionate Mostra controlli livello nel menu Visualizza e Controlli effetti in Opzioni di visualizzazione (Visualizza > Opzioni visualizzazione).*

Spostare un punto di controllo dell'effetto

- Nel pannello Composizione o Livello, trascinate il punto di controllo dell'effetto ⊕.
- Nel pannello Controlli effetti, fate clic sul pulsante del punto di controllo dell'effetto ⌖, quindi, nel pannello Composizione o Livello, fate clic dove desiderate posizionare il punto di controllo dell'effetto.
- Nel pannello Timeline o Controlli effetti, trascinate o immettete i valori per le coordinate x e y per il punto di controllo dell'effetto, come fareste per modificare qualsiasi altra proprietà.

Casualità e numeri casuali

Torna all'inizio

Dato che la vera casualità non è ripetibile, molti effetti la simulano utilizzando un calcolo che genera risultati apparentemente casuali per ogni

valore di una proprietà Numero casuale. Più istanze dello stesso effetto produrranno gli stessi risultati se tutte le loro impostazioni, compresi i valori della proprietà Numero casuale, sono identici. Ciò consente di ottenere risultati prevedibili e deterministici ma con l'aspetto della casualità.

La modifica del valore di Numero casuale non aumenta né diminuisce la casualità, bensì la fa apparire in modo diverso.

Potete aggiungere casualità a qualsiasi proprietà con le espressioni nella categoria Numeri casuali.

Torna all'inizio

Elenco dei predefiniti di animazione

Questa sezione fornisce un elenco di predefiniti di animazione inclusi con la versione completa di After Effects CS5 e versioni successive.

Nota: *I predefiniti di animazione contrassegnati da un asterisco (*) sono inclusi nel pacchetto di predefiniti di animazione aggiuntivi forniti da Adobe in Adobe After Effects Exchange. Questi predefiniti di animazione aggiuntivi utilizzano i livelli forma e le funzionalità di animazione di testo 3D per carattere che sono state introdotte in After Effects CS3.*

Per informazioni su come usare, sfogliare e visualizzare un'anteprima dei predefiniti di animazione, consultate Panoramica e risorse sui predefiniti di animazione.

Sfondi

- Apparizione
- Cubi
- Ceneri
- Circuito
- Potere cosmico
- Inquietante
- Tenda
- Tessuto profondo
- Luci nella nebbia
- Germi
- Cristalli verdi
- Indigestione
- Infezione
- Lampo curvo
- Magma
- Sfera celeste
- Pixel
- Rettangoli dinamici
- Velocità rosso
- Fiume
- Luce rosa
- Seta
- Fumo ascendente
- Curve radenti

Comportamenti

- Scorrim. automatico - Orizz.
- Scorrim. automatico - Vertic.
- Deviazione nel tempo
- DissolvAperturaLivSottostante
- Diss. apertura+chiusura - fot
- Dissolv. apert.+chiusura-msec
- DissolvChiusuraLivSottostante

- Flash opacità - marcatori livello
- Flash opacità - casuale
- Ruota nel tempo
- Rimb. scala - marcat. Livello
- Rimbalzo scala - casuale
- Deformazione - gelatina
- Deformazione - posizione
- Deformazione - rotazione
- Deformazione - scala
- Deform. - distors. Curvilinea
- Effetti deformaz. in movim

Immagine - Creativa

- Fiore sbocciato - colori chiari + scuri
- Fiore sbocciato - colori chiari
- Fiore sbocciato - cristallizza
- Colorazione - tinta blu
- Colorazione - tinta oro
- Colorazione - infrarosso
- Colorazione - ombra di luna
- Colorazione - tinta rossa
- Colorazione - porpora reale
- Colorazione - seppia
- Colorazione - blu cielo
- Colorazione - cielo arancione
- ColorazioneSfumaturaTramonto
- Contrasto - luminanza
- Contrasto - saturazione
- Dimensioni - smusso+ombra
- Dimensione - bagliore+ombra
- Grayscale
- Video interno - con fotogrammi
- Video int. - cont. strappati
- TerzoSinistraMascheraScoopNTSC
- TerzoSinistraMascheraScoopPAL
- TerzoInferioreMascheraScoopNTSC
- TerzoInferioreMascheraScoopPAL
- BloccoEsternoTerzoInfScurimento
- Blocco esterno terzo inf-satur
- Illuminazione vignetta
- Illum. atmosfera - digitale
- Illum. atmosfera - bande
- Vignette Lighting

Immagine - Effetti speciali

- TV rotta 1 - distorsione
- TV rotta 2 - vecchia
- TV rotta 3 - segnale debole
- Porzioni incrinate
- Esposizione multipla a sbalzo
- Perdite luce - marc. livello
- Perdite di luce - casuali
- Errori registrazione movimento
- Visione notturna

Immagine - Utilità

- Intervallo dinamico com-esp
- Ritaglia bordi
- Flip + Flop
- Flip
- Flop
- Inverti Alfa
- Chiave - sfocatura blu
- Chiave - sfocatura verde
- Livelli - da computer a video
- Livelli - da video a computer
- Riduci quadrettatura DV
- Espressione immagine campione

Forme

Sfondi

- Riquadro sciame
- Caleidoscopico
- Reticolo - Circolare
- Reticolo - Lineare
- Reticolo - Pentagonale

Sfondi 2*

- Autumn Leaves*
- Blue Hibiscus*
- Butterfly Resolve*
- Fabric of Space*
- Floral Explosion*
- Jellyfish Web*
- Sharps*

Elementi

- Barra testo 60
- Linea animata - Riquadri
- Linea animata - Punti
- Riquadri animati

Riquadri modificabili

- Anelli
- Serpeggiamento wireframe

Elementi 2*

- Box Grid*
- Crosshatch Focus*
- Deconstructionist*
- Deploy*
- Geo Logo*
- Graph Paper*
- Honeycomb*
- Iris Flare*
- Kaleidorganic*
- Kaleidoscopic Seaweed*
- Light Bulb Sign*
- Mandathorns*
- Neon Flower*
- Protection*
- Pulsing Snake*
- Radar Stopwatch*
- Spiral Magic*
- Swoop*
- Tunnel Drain*
- Woven Celtic*
- Woven Springs*

Lower Thirds*

- LT_blue double slant+anim*
- LT_blue double-still*
- LT_dashed underscore-still*
- LT_double bubble-still*
- LT_fade bar-still*
- LT_neutral gradient+anim*
- LT_neutral gradient-still*
- LT_red skew glow+anim*
- LT_slant underscore-still*
- LT_underhook-still*

Sprite - Animazioni

- Alieno - Animato
- Circolare - Divisione cellulare
- Nodo danzante
- Mandala - Animato
- Phase Scope
- SpiroMandala
- Stellina

Sprite - Animazioni 2*

- Pulsing Circles*
- Spiralgear*
- Sunflower - animated*

Sprite - Immagini fisse

- Alieno - Calligrafia
- Alieno - Volto
- Riquadro - Linee tratteggiate
- Bersaglio
- Circolare - Semicerchio
- Circolare - Tratteggio triplo
- Crocetta - Graffa
- Crocetta - Tonda
- Crocetta - Quadra
- Lame ventilatore
- Flower Power
- Ingranaggio
- Luce divina
- Sole indiano
- Mandala
- Raggio-4
- Raggio-8
- Parentesi tonda - Smussata
- Parentesi tonda - Doppia
- Margherita marina
- Dente 3

Sprite - Immagini fisse 2*

- Spirale*
- Sunflower - still*

Symbol Families*

- Braille* (numbers, letters, punctuation, contractions, and fragments)
- I Ching* (hexagrams and trigrams)
- Pictograms*
- Schematic* (antennas, batteries, capacitors, diodes, grounds, inductors, logic symbols, resistors, transformers, transistors, tubes)

Effetti audio

- Laser
- Occupato
- Telefono Adobe
- Tono di libero - USA
- Toni multifrequenza
- Compagnia telefonica
- Squillo - USA

Sintetici

- Barre blu
- Celle
- Digitale
- Etereo
- Atmosfera dorata
- Lampo orizzontale
- Lampo verticale
- Mosaico
- Bande arancione
- Fumo aleggiante
- Esplosione stellare rotante

Testo

Testo 3D

- 3D Base posizione Z cascata
- 3D Base posizione Z testo
- 3D Base rotazione X cascata
- 3D Base rotazione Y cascata
- 3D Salto al centro
- 3DIndietroScalaInclinazione
- 3DIndietroDisordineSfocatura
- 3DCapovoltaInEntrataRotazioneX
- 3DCapovoltaInUscitaRotazioneX
- 3DCapovoltaInAltoRiflessione
- 3DSvolazzanteInEntrataSinistra
- 3DSvolazzanteInEntrataCasuale
- 3DSvolazzanteInEntrataDestra
- 3D Vola in basso e spiega
- 3DVolaInBassoDietroTelecamera
- 3DVolaInBassoCasualeRotazione Y
- 3D Linee zoom in
- 3D Pioggia parole e colori
- 3D Precipitazione picco casuale
- 3D Risoluzione posizione
- 3D Rotazione attorno a cerchio
- 3DRotazioneInEntrataCarattere
- 3DRotazioneInEntrataParola
- 3DDisordineInEntrataPosizioneZ
- 3D Spirale in basso e spiega
- 3DSpiraleRotazioneInEntrataRiga
- 3DSpiraleRotazioneInUscitaRiga
- 3D Altalena su tracciato
- 3DPrecipitazioneParoleInAvanti

- 3D Torsione e colori caratteri

Testo 3D 2*

- 3D Blur Flip Up Random*
- 3D Character Lineup*
- 3D Falling Like Leaves*
- 3D Flip Over Heels*
- 3D Fumble Up*
- 3D Ghost Landing*
- 3D Pop Forward Fadeout*
- 3D Pop Forward Unblur*
- 3D Take a Bow*
- 3D Triple Twist XYZ*
- 3D Tumble X and Turn*
- 3D Twisty Ribbons*
- 3D Unsteady Swing*
- 3D Words Jump in XYZ*
- 3D Words Wiggles in XYZ*

Apparizioni animate

- Spirale centro
- Apparizione caratteri scorrevoli
- Apparizione decoder
- Caduta singoli caratteri
- Tavola ottotipica
- Apparizione e ribaltamento
- Apparizione caratteri
- Apparizione righe
- Apparizione parole
- Volo dal basso
- Volo con torsione
- Parole a scoppio
- Pioggia caratteri
- Apparizione casuale
- Apparizione caratteri scorrevoli casuali
- Apparizione parole scorrevoli casuali
- Sparizione lenta
- Apparizione con spostamento uniforme
- Apparizione con rotazione caratteri
- Apparizione con rotazione parole
- Apparizione rettilinea caratteri
- Apparizione rettilinea parole
- Apparizione rettilinea su più righe
- Apparizione dilatata tutte le righe
- Apparizione dilatata tutte le parole
- Apparizione con torsione tutte le righe

- Apparizione con torsione tutte le parole
- Macchina per scrivere
- Comparsa verso il centro

Rimozioni animate

- Dissolvenza encoder
- Dissolvenza per carattere
- Dissolvenza lenta
- Dissolvenza pioggia caratteri
- Rimozione volo casuale
- Rimozione volo casuale parole
- Rimozione con scorrimento a destra per carattere
- Rimozione con scorrimento a destra per parola
- Rimozione dilatata tutte le righe
- Rimozione dilatata tutte le parole
- Rimozione con torsione tutte le righe
- Rimozione con torsione tutte le parole

Sfocature

- Sfocatura per parola
- Treno ad alta velocità
- Evaporazione
- Annebbiato
- Saltellante
- Nastro trasportatore

Curve e rotazioni

- Fiore sbocciato
- Inserimento orario
- Rotazione antioraria
- Turbine
- Acrobazie lazo
- Lazo
- Gioco delle sedie
- Newton
- Girandola
- Riflesso radiale
- Rotazione inversa
- Rotazione
- Capriola
- Rotazione veloce
- Uscita a spirale
- Ingresso a spirale
- Spirografo
- Incursione
- Foglie di tè
- Cerchione di ruota

- Ingresso turbine

Espressioni

- Apparizione parole
- Formato ora corrente
- Dizionario
- Numero inquadrato
- Serpeggiamento
- Rimbalzo testo

Riempimento e tratto

- Successione tratti
- Comparsa colore di riempimento
- Scala a colori con sfarfallio
- Colore con sfarfallio
- Verde con sfarfallio
- Infiammazione
- Pulsazioni blu
- Pulsazioni arancioni
- Tratti con pulsazioni
- Rotazione tonalità
- Sfarfallio colori scorrevoli
- Tratti dall’alto verso il basso
- Larghezza tratto deformazioni in movimento per riga
- Larghezza tratto deformazioni in movimento

Grafica

- Barre intermittenti
- Barre verde lime
- Nota blu
- Forme tagliate
- Scambio
- Punti verdi
- Casualità
- Cerchi rossi
- Pellicola graffiata
- Fiocchi di neve
- Ritaglio bianco
- Riquadri gialli

Luci ed effetti ottici

- Flash blu
- Broadway
- Pulsazioni bolle
- Emersione
- Esposizione
- Flash

- Esposizione sfarfallio
- Fluttuazione
- Luce fluorescente
- Insegna
- Sovrapponi
- Esposizione con pulsazioni
- Ombre
- Profili controluce
- Sonar
- Rotazione flash
- Flash parole

Effetti meccanici

- Ciclo algoritmo
- Algoritmo
- Automazione
- Cattiva ricezione
- Doppler
- Elettromagnete
- Elicottero
- Inserimento testo
- Cinematico
- Effetti meccanici
- Pistoni
- Cremagliera e pignone
- Movimento in viaggio
- Rimbalzi scalati
- Rullo
- Gradini
- Sottomarino
- Sottolineatura
- Warp 9.8

Varie

- Volo angolato
- Riflessione indietro
- Soffio
- Apparizione con rimbalzo
- Bungee
- Caos
- Piattello
- Punto.com
- Spazio movimenti
- Esplosione
- Caduta e rimbalzo
- Pendolo

- Sacco da pugile
- Domanda
- Battito
- Rimbalzo con rotolamento
- Salto in sequenza
- Sei colpi
- Rimbalzo con scorrimento
- Apparizione con scivolamento
- Fumo
- Compressione
- Supereroe
- Altalena
- Nastri attorcigliati
- Fuoco prospettico
- Righe deformate in movimento
- Yo-Yo

Multiriga

- Minestrone alfabetico
- Contrazione-espansione
- Correnti
- Pacchetto dati
- Stream dati
- Distribuzione carte
- Crittografia
- Volo per caratteri
- Volo per parole
- Anteriore-posteriore
- Fronte-retro
- Idee
- In ingresso
- Corrente a getto 2
- Corrente a getto
- Riflessione più righe
- In uscita-In ingresso
- Pneumatico
- Produzione
- Disposizione destra sinistra
- Giorni della settimana
- Elaboratore testi
- Comparsa lampo

Effetto organici

- Autunno
- Ebollizione
- Boomerang

- Diagonale rimbalzi
- Gomma da masticare
- Scalatore
- Rimbalzi progressivi
- Doppia elica
- Rimbalzo gocce
- Esca
- Battito d’ali
- Formazione in volo
- Mosca
- Colibrì
- Nuvola di insetti
- Insetti
- Labrador
- Cavallina
- Linea sciolta
- Marea
- Tremito
- Increspatura
- Pavimento in gomma
- Gomma
- Mal di mare
- Confusione
- Ribollimento
- Fette e cubetti
- Germogli
- Gioco di squadra
- Campo di grano
- Corrente aerea
- Vacillamento

Tracciati

- Ciclo 360
- Antilope
- Formiche
- Retroscena
- Bilanciamento
- Uomo dei palloncini
- Palloncino
- Rimbalzi
- Scoppio di bolle
- Rilievo e slittamento
- Centopiedi
- Circuito elettrico
- Trasportatore a nastro

Doppia spirale

- Giù e fuori
- Scomparsa scorrimento discesa
- Discesa e scorrimento
- Follia
- Ostacoli
- Colpo di karate
- Ciclo in entrata e uscita
- Lirico
- Organismo
- Graffetta
- Tubi
- Raquetball
- Scompiglio
- Bobina
- Ponte di funi
- Serpente
- Pendio sdrucciolevole
- Lunga spirale
- Spirale
- Molla
- Contorto
- Tromba delle scale
- Simmetria
- Moto perenne
- Stelle
- Zig-zag

Rotation (Rotazione)

- Gocce in giù
- Riflessione in su
- Rotazione completa
- Ciclo continuo
- Rotazione casuale
- Rotazione caratteri
- Rotazione per parola
- Apparizione con rotazione
- Rotazione vorticosa
- Mulinello

Scala

- Larga scala
- Let’s dance
- Riduzione parola
- Riduzione
- Ingrandimento parola

- Ingrandimento
- Comparsa deformazioni in movimento in scala
- Zoom indietro
- Zoom avanti

Spaziatura

- Contrazione
- Diminuzione spaziatura
- Estensione
- Aumento spaziatura
- Ingrandimento
- Spasmo
- Elastico

Trasformazione

- Posizione XYZ separata

Consultate Dimensioni separate della posizione per animare i componenti individualmente.

Transitions

Transizioni - Dissolvenze

- Dissolvenza in blocchi - digitale
- Dissolvenza in blocchi - casuale
- Dissolvenza in blocchi - linee di scansione
- Riquadri concentrici NTSC
- Riquadri concentrici PAL
- Riquadri casuali NTSC
- Riquadri casuali PAL
- Riquadri con traccia NTSC
- Riquadri con traccia PAL
- Dissolvenza - globi
- Dissolvenza - dithering
- Dissolvenza - increspatura
- Dissolvenza - sabbia
- Dissolvenza - non sciolto
- Dissolvenza - vapore
- DissolvenzaImmersioneNero
- DissolvenzaEsplosioneBianco
- Dissolvenza - sovraesposizione
- Ovali concentrici NTSC
- Ovali concentrici PAL
- Ovali casuali NTSC
- Ovali casuali PAL

Transizioni - Movimento

- Comparsa carte - frattura 2D
- ComparsaCarteTempestaPixel3D

Comparsa carte - altalena 3D

- Volo all’interno
- Scorrimento - goccia
- Scorrimento - diretto
- Scorrimento - spazzolata
- Scorrimento - variabile
- Dilatazione e sfocatura
- Dilatazione e scorrimento
- Dilatazione diagonale fondo
- Dilatazione diagonale alto
- Dilatazione orizzontale
- Dilatazione verticale
- Dilatazione orizzontale
- Dilatazione alto-basso
- Zoom - rotazione 2D
- Zoom - precipitazione 3D
- Zoom - bolla
- Zoom - spirale
- Zoom - deformazione

Transizioni - Passaggi

- Passaggio banda - NTSC
- Passaggio banda - PAL
- Passaggio banda - incrocio NTSC
- Passaggio banda - incrocio PAL
- Passaggio banda - zig zag NTSC
- Passaggio banda - zig zag PAL
- Porte del pollaio
- Passaggio scacchiera - NTSC
- Passaggio scacchiera - PAL
- Conchiglia
- Passaggio orologio
- Rivela angolo
- Passaggio griglia
- Figura geometrica - croce
- Figura geometrica - rombo
- Figura geometrica - punti
- Figura geometrica - cerchio
- Figura geometrica - quadrato
- FiguraGeometricaDispiegStellare
- Figura geometrica - stella
- FiguraGeometricaDispiegEsplSol
- FiguraGeometricaEsplosSolare
- Passaggio lineare
- Disegno su NTSC

Disegno su PAL

- Comparsa radiale - fondo
- Comparsa radiale - alto
- Veneziane
- Passaggio a cuneo

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Elenco di effetti

Effetti Canale 3D
Effetti di sfocatura e nitidezza
Effetti Canale
Effetti Correzione colore
Effetti Distorsione
controlli espressione, effetti
Effetti Generazione
Effetti Trasparenza
Effetti Mascherino
Effetti Disturbo e granulosità
Effetti di prospettiva
Effetti Simulazione
Effetti Stilizza
Effetti Testo
Effetti Tempo
Effetti Transizione
Effetti Utilità
Effetti Obsoleto

Nota: *gli effetti indicati come effetti di terze parti non sono inclusi con la versione di prova di Adobe After Effects. Tuttavia nella versione di prova di After Effects CS5.5 e versioni successive è incluso l'effetto Keylight. Per informazioni su tali effetti, consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.*

Effetti Canale 3D

Torna all'inizio

- Effetto Estrazione canali 3D
- Effetto Alone profondità
- Effetto Profondità di campo
- Effetto Nebbia 3D
- Effetto ID mascherino

Effetti di terze parti:

- Effetto EXtractoR
- Effetto IDentifier
- ID mascherino

Effetti di sfocatura e nitidezza

Torna all'inizio

- Effetto Sfocatura bilaterale
- Effetto Sfocatura riquadri
- Effetto Sfocatura con lente fotocamera (CS5.5)
- Effetto Sfocatura canale
- Effetto Sfocatura composta
- Effetto Sfocatura direzione
- Effetto Sfocatura veloce
- Effetto Controllo sfocatura
- Effetto Sfocatura lente
- Effetto Sfocatura radiale
- Effetto Riduzione sfarfallio di interlacciamento

- Contrasta, effetto
- Effetto Sfocatura intelligente
- Effetto Maschera di contrasto

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Cross Blur (CS6)
- Effetto CC Radial Blur
- Effetto CC Radial Fast Blur
- Effetto CC Vector Blur

Effetti Canale

Torna all'inizio

- Aritmetica, effetto
- Effetto Fusione
- Effetto Calcoli
- Effetto Combinazione canali
- Effetto Aritmetica composta
- Effetto Inversione
- Effetto Min/Max
- Effetto Rimuovi alone colore
- Effetto Imposta canali
- Effetto Imposta mascherino
- Effetto Scorrimento canali
- Effetto Composito tinta unita

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Composite

Effetti Correzione colore

Torna all'inizio

- Effetti Colore automatico e Contrasto automatico
- Effetto Livelli automatici
- Effetto Bianco e nero
- Effetto Luminosità e contrasto
- Effetto Colori diffusione televisiva
- Effetto Cambia colore
- Effetto Modifica in colore
- Effetto Mixer canali
- Effetto Bilanciamento colore
- Effetto Bilanciamento colore (HLS)
- Effetto Collegamento colore
- Effetto Stabilizzatore colore
- Effetto Colorama
- Effetto Curve
- Effetto Equalizza
- Effetto Esposizione
- Effetto Gamma/Piedistallo/Guadagno
- Effetto Tonalità/saturazione

- Effetto Mantieni colore
- Effetto Livelli
- Effetto Livelli (Controlli singoli)
- Effetto Filtro fotografico
- Effetto Mappa arbitraria di Photoshop
- Effetto Correzione colore selettiva
- Effetto Ombra/Luce
- Effetto Tinta
- Effetto Tre tonalità
- Effetto Vividezza

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Color Neutralizer (CS6)
- Effetto CC Color Offset
- Effetto CC Kernel (CS6)
- Effetto CC Toner

Effetti Distorsione

Torna all'inizio

- Effetto Alterazione onda
- Effetto Rigonfiamento
- Effetto Fissa angoli
- Effetto Mappa di spostamento
- Fluidifica, effetto
- Effetto Ingrandisci
- Effetto Alterazione trama
- Effetto Specularità
- Effetto Scostamento
- Effetto Compensazione ottica
- Effetto Coordinate polari
- Nuova forma, effetto
- Effetto Increspatura
- Effetto Macchia
- Effetto Sfera
- Effetto Trasformazione
- Effetto Spostamento turbolenza
- Effetto Spirale
- Effetto Alterazione
- Effetto Stabilizzatore alterazione (CS5.5 e versioni successive)
- Effetto Alterazione onda

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Bend It
- Effetto CC Bender
- Effetto CC Blobbylize
- Effetto CC Flo Motion
- Effetto CC Griddler

Effetto CC Lens

- Effetto CC Page Turn
- Effetto CC Power Pin
- Effetto CC Ripple Pulse
- Effetto CC Slant
- Effetto CC Smear
- Effetto CC Split
- Effetto CC Split 2
- Effetto CC Tiler

controlli espressione, effetti

Torna all'inizio

Consultate controlli espressione, effetti.

- Effetto Controllo angolo
- Effetto Controllo caselle
- Effetto Controllo colore
- Effetto Controllo livello
- Effetto Controllo punto
- Effetto Controllo cursore

Effetti Generazione

Torna all'inizio

- Effetto Sfumatura a 4 colori
- Effetto Lampi avanzati
- Effetto Spettro audio
- Effetto Forma d’onda audio
- Effetto Raggio
- Effetto Pattern celle
- Effetto Scacchiera
- Effetto Cerchio
- Effetto Ellisse
- Effetto Riempimento contagocce
- Effetto Riempimento
- Effetto Frattale
- Effetto Griglia
- Effetto Riflesso lente
- Effetto Secchiello
- Effetto Onde radio
- Effetto Sfumatura
- Effetto Scarabocchio
- Effetto Tratto
- Effetto Vegas
- Effetto Scrivi sopra

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Glue Gun
- Effetto CC Light Burst 2.5

- Effetto CC Light Rays
- Effetto CC Light Sweep
- Effetto CC Threads (CS6)

Effetti Trasparenza

Torna all'inizio

- Effetto Trasparenza differenza colori
- Effetto Trasparenza colore
- Effetto Intervallo colori
- Effetto Mascherino differenza
- Effetto Estrai
- Effetto Trasparenza interno/esterno
- Effetto Trasparenza colore lineare
- Effetto Luminanza
- Effetto Soppressione macchie

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Simple Wire effetto
- Keylight

Effetti Mascherino

Torna all'inizio

- Effetto Riduzione mascherino
- Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino
- Effetto Riduzione semplice

Effetti di terze parti:

- mocha shape

Effetti Disturbo e granulosità

Torna all'inizio

- Effetto Aggiungi granulosità
- Effetto Polvere e grana
- Effetto Disturbo frattale
- Effetto Corrispondenza granulosità
- Effetto Mediana
- Effetto Disturbo
- Effetto Disturbo alfa
- Effetto Disturbo HLS e Disturbo HLS automatico
- Effetto Rimuovi granulosità
- Effetto Disturbo turbolento

Effetti di prospettiva

Torna all'inizio

- Effetto Vetri 3D
- Effetto Alfa rilievo
- Effetto Bordi in rilievo
- Effetto Ombra esterna
- Effetto Ombra radiale

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Cylinder
- Effetto CC Environment (CS6)
- Effetto CC Sphere
- Effetto CC Spotlight

Effetti Simulazione

Torna all'inizio

- Effetto Danza di carte
- Effetto Riflessioni caustiche
- Effetto Schiuma
- Effetto Ambiente particelle
- Effetto Esplosione
- Effetto Onde d'acqua

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Ball Action
- Effetto CC Bubbles
- Effetto CC Drizzle
- Effetto CC Hair
- Effetto CC Mr. Mercury
- Effetto CC Particle Systems II
- Effetto CC Particle World
- Effetto CC Pixel Polly
- Effetto CC Rainfall (CS6)
- Effetto CC Scatterize
- Effetto CC Snowfall (CS6)
- Effetto CC Star Burst

Effetti Stilizza

Torna all'inizio

- Effetto Tratti pennello
- Effetto Cartone animato
- Effetto Rilievo colore
- Effetto Rilievo
- Effetto Trova bordi
- Effetto Bagliore
- Effetto Mosaico
- Effetto Porzioni in movimento
- Effetto Posterizza
- Effetto Bordi ruvidi
- Effetto Dispersione
- Effetto Luce stroboscopio
- Effetto Texture
- Effetto Soglia

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Block Load (CS6)
- Effetto CC Burn Film

- Effetto CC Glass
- Effetto CC Kaleida
- Effetto CC Mr. Smoothie
- Effetto CC Plastic (CS6)
- Effetto CC RepeTile
- Effetto CC Threshold
- Effetto CC Threshold RGB

Effetti Testo

Torna all'inizio

- Effetto Numeri
- Effetto Codice di tempo

Effetti Tempo

Torna all'inizio

- Effetto Eco
- Effetto Posterizzazione tempo
- Effetto Differenza tempo
- Effetto Spostamento tempo
- Effetto Timewarp

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Force Motion Blur
- Effetto CC Time Blend
- Effetto CC Time Blend FX
- Effetto CC Wide Time

Effetti Transizione

Torna all'inizio

- Effetto Dissolvenza in blocchi
- Effetto Comparsa carte
- Effetto Comparsa graduale
- Effetto Comparsa geometrica
- Effetto Comparsa lineare
- Effetto Comparsa radiale
- Effetto Veneziane

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Glass Wipe
- Effetto CC Grid Wipe
- Effetto CC Image Wipe
- Effetto CC Jaws
- Effetto CC Light Wipe
- Effetto CC Line Sweep (CS6)
- Effetto CC Radial ScaleWipe
- Effetto CC Scale Wipe
- Effetto CC Twister
- Effetto CC WarpoMatic (CS6)

Torna all'inizio

Effetti Utilità

- Effetto Applica tavola colori
- Convertitore Cineon, effetto
- Effetto Convertitore profilo colori
- Estendi limiti, effetto
- Effetto HDR Compander
- Effetto HDR Highlight Compression

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Overbrights (CS6)

Torna all'inizio

Effetti Obsoleto

Gli effetti presenti nella categoria Obsoleto vengono mantenuti per garantire la compatibilità con i progetti creati nelle versioni precedenti di After Effects. Al momento dell'aggiornamento o della creazione di nuovi progetti, è opportuno utilizzare effetti e tecniche alternativi, invece degli effetti della categoria Obsoleto.

- Effetto 3D di base

  Al suo posto, usate i livelli 3D. Consultate Livelli 3D.
- Effetto Testo di base

  Al suo posto, usate i livelli testo. Consultate Creare e modificare i livelli testo.
- Effetto Lampi

  Al suo posto, usate l'effetto Lampi avanzati. Consultate Effetto Lampi avanzati.
- Effetto Testo tracciato

  Al suo posto, usate i livelli testo. Consultate Creare e animare il testo su un tracciato.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Canale 3D

Gli effetti Canale 3D, inclusi gli effetti ProEXR
Effetto Estrazione canali 3D
Effetto Alone profondità
Effetto Profondità di campo
Effetto Nebbia 3D
Effetto ID mascherino

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto EXtractoR
- Effetto IDentifier
- ID mascherino

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Torna all'inizio

Gli effetti Canale 3D, inclusi gli effetti ProEXR

Gli effetti del canale 3D vengono utilizzati nei livelli 2D, in particolare i livelli 2D con informazioni 3D nei canali ausiliari. Le sorgenti di questi livelli 2D sono sequenze di immagini che rappresentano scene 3D di cui è stato eseguito il rendering al di fuori di un'applicazione 3D.

Utilizzate gli effetti del canale 3D per integrare le scene 3D in elementi composti 2D e per apportare modifiche alle scene 3D. Potete importare i file immagine 3D salvati nei formati RLA, RPF, Softimage PIC/ZPIC ed Electric Image EI/EIZ. Per i file PIC ed EI, le informazioni del canale 3D sono contenute nei file ZPIC e EIZ, rispettivamente. In pratica, non dovete importare i file ZPIC ed EIZ, ma, purché si trovino nella stessa cartella dei file PIC ed EI, potete accedere ai relativi canali 3D mediante gli effetti Canale 3D. Gli effetti Canale 3D non si applicano ad altri tipi di file.

Gli effetti Canale 3D leggono e manipolano le informazioni aggiuntive sui canali, tra cui la profondità Z, le normali della superficie, l'ID oggetto, le coordinate della texture, il colore di sfondo, l'RGB più luminoso e l'ID materiale. Potete inserire su un livello gli elementi 3D lungo l'asse Z, inserire altri elementi in una scena 3D, sfocare le aree in una scena 3D, isolare gli elementi 3D, applicare un effetto di nebbia con profondità ed estrarre le informazioni del canale 3D per utilizzarle con i parametri di altri effetti.

Se convertite in 3D un livello con un effetto Canale 3D e lo visualizzate da qualsiasi punto eccetto dal fronte e dal centro, non avrà l'aspetto previsto.

Per visualizzare la profondità di un pixel e gli altri valori del canale nel pannello Info, applicate un effetto Canale 3D; quindi, con l'effetto selezionato, fate clic con lo strumento Selezione sul pixel nel pannello Composizione o Livello.

Nel sito Web di Adobe potete trovare un documento in due parti di Lutz Albrecht sull'integrazione di applicazioni 3D con After Effects. Questi articoli trattano la creazione di mappe UV, mascherini e canali da varie applicazioni 3D tra cui Maxon Cinema 4D, NewTek Lightwave e Luxology modo. Gli articoli illustrano inoltre come utilizzare i plug-in RE:Vision Effects, RE:Map e fnord ProEXR per utilizzare tali dati in After Effects.

Dave Scotland mette a disposizione un paio di esercitazioni nel sito Web CG Swot, in cui dimostra come creare file RPF in un'applicazione 3D e come utilizzare i file RPF in After Effects. La prima parte spiega il formato RPF e come creare file RPF in 3DS Max. La seconda parte mostra come usare le informazioni relative all'ID dell'oggetto e alla profondità Z in un file RPF all'interno di After Effects, utilizzando gli effetti ID mascherino, Profondità di campo, Alone profondità e Nebbia 3D.

In un articolo disponibile nel sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer offrono consigli su come applicare e usare l'effetto Canale 3D.

Utilizzo dei canali nei file OpenEXR

Se ai canali di un file OpenEXR (ad esempio, il canale profondità) sono stati applicati i tag, tali canali possono essere utilizzati dagli effetti Canale 3D. A differenza di altri formati come RPF in cui uno specifico set di canali è definito in modo da rappresentare specifiche proprietà di una scena, il formato OpenEXR è una raccolta arbitraria di canali senza significato intrinseco. I canali R, G, B e A sono riservati per rappresentare i valori rosso, verde blu e alfa, mentre gli altri canali possono essere usati per qualsiasi altra caratteristica. Per mappare i nomi dei canali a valori di uno specifico tipo che possano essere usati da altri effetti, potete usare un file denominato OpenEXR_channel_map.txt. Quando questo file si trova nella stessa cartella del plug-in per il formato OpenEXR, le informazioni contenute nel file vengono utilizzate dal plug-in OpenEXR per assegnare tag ai canali al momento dell'importazione di un file OpenEXR.

Con After Effects non è incluso alcun file OpenEXR_channel_map.txt; tuttavia ne potete scaricarne uno con il pacchetto ProEXR dal sito Web di fnord software. Con il file OpenEXR_channel_map.txt di esempio disponibile nel sito Web di fnord software viene fornita anche la relativa documentazione.

Il pacchetto ProEXR disponibile nel sito Web di fnord software contiene inoltre il plug-in ProEXR Comp Creator, per la creazione di un livello da ogni canale di un file OpneEXR. Ad esempio, i livelli possono rappresentare l'output da un set di passate di rendering da un'applicazione 3D.

Plug-in ProEXR: IDentifier ed EXtractoR

I plug-in EXtractoR e IDentifier di fnord software sono inclusi con After Effects per consentire l'accesso a più livelli e canali nei file OpenEXR.

La documentazione relativa ai plug-in ProEXR di fnord software è disponibile come documento PDF nel sito Web di fnord software, in cui potete trovare collegamenti a un file EXR di esempio con più canali e un progetto After Effects in cui viene usato tale file. Le istruzioni riportate nel documento fnord riguardo la rimozione dei plug-in OpenEXR non sono applicabili ad After Effects CS5.

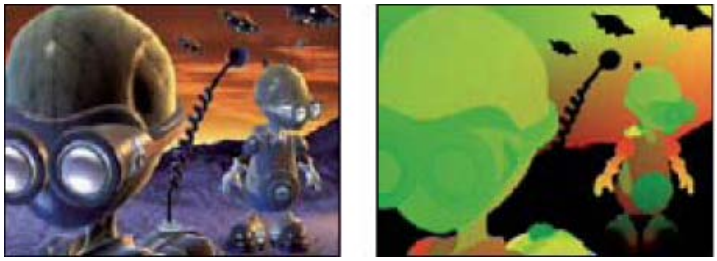
Torna all'inizio

Effetto Estrazione canali 3D

L'effetto Estrazione canali 3D rende visibili i canali ausiliari come scale di grigi oppure come immagini a colori multicanale. Dopodiché, potete usare il livello risultante come livello di controllo per altri effetti. Ad esempio, estraete le informazioni sulla profondità in un file immagine del canale 3D e usatele come mappa di influenza nell'effetto Ambiente particelle oppure estraete i valori dal canale RGB più luminoso per produrre un mascherino che generi luci con bagliori.

Per visualizzare i valori del canale 3D di un pixel nel pannello Info, applicate l'effetto Estrazione canali 3D, scegliete il canale dal menu Canale 3D del pannello Controlli effetti, quindi fate clic sul pixel nel pannello Composizione o nel pannello Livello tramite lo strumento Selezione.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Originale (a sinistra), con l'applicazione dell'effetto Effetto Estrazione canali 3D usando UV texture (a destra)

Molte delle informazioni seguenti si basano su informazioni fornite da Lutz Albrecht, di cui potete trovare un documento in due parti nel sito Web di Adobe, sull'integrazione di applicazioni 3D con After Effects:

Punto bianco, Punto nero Valore che viene associato al bianco o al nero.

Canale 3D Canale da cui estrarre l'immagine 3D:

Profondità Z Rappresenta la distanza di un determinato pixel ombreggiato dalla videocamera. Il bianco rappresenta la distanza più grande, i pixel neri sono quelli più vicini alla videocamera. Gli effetti del tipo Sfocatura lente, possono utilizzare queste informazioni per generare effetti di profondità di campo. Quando applicate il canale direttamente come mascherino luminanza ottenete la nebbia. A questo canale è applicato l'anti-alias.

Nota: *per ottenere i risultati migliori, fate corrispondere le impostazioni Punto bianco e Punto nero dell'effetto con impostazioni vicine e lontane della videocamera nell'applicazione 3D che ha generato l'immagine 3D.*

ID oggetto A ciascun oggetto può essere assegnato un valore di ID separato nell'applicazione 3D. Potete utilizzare una mappa generata con questo canale per applicare in modo selettivo gli effetti a determinati oggetti in una scena 3D, ad esempio per applicare regolazioni di colore selettive. A questo canale non è applicato l'anti-alias.

UV texture Questo canale contiene le coordinate di mapping delle texture dell'oggetto, mappate sui canali rosso e verde. A questo canale non è applicato l'anti-alias.

Questo canale può essere utilizzato per controllare le mappe UV o come input per l'effetto Mappa di spostamento.

Perpendicolari alla superficie Questo canale mappa sui canali RGB il vettore di direzione di ciascun punto sulla superficie di un oggetto. I vettori sono relativi alla videocamera. I plug-in di terze parti possono utilizzare questo canale per eseguire la rilluminazione dinamica e il rendering in rilevo. A questo canale è applicato l'anti-alias.

Copertura Il comportamento di questo canale dipende dalle varie applicazioni 3D. Viene utilizzato per contrassegnare le aree vicine ai bordi e ai contorni degli oggetti in modo da fornire informazioni sul loro anti-alias e sul comportamento delle sovrapposizioni.

RGB sfondo Questo canale contiene tutti i valori di pixel RGB dello sfondo, senza alcun oggetto in primo piano. Viene utilizzato principalmente per memorizzare effetti ambientali esclusivi dei programmi 3D, come i cieli o gli sfondi generati dalle texture procedurali. A questo canale è applicato l'anti-alias.

RGB più luminoso del bianco puro Questo canale contiene i colori provenienti dall'applicazione 3D, così come essi sono stati presentati al modulo di rendering dell'applicazione 3D prima che esso applicasse le regolazioni di esposizione e gamma. A questo canale è applicato l'anti-alias.

ID materiale A ciascun materiale può essere assegnato un valore di ID separato nell'applicazione 3D. Potete utilizzare una mappa generata con questo canale per applicare in modo selettivo gli effetti a determinati materiali in una scena 3D. A questo canale non è applicato l'anti-alias.

Torna all'inizio

Effetto Alone profondità

L'effetto Alone profondità legge le informazioni relative alla profondità in un'immagine 3D e suddivide l'immagine in un qualsiasi punto lungo l'asse Z. Ad esempio, potete rimuovere uno sfondo in una scena 3D o inserire oggetti in una scena 3D.

Per inserire un livello in una scena 3D, applicate l'effetto Alone profondità al livello contenente la scena 3D, impostate la proprietà Profondità sulla profondità a cui desiderate inserire il nuovo livello, duplicate il livello della scena 3D, selezionate Inverti per il livello della scena 3D sopra e inserite il nuovo livello tra i due livelli della scena 3D nell'ordine di sovrapposizione dei livelli nel pannello Timeline.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (in alto a sinistra), con effetto applicato (in basso a sinistra) e con effetto applicato e selezione di Inverti alfa (in basso a destra)

Profondità Valore dell'asse Z in corrispondenza del quale suddividere l'immagine. Tutti gli elementi con un valore Profondità inferiore a questo valore vengono resi opachi.

Per determinare la profondità di un oggetto, fate clic su di esso nel pannello Composizione o nel pannello Livello tramite lo strumento Selezione mentre l'effetto è selezionato.

Sfuma Quantità della sfumatura lungo i bordi del mascherino.

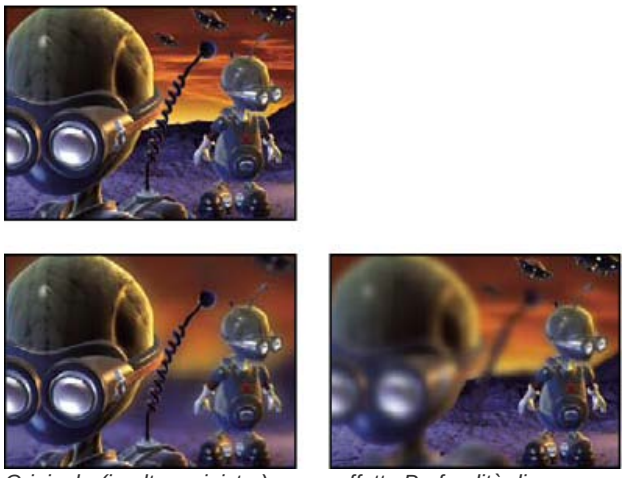
Inverti Selezionate per rendere opaco qualsiasi elemento con una profondità maggiore del valore Profondità. Deselezionate per rendere opaco qualsiasi elemento con una profondità minore del valore Profondità.

Torna all'inizio

Effetto Profondità di campo

L'effetto Profondità di campo simula una videocamera messa a fuoco a una profondità (piano focale) di una scena 3D, sfocando gli oggetti a profondità diverse. Questo effetto utilizza le informazioni sulla profondità provenienti dal canale ausiliario di un file importato rappresentante una scena 3D. Per utilizzare le informazioni sulla profondità calcolate da After Effects per un livello videocamera, consultate Creare un livello videocamera e modificare le impostazioni della videocamera.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (in alto a sinistra) e con effetto Profondità di campo applicato utilizzando valori diversi per Piano focale (in basso a sinistra e in basso a destra)

Piano focale Distanza lungo l'asse Z del piano focale dalla videocamera.

Per visualizzare la profondità di un oggetto nel pannello Info, fate clic sull'oggetto nel pannello Composizione o nel pannello Livello tramite lo strumento Selezione mentre l'effetto è selezionato.

Raggio massimo Entità della sfocatura applicata agli oggetti esternamente al piano focale.

Spessore piano focale Determina quali profondità sono a fuoco su entrambi i lati del piano focale.

Deviazione focale Più alto è il valore, più rapidamente gli elementi perdono la messa a fuoco con l'aumentare della distanza dal piano focale.

Nel sito Web CG Swot è disponibile un'esercitazione video in cui Dave Scotland mostra come usare l'effetto Profondità di campo, anche con un file 3D che è stato sottoposto a rendering senza impostazioni di profondità ottimali.

Effetto Nebbia 3D

Torna all'inizio

L'effetto Nebbia 3D simula la nebbia comportandosi come se nell'aria ci fosse un elemento di dispersione che fa sembrare l'oggetto sempre più diffuso mano a mano che si allontana dall'asse X.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Nota: *Come con tutti gli effetti della categoria Canale 3D, l'effetto Nebbia 3D dipende dalle informazioni sulla profondità contenute nei file della sequenza di immagini del tipo di cui è stato eseguito il rendering in un'applicazione 3D. Per informazioni generali sugli effetti Canale 3D, consultate Gli effetti Canale 3D, inclusi gli effetti ProEXR. Per informazioni sulla simulazione della nebbia in After Effects, consultate Composizione di nebbia, fumo e nuvole.*

Originale (in alto a sinistra), livello Sfumatura (in basso a sinistra) e con l'effetto Nebbia 3D applicato (in basso a destra)

Profondità iniziale nebbia Punto lungo l'asse Z in cui inizia la dispersione della diffusione.

Per determinare la profondità di un oggetto, fate clic su di esso nel pannello Composizione o nel pannello Livello tramite lo strumento Selezione mentre l'effetto è selezionato.

Profondità finale nebbia Punto lungo l'asse Z in cui la diffusione raggiunge il massimo.

Densità dispersione Determina la rapidità con la quale si verifica la dispersione. Più alto è il valore più densa appare la nebbia dal punto iniziale.

Sfondo di nebbia Crea uno sfondo di nebbia (predefinito). Deselezionate per creare trasparenza sul retro della scena 3D da comporre sopra un'altro livello.

Livello sfumatura (Facoltativo) Livello di scala di grigi da utilizzare come livello di controllo, i cui valori di luminanza vengono applicati alla densità della nebbia. Utilizzate, ad esempio, l'effetto Disturbo turbolento per creare un livello di controllo con effetto vortice per creare un effetto nebbia. Assicuratevi che le dimensioni del livello di sfumatura siano almeno le stesse del livello della scena 3D.

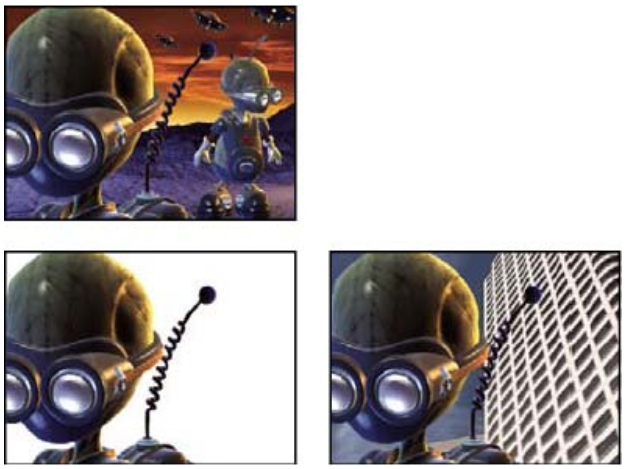
Contributo livello Misura in cui il livello di sfumatura agisce sulla densità della nebbia.

Effetto ID mascherino

Torna all'inizio

Molti programmi 3D etichettano ciascun elemento di una scena con un ID oggetto univoco. L'effetto ID mascherino usa queste informazioni per creare un mascherino che esclude tutti gli elementi della scena tranne l'elemento desiderato.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (in alto a sinistra), con l'applicazione di ID mascherino utilizzando l'alieno vicino come Selezione ID (in basso a sinistra) e composto su un nuovo sfondo (in basso a destra)

Canale Canale Isolate gli elementi in base all'ID oggetto o all'ID materiale.

Selezione ID Valore ID di un oggetto.

Per determinare l'ID di un oggetto, selezionate il tipo di ID dal menu Canale ausiliario nel pannello Controlli effetti e fate clic sull'oggetto nel pannello Composizione o nel pannello Livello tramite lo strumento Selezione mentre l'effetto è selezionato. Se l'ID oggetto viene selezionato per Canale ausiliario, Selezione ID viene automaticamente aggiornato all'ID dell'oggetto selezionato.

Sfuma Quantità della sfumatura lungo i bordi del mascherino.

Inverti Inverte la selezione. Selezionate per rendere opaco l'oggetto specificato da Selezione ID. Deselezionate per rendere opaco qualsiasi elemento tranne l'oggetto (predefinito).

Usa copertura Crea un mascherino più pulito rimuovendo i colori memorizzati dietro l'oggetto dai pixel lungo il bordo del mascherino. Questa opzione funziona solo se l'immagine 3D contiene un canale di copertura che memorizza informazioni relative ai colori dietro agli oggetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti audio

Effetto Indietro
Effetto Bassi e alti
Effetto Ritardo
Effetto Flanging e coro
Effetto Passa-alto/Passa-basso
Effetto Modulatore
Effetto Equalizzatore parametrico
Effetto Riverbero
Effetto Mixer stereo
Effetto Tono

Nel sito Web ProVideo Coalition Trish e Chris Meyer offrono consigli utili sugli effetti audio.

Effetto Indietro

Torna all'inizio

L'effetto Indietro inverte l'audio di un livello riproducendolo dall'ultimo fotogramma al primo. Nel pannello Timeline i fotogrammi restano nell'ordine originale. Selezionate Scambia canali per scambiare i canali sinistro e destro.

Nel sito Web All Bets Are Off, è disponibile un'esercitazione realizzata da Harry Frank e Aharon Rabinowitz che mostra come usare gli effetti un modo creativo per usare gli strumenti Indietro e Riverbero per ottenere un echo all'indietro da brividi.

Effetto Bassi e alti

Torna all'inizio

L'effetto Bassi e alti amplifica (aumenta) o taglia (riduce) le basse frequenze (bassi) o le alte frequenze (alti) dell'audio. Per un un controllo maggiore, utilizzate l'effetto Equalizzatore parametrico.

Effetto Ritardo

Torna all'inizio

L'effetto Ritardo ripete l'audio dopo un periodo di tempo specificato, in modo da simulare un suono di rimbalzo su una superficie, come ad esempio un muro.

Per simulare l'atmosfera acustica di una stanza, usate l'effetto Riverbero.

Tempo ritardo Tempo tra il suono originale e la sua eco, in millisecondi.
Entità ritardo Volume del primo audio ritardato, come frazione dell'originale.
Ritorno Entità dell'eco che viene rimandata alla linea di ritardo per creare gli echi successivi.
Non elaborato, Elaborato Entità del suono originale (non elaborato) e del suono ritardato (elaborato) nell'output finale. Vengono comunemente usati valori del 50%.

Effetto Flanging e coro

Torna all'inizio

Il flanging è un effetto audio ottenuto mixando l'audio originale con una copia ritardata da una quantità variabile ripetuta nel tempo. La frequenza della copia è anche scostata da una quantità correlata al ritardo. Il coro utilizza un ritardo maggiore, per far suonare una voce o uno strumento come se fossero più di uno.

Le impostazioni predefinite per l'effetto Flanging e coro sono relative al flanging. Per creare un effetto coro, utilizzate valori analoghi ai seguenti: 40 per Tempo separazione voci (o superiore per un effetto coro migliore), 4 per Voci, 0,1 per Frequenza modulazione, 50% per Profondità modulazione e 90 per Modifica della fase voce, con Voci stereo selezionato.

Tempo separazione voci Tempo, in millisecondi, che separa ciascuna voce. Ciascuna voce è una versione ritardata del suono originale. Utilizzate valori pari a 6 o inferiori per il flanging e superiori per il coro.
Voci Numero di voci nell'audio elaborato.
Frequenza modulazione Frequenza in Hz alla quale la modulazione viene ripetuta.
Profondità modulazione Entità della modulazione.
Modifica della fase voce Differenza della fase di modulazione, in gradi, tra ciascuna voce successiva. Per trovare il valore ottimale, dividete 360 per il numero di voci.
Inverti fase Inverte la fase dell'audio elaborato, mettendo in risalto un numero maggiore di alte frequenze; non invertendo la fase viene messo in risalto un numero maggiore di basse frequenze.

Voci stereo Alterna l'assegnazione delle voci a uno dei due canali in modo tale che la prima voce appaia nel canale sinistro, la seconda nel canale destro, la terza nel sinistro e così via. Per ascoltare le voci stereo, è necessario visualizzare un'anteprima oppure eseguire il rendering nello stereo.

Non elaborato, Elaborato Entità del suono originale (non elaborato) e del suono ritardato (elaborato) nell'output finale. Vengono comunemente usati valori del 50%.

Effetto Passa-alto/Passa-basso

Torna all'inizio

L'effetto Passa-alto/Passa-basso imposta un limite al di sopra o al di sotto del quale le frequenze possono passare. Passa-alto consente le frequenze al di sopra del limite e blocca quelle al di sotto. Al contrario, Filtro passa-basso consente le frequenze al di sotto del limite e blocca quelle al di sopra. Usate Passa-alto/Passa-basso per effettuare le seguenti operazioni:

- Migliorare o attenuare (ridurre) un suono. Ad esempio, utilizzando Passa alto potete ridurre il disturbo del traffico, il quale spesso è concentrato alle basse frequenze, riducendo le influenze sulla registrazione vocale. Usando Passa basso potete rimuovere i suoni delle alte frequenze, come ad esempio i suoni statici e i brusii.
- Attivare un suono o l'altro nel tempo. Ad esempio, nell'audio che contiene sia musica che voci è possibile dissolvere in uscita la musica attivando gradualmente le voci.
- Proteggere le apparecchiature dalle frequenze potenzialmente dannose.
- Rivolgere determinate frequenze ad apparecchiature specifiche. Ad esempio, utilizzate Passa basso per isolare i suoni destinati a un subwoofer.
  Per controllare le frequenze filtrate, passate al valore opposto di Opzioni filtro e quindi eseguite un'anteprima dell'audio.

Frequenza limite Tutte le frequenze al di sotto (Passa alto) o al di sopra (Passa basso) vengono rimosse. Se il suono indesiderato cambia nel tempo, animate questa proprietà.
Per identificare le frequenze del suono indesiderato, utilizzate l'effetto Spettro audio.

Non elaborato, Elaborato Entità del suono originale (non elaborato) e del suono ritardato (elaborato) nell'output finale. I valori normali per rimuovere le frequenze sono 0% per Non elaborato e 100% per Elaborato.

Effetto Modulatore

Torna all'inizio

L'effetto Modulatore aggiunge sia vibrato che tremolo all'audio, modulando (variando) la frequenza e l'ampiezza.

Tipo modulazione Tipo di oscilloscopio da usare. L'onda sinusoidale produce una modulazione più uniforme. L'onda triangolare produce una modulazione più brusca.

Frequenza modulazione Frequenza in Hz della modulazione.

Profondità modulazione Entità della modulazione di frequenza.

Modulazione ampiezza Entità della modulazione di ampiezza.

Effetto Equalizzatore parametrico

Torna all'inizio

L'effetto Equalizzatore parametrico mette in risalto o attenua intervalli di frequenza specifici. Equalizzatore parametrico è utile per migliorare la musica, ad esempio per incrementare le basse frequenze e accentuare i bassi.

Se disponete di un audio con un suono indesiderato (ad esempio un segnale acustico emesso da un carrello elevato sullo sfondo), potete isolare e tagliare l'intervallo di frequenza del segnale acustico per attenuare il suono.

Usando questo effetto potete migliorare fino a tre diverse bande di audio. Mentre regolate i controlli, un grafico di risposta di frequenza indica la curva di equalizzazione combinata che state creando. la banda 1 è rossa, la banda 2 è verde e la banda 3 è blu. Potrebbe risultare più facile specificare i controlli se stabilite in anticipo la curva di risposta di frequenza desiderata.

Per identificare le frequenze del suono indesiderato, utilizzate l'effetto Spettro audio.

Banda attivata Attiva una banda di equalizzazione e i relativi controlli.

Frequenza Centro della banda di frequenze da modificare.

Larghezza di banda Ampiezza della banda di frequenze da modificare.

Incrementa/Taglia Entità in base alla quale incrementare (amplificare) o tagliare (ridurre) l'ampiezza delle frequenze all'interno della banda specificata. I valori positivi incrementano, mentre quelli negativi tagliano.

Effetto Riverbero

Torna all'inizio

L'effetto Riverbero simula un interno spazioso o acusticamente attivo simulando i riflessi casuali di un suono che rimbalza su una superficie.

Nel sito Web All Bets Are Off, è disponibile un'esercitazione realizzata da Harry Frank e Aharon Rabinowitz che mostra come usare gli effetti un modo creativo per usare gli strumenti Indietro e Riverbero per ottenere un echo all'indietro da brividi.

Tempo riverbero Tempo medio, in millisecondi, tra l'audio originale e l'audio riverberato.

Diffusione Specifica l'entità della dispersione dell'audio originale causata dall'effetto. Una maggiore diffusione può far risuonare l'audio più lontano dal microfono.

Decadimento Specifica quanto tempo è necessario affinché l'effetto perda efficacia. Un valore più alto simula uno spazio maggiore.

Luminosità Specifica l'entità dei dettagli conservati dall'audio originale. La luminosità elevata simula una stanza con un'acustica attiva (altamente riflettente).

Non elaborato, Elaborato Entità del suono originale (non elaborato) e del suono ritardato (elaborato) nell'output finale. Vengono comunemente usati valori del 50%.

Torna all'inizio

Effetto Mixer stereo

L'effetto Mixer stereo missa i canali sinistro e destro dell'audio e dilata l'intero segnale da un canale all'altro.

Inverti fase Inverte la fase di entrambi i canali del segnale stereo. Usate questo controllo per evitare che due suoni alla stessa frequenza si annullino a vicenda.

Torna all'inizio

Effetto Tono

L'effetto Tono sintetizza i toni audio semplici per creare suoni quali il rombo dei motori di un sommergibile, lo squillo del telefono sullo sfondo, le sirene o l'emissione di un raggio laser. Potete disporre di fino a cinque toni per ogni istanza dell'effetto Tono, per creare una corda. Quando applicate questo effetto a un livello audio, l'audio non elaborato (originale) viene ignorato e viene riprodotto solo il tono.

Potete inoltre applicare l'effetto Tono a un livello privo di audio, come ad esempio un livello solido, per sintetizzare l'audio.

Nota: *L'effetto Tono non genera l'audio su un livello segnaposto. Per far generare l'audio all'effetto, sostituite il segnaposto con un elemento del metraggio.*

Opzioni forma d'onda Specifica il tipo di oscilloscopio da usare. Le onde sinusoidali producono toni più puri. Le onde quadrate producono toni più distorti. Le onde triangolari presentano elementi sia delle onde sinusoidali che di quelle quadrate, ma sono più simili alle onde sinusoidali. Le onde dentellate presentano elementi sia delle onde sinusoidali che di quelle quadrate, ma sono più simili alle onde quadrate.

Frequenza Frequenza in Hz. Per disattivare un tono, impostarne la frequenza su 0.0.

Livello Cambia l'ampiezza di tutti i toni in questa istanza dell'effetto. Per evitare il clipping e gli scoppi, usate un valore Livello non superiore a 100 diviso per il numero di frequenze utilizzate. Ad esempio, se usate tutte e cinque le frequenze, specificate 20%.

Nota: *Per evitare il suono di uno scatto alla fine di un tono, impostate un fotogramma chiave per il valore Livello desiderato nel fotogramma subito prima della fine del tono, quindi impostate un fotogramma chiave per un valore Livello pari a 0,0 alla fine del tono. Questa tecnica fornisce risultati ottimali per qualsiasi audio che si interrompe bruscamente.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Effetti di sfocatura e nitidezza

Gli effetti di sfocatura e nitidezza
Effetto Sfocatura bilaterale
Effetto Sfocatura riquadri
Effetto Sfocatura con lente fotocamera (CS5.5)
Effetto Sfocatura canale
Effetto Sfocatura composta
Effetto Sfocatura direzione
Effetto Sfocatura veloce
Effetto Controllo sfocatura
Effetto Sfocatura lente
Effetto Sfocatura radiale
Effetto Riduzione sfarfallio di interlacciamento
Contrasta, effetto
Effetto Sfocatura intelligente
Effetto Maschera di contrasto

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto CC Cross Blur (CS6)
- Effetto CC Radial Blur
- Effetto CC Radial Fast Blur
- Effetto CC Vector Blur

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Gli effetti di sfocatura e nitidezza

Torna all'inizio

In generale, gli effetti di sfocatura campionano l'area attorno a un pixel e assegnano al pixel un nuovo valore corrispondente alla media dei valori campionati. L'aumento della sfocatura è la conseguenza dell'aumento delle dimensioni del campione, indipendentemente dal fatto che siano espresse come raggio o come lunghezza.

Per alcuni effetti di sfocatura è disponibile un'opzione Ripeti pixel del bordo. Selezionate questa opzione per far operare l'algoritmo di sfocatura come se i valori dei pixel oltre il bordo del livello fossero gli stessi di quelli dei pixel del bordo. Questa opzione consente di mantenere la nitidezza dei bordi, evitando che diventino più scuri e trasparenti, in conseguenza del calcolo della media con molti zeri. Deselezionate questa opzione per far operare l'algoritmo di sfocatura come se i valori dei pixel oltre il bordo del livello fossero pari a zero.

Nota: *Quando sfocate un'immagine, la granulosità e il disturbo vengono rimossi. Per far sembrare più realistica l'immagine, potrebbe essere opportuno aggiungere di nuovo il disturbo all'immagine in modo tale che non sembri essere stato ritoccato. Consultate Effetti Disturbo e granulosità.*
Nel suo blog ProLost, Stu Maschwitz confronta gli effetti Sfocatura riquadri, Sfocatura veloce e Controllo sfocatura.

Effetto Sfocatura bilaterale

Torna all'inizio

L'effetto Sfocatura bilaterale consente di sfocare selettivamente un'immagine in modo da mantenere inalterati i bordi ed altri particolari. Le aree con elevato contrasto (cioè in cui sono presenti pixel dai valori molto diversi) vengono sfocate in misura minore rispetto alle aree con contrasto minore.

La differenza principale tra l'effetto Sfocatura bilaterale e l'effetto Sfocatura migliore consiste nel fatto che i bordi e i particolari vengono comunque sfocati leggermente dall'effetto Sfocatura bilaterale. Il risultato è un aspetto attenuato, più delicato rispetto a quello ottenuto con l'effetto Sfocatura migliore con impostazioni equivalenti.

Il risultato dell'effetto Sfocatura bilaterale è molto simile a quello ottenuto con l'effetto Sfocatura superficie in Adobe Photoshop.

Nel sito Web Motionworks è disponibile una dimostrazione di Eran Stern dell'utilizzo dell'effetto Sfocatura bilaterale.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

L'effetto Sfocatura bilaterale consente di mantenere la nitidezza nei particolari del logo e del volto.

Soglia Il raggio della sfocatura viene automaticamente ridotto nelle aree in cui è presente un bordo o altri particolari prominenti. Il valore Soglia determina in che modo vengono identificate le aree contenenti particolari da mantenere nitidi e le aree a cui applicare la sfocatura completa. Per mantenere la nitidezza di più particolari, utilizzate un valore di soglia inferiore. Per un risultato più semplicistico e mantenere invece la nitidezza in un minor numero di particolari, utilizzate un valore di soglia maggiore.

Raggio Quando si imposta un valore Raggio elevato, viene calcolata la media di più pixel per determinare ogni valore di pixel; a un valore Raggio elevato corrisponde quindi una sfocatura maggiore.

Colorazione Se l'opzione Colora non è selezionata, l'effetto Sfocatura bilaterale opera con un valore per ogni pixel: il valore di luminanza, che è una media ponderata dei rispettivi valori dei canali R, G e B. Il risultato è un'immagine monocromatica.

Se l'opzione Colora è selezionata, l'effetto Sfocatura bilaterale opera singolarmente su ogni canale di colore. Il risultato è un'immagine a colori.

Effetto Sfocatura riquadri

Torna all'inizio

Sfocatura riquadri è analogo a Sfocatura veloce e a Controllo sfocatura, ma Sfocatura riquadri ha in più il vantaggio di una proprietà Iterazioni, che consente di controllare la qualità della sfocatura.

Nel suo blog ProLost, Stu Maschwitz confronta gli effetti Sfocatura riquadri, Sfocatura veloce e Controllo sfocatura.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Iterazioni Numero di volte in cui la sfocatura viene applicata in sequenza all'immagine. Un valore pari a 3 circa restituisce una sfocatura di qualità simile a quella di Sfocatura veloce. Un elevato numero di iterazioni crea transizioni più graduali tra i colori e fa aumentare la sfocatura, ma contemporaneamente fa aumentare il tempo di rendering. Il valore predefinito crea risultati squadrati.

Effetto Sfocatura con lente fotocamera (CS5.5)

Torna all'inizio

L'effetto sostituisce l'effetto Sfocatura lente. Supporta un raggio di sfocatura maggiore (500) ed è più veloce dell'effetto Sfocatura lente. Inoltre non disattiva l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi, come faceva invece l'effetto precedente.

Per dettagli, esercitazioni e risorse sull'effetto Sfocatura con lente fotocamera, sulle impostazioni di profondità di campo e sui nuovi comandi fotocamera disponibili in After Effects CS5.5 e versioni successive, consultate questo articolo sul sito Web di Adobe.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Nota: *le descrizioni delle proprietà dell'effetto Sfocatura con lente fotocamera sono valide anche per il gruppo di proprietà Opzioni videocamera con nomi identici o simili.*

Proprietà figura geometrica Le proprietà di figura geometrica comprendono Forma, Rotondità, Proporzioni, Rotazione e Margine diffrazione.

> **Margine diffrazione** Crea un alone attorno al bordo della figura geometrica del diaframma che simula la defrazione della luce, attorno ai bordi delle lamelle. Se impostato su 100, è visibile un normale alone naturale basato sull'area rappresentata dalla forma della sfocatura. Se impostato su 500, tutta l'energia della sfocatura viene spinta dall'interno della sfocatura all'anello/alone. In pratica, questo effetto simula un sistema di lenti catadiottrico.

Mappa sfocatura È possibile usare un livello di controllo come mappa di sfumatura che agisca sulle proprietà dell'effetto Sfocatura con lente fotocamera.

> **Livello** Livello da usare come mappa sfocatura.
>
> **Canale** Luminanza, colore o canale alfa per la mappa di sfumatura.
>
> **Distanza focale sfocatura** Valore dal livello di controllo che corrisponde all'assenza di sfocatura. La differenza tra il valore Distanza focale sfocatura e un valore dal livello di controllo determina l'entità di sfocatura per l'area corrispondente sul livello sui cui è applicato l'effetto.

Luce Modifica i valori di colore dei pixel che hanno valori superiori al valore Soglia. Con valori Luce più elevati si ottengono i risultati migliori per un effetto di sfocatura/bagliore.

> **Guadagno** Quantità di energia introdotta nei pixel che hanno valori superiori al valore Soglia. A seconda di quanto la luminosità di un pixel sia superiore alla soglia, il valore di luminosità del pixel viene aumentato in misura di tale valore relativo.
>
> **Soglia** Limite di luminosità che definisce i pixel che saranno interessati da Guadagno luce. I pixel molto più luminosi della soglia vengono potenziati maggiormente rispetto a quelli di poco superiori alla soglia. Se si imposta la soglia su 0, vengono potenziati tutti i pixel con una luminosità superiore a 0. Se si imposta la soglia su 1, vengono in pratica eliminate le luci (a meno che l'immagine non contenga pixel con luminosità eccessiva).
>
> **Saturazione** Quantità di colore mantenuto nei pixel sottoposti a Guadagno. Se impostata su 0, i colori potenziati vengono spinti verso il

bianco (come avveniva con il precedente effetto Sfocatura lente). Se impostata su 100, viene mantenuto quanto più colore possibile. La saturazione delle luci è particolarmente evidente in situazioni con luci colorate (ad esempio, nella scena di un notturno in una grande città), in cui i colori creano un effetto bokeh multicolore.

Comportamento bordi Per informazioni sulle opzioni Ripeti pixel del bordo per gli effetti di sfocatura, consultate Gli effetti di sfocatura e nitidezza.

Usa spazio di lavoro lineare Produce un risultato simile a un progetto impostato su uno spazio colore di lavoro linearizzato. Selezionate questa proprietà (o impostatela nelle impostazioni di progetto) per ottenere degli effetti bokeh realistici sulle immagini.

Nota: *oltre ad attivare l'opzione Usa spazio di lavoro lineare, accertatevi di lavorare con colore a 32 bpc. Con profondità colore inferiori si verificano infatti problemi di quantizzazione.*

Compatibilità con versioni successive e precedenti

Se è stato aggiunto un effetto Sfocatura con lente fotocamera a un progetto After Effects CS5.5 e versioni successive, e quindi si salva il progetto in formato After Effects CS5 (consultate Salvare ed eseguire il backup dei progetti in After Effects CS5.5 e After Effects CS6), un'avvertenza indica che l'effetto è mancante. I progetti creati in After Effects CS5 o versioni precedenti in cui è stato usato l'effetto Sfocatura lente mantengono tale effetto se vengono aperti in After Effects CS5.5 e versioni successive. Tuttavia non potete applicare direttamente l'effetto Sfocatura lente in After Effects CS5.5 o versione successiva.

Effetto Sfocatura canale

Torna all'inizio

L'effetto Sfocatura canale agisce singolarmente sui canali rosso, verde, blu o alfa di un livello.

Nota: *se disturbo e artefatti sono presenti principalmente in un canale di colore—come artefatti della compressione MPEG nel canale blu del metraggio DV—usate Sfocatura canale per ripulire il disturbo presente in quel canale, lasciando nitidi gli altri canali.*

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Effetto Sfocatura composta

Torna all'inizio

L'effetto Sfocatura composta sfoca i pixel nel livello effetto in base ai valori di luminanza di un livello di controllo, noto anche come livello di sfocatura o mappa di sfocatura. Per impostazione predefinita, i valori chiari nel livello di sfocatura corrispondono a una maggiore sfocatura del livello effetto, mentre i valori scuri corrispondono a una minora sfocatura. Selezionate Inverti sfocatura per far corrispondere i valori chiari a una minore sfocatura.

Questo effetto è utile per simulare macchie e impronte oppure i cambiamenti di visibilità provocati da condizioni atmosferiche quali fumo o calore, in particolare con livelli di sfocatura animati, ad esempio quelli generati dall'effetto Disturbo turbolento.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (in alto a sinistra), livello di sfocatura (in basso a sinistra) e risultato (in basso a destra)

Sfocatura massima Quantità massima, in pixel, di sfocatura da applicare a tutte le parti del livello interessata.

Allunga e adatta mappa Allunga il livello di controllo fino alle dimensioni del livello al quale viene applicato; in caso contrario il livello di controllo viene centrato sul livello effetto.

Steve Holmes mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Artbeats che mostra l'utilizzo dell'effetto Sfocatura composta.

Effetto Sfocatura direzione

Torna all'inizio

L'effetto Sfocatura direzione dà a un livello l'illusione del movimento.

Nel sito Web Video Copilot è disponibile un'esercitazione video in cui Andrew Kramer dimostra l'utilizzo dell'effetto Sfocatura direzionale per simulare il movimento rapido del carrello di una pistola.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Direzione Direzione della sfocatura. La sfocatura viene applicata in modo uniforme su entrambi i lati del centro del pixel; impostando un valore di 180° o 0° si ottiene quindi lo stesso risultato.

Effetto Sfocatura veloce

Torna all'inizio

Quando la qualità del livello è impostata su Migliore, Sfocatura veloce è paragonabile a Controllo sfocatura.

Nel suo blog ProLost, Stu Maschwitz confronta gli effetti Sfocatura riquadri, Sfocatura veloce e Controllo sfocatura.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Effetto Controllo sfocatura

Torna all'inizio

L'effetto Controllo sfocatura mette a fuoco e fuori fuoco un'immagine e ne elimina i disturbi. L'impostazione della qualità del livello non influisce su Controllo sfocatura.

Nel suo blog ProLost, Stu Maschwitz confronta gli effetti Sfocatura riquadri, Sfocatura veloce e Controllo sfocatura.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Effetto Sfocatura lente

Torna all'inizio

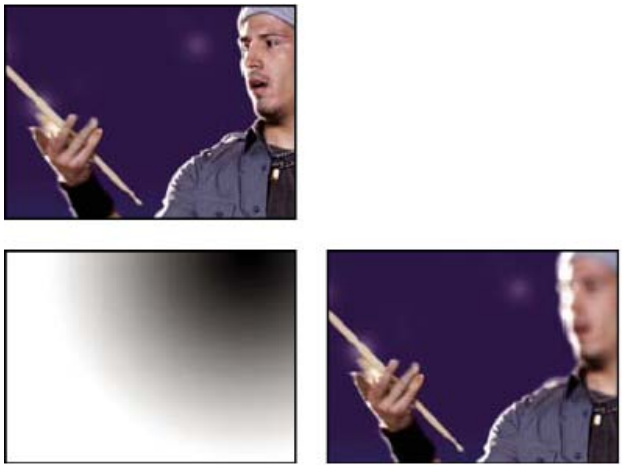
L'effetto Sfocatura lente simula la sfocatura di oggetti che non si trovano sul piano focale di una videocamera. L'aspetto della sfocatura dipende dal livello di controllo utilizzato come mappa di profondità e dalle impostazioni della figura geometrica per l'apertura della videocamera simulata.

In After Effects CS5.5 e versioni successive l'effetto Sfocatura lente è stato sostituito dall'effetto Sfocatura con lente fotocamera. Consultate Effetto Sfocatura con lente fotocamera (CS5.5).

Nel sito Web AETUTS+, è disponibile un'esercitazione realizzata da Harry Frank che mostra come usare l'effetto Sfocatura lente per ottenere un risultato di tipo inclinazione e spostamento.

Nel sito Web Video Copilot, è disponibile un'esercitazione realizzata da Andrew Kramer che mostra come usare l'effetto Sfocatura lente per ottenere un risultato di scarsa profondità di campo.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (in alto a sinistra), livello della profondità della mappa (in basso a sinistra) e risultato (in basso a destra)

Livello mappa delle profondità Livello di controllo da cui è ricavata la mappa delle profondità.

Canale mappa profondità Canale del livello di controllo da utilizzare come mappa delle profondità. I pixel con valori bassi corrispondono a una profondità bassa (vicino alla videocamera), quelli con valori elevati a una profondità elevata (lontano dalla videocamera). Selezionate Inverti mappa delle profondità per invertire questa relazione.

Distanza focale sfocatura Profondità del piano focale, in cui i pixel sono a fuoco.

Forma figura geometrica Il poligono da usare come forma della figura geometrica.

Curvatura figura geometrica La rotondità dei bordi della figura geometrica.

Rotazione figura geometrica La rotazione della figura geometrica.

Raggio figura geometrica Le dimensioni della figura geometrica. Per ottenere una sfocatura maggiore, aumentate questo valore.

Soglia speculare Tutti i pixel con un valore di luminosità superiore a Soglia speculare vengono trattati come luci speculari.

Luminosità speculare Luminosità delle luci speculari.

Controlli disturbo Quando sfocate un'immagine, la granulosità e il disturbo della pellicola vengono rimossi. Per far sembrare più realistica l'immagine, potrebbe essere opportuno aggiungere di nuovo il disturbo all'immagine in modo tale che non sembri essere stato ritoccato. Per aggiungere disturbo, impostate Quantità di rumore e scegliete un tipo di disturbo dal menu Distribuzione del rumore. Per aggiungere disturbo senza influire sul colore dell'immagine, scegliete Rumore monocromatico.

Allunga e adatta mappa Allunga il livello di controllo fino alle dimensioni del livello al quale viene applicato; in caso contrario il livello di controllo viene centrato sul livello interessato.

Torna all'inizio

Effetto Sfocatura radiale

L'effetto Sfocatura radiale crea sfocature attorno a un punto, simulando il risultato di una telecamera che esegue lo zoom o ruota.

Potete specificare il livello di anti-alias applicato alla qualità Alta, mentre nessun anti-alias viene applicato alla qualità Bozza. Con la qualità Bozza, la sfocatura appare granulosa. Potreste preferire i risultati di bozza per ottenere effetti speciali, ma la grana potrebbe provocare lo sfarfallio sugli schermi interlacciati.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Tipo Fa girare le sfocature sotto forma di archi attorno al punto centrale, come se la videocamera stesse ruotando. Quantità specifica i gradi di rotazione. Zoom sfoca radialmente verso l'esterno a partire dal punto centrale. Quantità specifica la lunghezza della sfocatura.

Torna all'inizio

Effetto Riduzione sfarfallio di interlacciamento

L'effetto Riduci sfarfallio interlacciamento limita le frequenze verticali in modo da rendere le immagini più adatte alla riproduzione su un dispositivo interlacciato (come un video NTSC). Le immagini con linee orizzontali sottili, ad esempio, possono produrre uno sfarfallio quando vengono trasmesse in televisione. Riduci sfarfallio interlacciamento si applica a una sfocatura con direzione orizzontale per smussare i bordi orizzontali e ridurre lo sfarfallio.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Nota: *Lo sfarfallio può anche essere prodotto da campi che non sono stati separati.*

Torna all'inizio

Contrasta, effetto

L'effetto Contrasta aumenta il contrasto nei punti in cui avviene una variazione di colore. L'impostazione della qualità del livello non influisce sull'effetto Contrasta.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Torna all'inizio

Effetto Sfocatura intelligente

L'effetto Sfocatura intelligente sfoca un'immagine pur conservando le linee e i bordi all'interno dell'immagine. Potete, ad esempio, utilizzare l'effetto Sfocatura intelligente per sfocare uniformemente le aree ombreggiate mantenendo i contorni netti del testo e della grafica vettoriale.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Raggio La distanza fino alla quale il filtro cerca pixel diversi da sfocare.

Soglia La misura in cui dovrebbero essere i valori dei pixel prima che questi vengano eliminati.

Modalità Le parti dell'immagine alle quali viene applicata la sfocatura. Normale specifica che la sfocatura deve venire applicata all'intera selezione, mentre Solo contorno e Contorno sovrapposizione specificano che la sfocatura deve venire applicata solo ai bordi delle transizioni di colore. Nei punti in cui è presente un notevole contrasto, Solo contorno applica contorni bianchi e neri, mentre Contorno sovrapposizione applica il bianco.

Torna all'inizio

Effetto Maschera di contrasto

L'effetto Maschera di contrasto aumenta il contrasto tra i colori che definiscono un bordo.

Nel sito Web ProVideo Coalition Chris e Trish Meyer spiegano come usare l'effetto Maschera di contrasto con l'effetto CC Composite per rendere un'immagine più nitida senza creare aloni di colore indesiderati.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Raggio Distanza dal bordo alla quale vengono regolati i pixel per il contrasto. Se specificate un valore basso, vengono regolati solo i pixel che si trovano vicino al bordo.

Soglia La differenza maggiore tra pixel adiacenti per cui non viene regolato il contrasto. Un valore inferiore genera un risultato maggiore. Un valore troppo basso provoca la regolazione del contrasto per l'intera immagine e può generare disturbo o dare risultati imprevisti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Filtri Sfocatura

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Canale

Ulteriori risorse sugli effetti Canale
Aritmetica, effetto
Effetto Fusione
Effetto Calcoli
Effetto Combinazione canali
Effetto Aritmetica composta
Effetto Inversione
Effetto Min/Max
Effetto Rimuovi alone colore
Effetto Imposta canali
Effetto Imposta mascherino
Effetto Scorrimento canali
Effetto Composito tinta unita

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto CC Composite

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Ulteriori risorse sugli effetti Canale

Torna all'inizio

Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile il plug-in dell'effetto Separate RBG. Questo effetto, scritto con Pixel Bender, scosta, ridimensiona e ruota separatamente ciascun canale di colore di un'immagine.

Nel sito Web di Chris Forrester è disponibile un'esercitazione video che mostra come utilizzare gli effetti Mixer canali, Scorrimento canali e Imposta mascherino per creare dei mascherini da passaggi di ID colore provenienti da applicazioni 3D. È inoltre disponibile un predefinito di animazione che imposta nell'effetto Mixer canali i parametri necessari per usare una passata di ID colore RGBCMY.

Aritmetica, effetto

Torna all'inizio

L'effetto Aritmetico esegue varie operazioni matematiche semplici sui canali rosso, verde e blu di un'immagine.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Operatore Operazione da eseguire tra il valore specificato dei singoli canali e il valore esistente di tale canale per ogni pixel dell'immagine:

And, Or e Xor Applica operazioni logiche bit per bit.

Aggiungi, Sottrai, Moltiplica e Differenza Applicano le funzioni matematiche di base.

Max Impostate il valore di canale del pixel su quello più alto e il valore originale del pixel.

Min Impostate il valore di canale del pixel su quello più basso e il valore originale del pixel.

Blocca sopra Impostate il valore di canale del pixel su zero se quello originale del pixel è maggiore del valore specificato; altrimenti, lasciare il valore originale.

Blocca sotto Impostate il valore di canale del pixel su zero se quello originale del pixel è minore del valore specificato; altrimenti, lasciare il valore originale.

Sezione Impostate il valore di canale del pixel su 1,0 se quello originale del pixel è superiore del valore specificato; altrimenti, lasciare il valore su zero. In entrambi i casi, i valori degli altri canali colore vengono impostati su 1,0.

Scolora Moltiplica i complementi dei valori dei canali e quindi prende il complemento del risultato. Il colore risultante non è mai più scuro di uno dei colori di input.

Taglia valori risultato Impedisce a qualsiasi funzione di creare valori di colore al di fuori dell'intervallo valido. Se questa opzione non è selezionata, alcuni valori di colore possono tornare a zero.

Effetto Fusione

Torna all'inizio

L'effetto Fusione fonde due livelli usando uno dei cinque metodi disponibili.

Usando i metodi di fusione potete fondere livelli più facilmente e velocemente, ma non potete animare i metodi di fusione. Il vantaggio dell'uso dell'effetto Fusione è che potete eseguire l'animazione. Consultate Metodi di fusione e stili di livello.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

John Dickinson spiega come usare l'effetto fusione in una voce nella serie A-Z nel sito Web Motionworks.

Fondi con livello Livello con cui eseguire la fusione (livello secondario o di controllo).
Nota: *Per usare un livello come livello di controllo per l'effetto Fusione senza visualizzare il livello nel resto della composizione, deselezionate lo switch Video 👁 del livello di controllo. Consultate Colonne e switch Livello nel pannello Timeline.*
Modalità Metodo di fusione:

- Solo colore applica una colorazione a ciascun pixel dell'immagine originale in base al colore di ciascun pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Solo tinta è simile a Solo colore, ma tinge i pixel dell'immagine originale solo se questi sono già colorati.
- Scurisci solo scurisce ciascun pixel dell'immagine originale più chiaro rispetto al pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Schiarisci solo schiarisce ciascun pixel dell'immagine originale più scuro rispetto al pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Dissolvenza incrociata fa dissolvere in uscita l'immagine originale mentre l'immagine secondaria si dissolve in entrata.

  Nota: *Animando la proprietà Opacità di un livello sopra l'altro potete creare una dissolvenza incrociata senza applicare un effetto. Tuttavia, la tecnica non funziona se il livello in primo piano non ha nessuna parte trasparente (che consente all'altro livello di essere visibile, anche con l'opacità massima). La modalità Dissolvenza incrociata crea un'adeguata dissolvenza incrociata tra due livelli, anche se entrambi presentano aree trasparenti.*

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.
Se le dimensioni del livello sono diverse Specifica come posizionare il livello di controllo. L'impostazione della qualità del livello agisce su Fusione solo se è selezionata l'opzione Allunga e adatta e se i livelli sono di dimensioni diverse. L'esecuzione dell'allungamento con la qualità Alta fornisce risultati molto più uniformi.

Effetto Calcoli

Torna all'inizio

L'effetto Calcoli combina i canali di un livello con i canali di un secondo livello.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Canale input Il canale da estrarre e usare come input per l'operazione di fusione. RGBA visualizza tutti i canali normalmente. Il grigio converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore di luminanza del pixel originale. Il rosso, il verde o il blu converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore del canale colore selezionato per il pixel originale. Alfa converte tutti i canali nel valore del canale alfa per il pixel originale.
Inverti input Inverte il livello (sottrae il valore di ogni canale da 1,0) prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.
Secondo livello Livello di controllo con il quale Calcoli fonde il livello dell'originale.
Canale secondo livello Canale da fondere con i canali di input.
Opacità secondo livello Opacità del secondo livello. Usate un'impostazione pari a 0% per fare in modo che il secondo livello non abbia influenza sull'output.
Inverti secondo livello Inverte il secondo livello (sottrae il valore di ogni canale da 1,0) prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.
Allunga e adatta secondo livello Prima di procedere alla fusione, allunga il secondo livello in base alle dimensioni del livello dell'originale. Deselezionate per centrare il secondo livello sul livello dell'originale.
Mantieni trasparenza Fa in modo che il canale alfa del livello originale non venga modificato.

Effetto Combinazione canali

Torna all'inizio

L'effetto Combinazione canali estrae, visualizza e regola i valori dei canali per un livello.
Nota: *Potete usare questo effetto per visualizzare qualsiasi canale come immagine in scala di grigio scegliendo il canale dal menu Da e scegliendo Solo luminosità dal menu A.*
Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Nel sito Web ProVideo Coalition Chris e Trish Meyer spiegano come usare l'effetto Channel Combiner con l'effetto Livelli per agire solo sui dati luma (dettagli) di un'immagine o, viceversa, per agire solo sui dati cromatici.

Usa secondo livello Recuperate i valori da Livello di origine, che può essere qualsiasi livello della composizione.
Da Valori da usare come input. Poiché le prime voci del menu sono effettivamente combinazioni multicanale di opzioni di input e di output, non è necessario impostare un valore A.

- Saturazione moltiplicata usa il valore di saturazione moltiplicato per il valore di luminosità, dove la luminosità è la distanza minima dal nero o dal bianco. Ad esempio, un pixel blu scuro o chiaro ha un valore inferiore rispetto a un pixel blu vivace o puro. Questa opzione rappresenta la visualizzazione più comune del valore di saturazione di un pixel.
- RGB min usa il valore più basso tra i valori dei canali rosso, verde e blu.

- RGB max usa il valore più alto tra i valori dei canali rosso, verde e blu.

A Canali a cui applicare i valori. Scegliete Solo rosso, Solo verde e Solo blu per applicare il valore a un solo canale e impostare gli altri canali colore su zero. Scegliete Solo alfa per applicare il valore al canale alfa e impostare i canali colore su 1,0. Quando selezionate Solo tonalità, il valore di tonalità applicato viene combinato con il 50% di luminosità e con il 100% di saturazione. Quando selezionate Solo luminosità, il valore di luminosità applicato viene combinato con lo 0% di saturazione, che non conferisce alcuna influenza alla tonalità. Quando selezionate Solo saturazione, i valori di saturazione applicati vengono combinati con lo 0% di tonalità e il 50% di luminosità.

Inverti Inverte (sottrae da 1,0) i valori dei canali di output.

Alfa omogeneo Imposta il valore del canale alfa su 1,0 (opacità completa) in tutto il livello.

Torna all'inizio

Effetto Aritmetica composta

L'effetto Aritmetica composta combina matematicamente il livello al quale viene applicato con un livello di controllo. L'effetto Aritmetica composta consente solo di garantire la compatibilità con i progetti creati nelle versioni precedenti di After Effects che usano l'effetto Aritmetica composta. L'uso di metodi di fusione è solitamente più efficace rispetto all'uso dell'effetto Aritmetica composta.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Livello seconda sorgente Livello da usare con il livello corrente in una determinata operazione.

Operatore Operazione da eseguire tra i due livelli.

Opera sui canali Canali ai quali viene applicato l'effetto.

Comportamento overflow Metodo utilizzato dall'effetto per rimappare i valori che non sono compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255.

> **Taglia** I valori al di sopra di 255 vengono mappati a 255. I valori al di sotto di 0 vengono mappati a 0.
>
> **Reimposta** I valori al di sopra di 255 e al di sotto di 0 vengono distribuiti nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 viene distribuito su 2, un valore pari a 256 viene distribuito su 0 e un valore pari a -3 viene distribuito su 253.
>
> **Scala** I valori minimo e massimo vengono rimappati a 255 e a 0 e i valori intermedi vengono dilatati o compressi in modo da farli rientrare in questo intervallo.

Allunga e adatta seconda sorgente Ridimensiona il secondo livello in modo che corrisponda alla dimensioni (larghezza e altezza) del livello corrente. Se questa opzione è deselezionata, il secondo livello viene inserito con le dimensioni correnti dell'origine, allineato con l'angolo superiore sinistro del livello di origine.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Torna all'inizio

Effetto Inversione

L'effetto Inversione inverte le informazioni sui colori di un'immagine.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Canale Canale o canali da invertire. Ogni gruppo di elementi opera in uno spazio cromatico specifico. Viene invertita l'intera immagine nello spazio cromatico o un singolo canale.

> **RGB/Rosso/Verde/Blu** RGB inverte tutti i tre canali di colori additivi. Il rosso, il verde e il blu invertono ciascuno un singolo canale colore.
>
> **HLS/Tonalità/Luminosità/Saturazione** HLS inverte tutti i tre canali di colori calcolati. Tonalità, Luminosità e Saturazione invertono ciascuno un singolo canale colore.
>
> **YIQ/Luminanza/Crominanza fase ingresso/Crominanza quadratura** YIQ inverte tutti i tre canali di luminanza e crominanza NTSC. Y (luminanza), I (crominanza fase ingresso) e (crominanza quadratura) invertono ciascuno un singolo canale.
>
> **Alfa** Inverte il canale alfa dell'immagine. Il canale alfa non è un canale colore. Specifica la trasparenza.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Torna all'inizio

Effetto Min/Max

L'effetto Min/Max assegna a ogni canale di un pixel il valore minimo o massimo per tale canale trovato all'interno di un raggio specificato.

Questo effetto può essere usato per allargare o ridurre un mascherino. Ad esempio, usando Minimo e un raggio pari a 1, un'area solida bianca circondata da nero si riduce di un pixel su ciascun lato.

L’impostazione della qualità del livello non influisce su Min/Max.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Operazione Minimo assegna a ogni canale di un pixel il valore minimo per il canale specificato all’interno del raggio specificato. Massimo assegna a ogni canale di un pixel il valore massimo. Minimo quindi massimo esegue l’operazione Minimo e quindi l’operazione Massimo. Massimo quindi minimo esegue l’operazione Massimo e quindi l’operazione Minimo.

Direzione L’asse lungo il quale cercare i valori. Orizzontale e verticale esegue la ricerca in tutte le direzioni.

Torna all'inizio

Effetto Rimuovi alone colore

L’effetto Rimuovi alone colore rimuove le sbavature di colore (aloni) dai livelli che sono stati premoltiplicati con un colore. Gli aloni spesso hanno origine quando un’area di trasparenza parziale mantiene il colore dello sfondo originale e viene composta in un contesto con un colore di sfondo diverso. Usate questo effetto insieme agli effetti che creano trasparenza per ottenere un maggiore controllo sull’aspetto delle aree di trasparenza parziale. Consultate Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l’effetto Rimuovi alone colore applicato (a destra)

Usate Colore di sfondo per specificare il nuovo colore di sfondo. Per consentire a questo effetto di generare valori di colori non compresi nell’intervallo 0,0-1,0 quando si utilizza il colore a 32 bpc, deselezionate Taglia valori HDR.

L’effetto Rimuovi alone colore in precedenza era noto come effetto Annulla moltiplicazione. Il vecchio nome si riferisce al fatto che questo effetto annulla la premoltiplicazione dei canali di colore, rimuovendo il risultato della premoltiplicazione del colore di sfondo con i canali di colore del livello nelle aree di trasparenza parziale. Questa funzionalità differisce dagli effetti Knoll Unmult e dagli altri effetti che sintetizzano un canale alfa proveniente dai canali di colore in un’immagine.

Nel sito Web Creative COW, Aharon Rabinowitz descrive come e quando utilizzare l’effetto Rimuovi alone colore.

Nel sito Web Adobe è disponibile un articolo in cui Todd Kopriva descrive l’utilizzo degli effetti Rimuovi alone colore e Scorrimento canali per rimuovere gli sfondi neri dalle immagini.

Torna all'inizio

Effetto Imposta canali

L’effetto Imposta canali copia i canali dai livelli di controllo (livello di origine) ai canali rosso, verde, blu e alfa del livello effetto. Ad esempio, potete prendere i valori di luminanza dei pixel di un livello di controllo e utilizzarli come valori del blu per i pixel del livello dell’effetto.

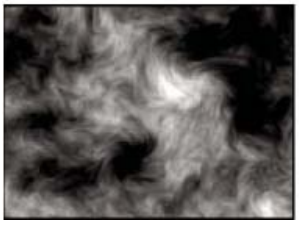
Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Torna all'inizio

Effetto Imposta mascherino

L’effetto Imposta mascherino sostituisce il canale alfa (mascherino) di un livello con un canale di un altro livello al di sopra di esso, per la creazione di risultati mascherino mobili. L’effetto Imposta mascherino consente solo di garantire la compatibilità con i progetti creati nelle versioni precedenti di After Effects che usano l’effetto Imposta mascherino.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc. In After Effects CS6, questo effetto funziona con il colore a 32 bit.



Originale (in alto a sinistra), livello del mascherino (in basso a sinistra) e risultato (in basso a destra)

A volte risulta più facile e rapido creare mascherini mobili mediante un mascherino traccia invece di usare l'effetto Imposta mascherino. Tuttavia, l'utilizzo dell'effetto Imposta mascherino offre alcuni vantaggi rispetto alla definizione di un livello come livello per mascherino traccia. Il livello usato come mascherino con l'effetto Imposta mascherino può trovarsi ovunque nell'ordine di sovrapposizione dei livelli; un livello per mascherino traccia invece deve trovarsi immediatamente sopra il livello con mascherino. Inoltre, con l'effetto Imposta mascherino un livello può essere usato come mascherino per più livelli. Consultate Mascherini traccia e mascherini mobili.

Prendi mascherino da livello Livello da usare come mascherino sostitutivo.

Usa per mascherino Il canale da utilizzare per il mascherino.

Inverti mascherino Inverte i valori di trasparenza del mascherino.

Allunga e adatta mascherino Ridimensiona il livello selezionato in modo che corrisponda alla dimensioni del livello corrente. Se Allunga e adatta mascherino è deselezionato, il livello designato come mascherino è centrato nel primo livello.

Mascherino composito con originale Compone il nuovo mascherino con il livello corrente, invece di sostituirlo. Il mascherino ottenuto conferisce la trasparenza all'immagine solo nei casi in cui il mascherino corrente e il nuovo mascherino hanno entrambi la stessa opacità.

Livello mascherino premoltiplicato Premoltiplica il nuovo livello di mascherino con il livello corrente.

Torna all'inizio

Effetto Scorrimento canali

L'effetto Scorrimento canali sostituisce i canali rosso, verde, blu e alfa dell'immagine con i valori di altri canali.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Prendi canale da Canale da usare come origine.

Nel sito Web Adobe è disponibile un articolo in cui Todd Kopriva descrive l'utilizzo degli effetti Rimuovi alone colore e Scorrimento canali per rimuovere gli sfondi neri dalle immagini.

Torna all'inizio

Effetto Composito tinta unita

L'effetto Composito tinta unita consente di creare rapidamente un composito di un nuovo colore in tinta unita dietro al livello di origine originale.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Opacità sorgente Opacità del livello di origine.

Colore Colore del solido.

Opacità Opacità del solido.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare il livello e il colore in tinta unita.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetto Riparazione scansione lineare (CS6)

Un problema comune delle videocamere DSLR e altre videocamere con sensori CMOS è il tempo di ritardo generalmente presente tra le linee di scansione del video. Poiché non tutte le parti del video vengono registrate contemporaneamente, ciò può spesso causare una scansione lineare per le videocamere digitali con sensori CMOS, per cui l'acquisizione di un fotogramma video avviene una linea di scansione alla volta. A causa del tempo di ritardo tra le linee di scansione, non tutte le parti dell'immagine vengono registrate esattamente nello stesso momento. Se la videocamera o il soggetto sono in movimento, la scansione lineare può causare distorsioni.

In After Effects CS6, l'effetto Riparazione scansione lineare (disponibile nella categoria di effetti Distorsione) può essere utilizzato per rimuovere questi effetti di distorsione.

Al termine dell'applicazione dell'effetto, sono disponibili le proprietà seguenti:

Frequenza scansione lineare: specifica la percentuale della frequenza fotogrammi corrispondente al tempo di scansione. Le videocamere DSLR sono comprese nell'intervallo 50-70% e iPhone è vicino al 100%. Regolate questo valore finché le linee distorte non diventano verticali.

Direzione scansione: specifica la direzione in cui può essere eseguita la scansione lineare. La maggior parte delle videocamere esegue la scansione dall'alto verso il basso del sensore, ma potete ovviamente montare una videocamera in senso contrario o ruotarla completamente nel caso di uno Smartphone.

Sezione Avanzate:

> **Metodo**: indica se l'analisi del flusso ottico e la ritemporizzazione del movimento pixel saranno utilizzati per generare i fotogrammi inalterati (Movimento pixel), oppure se sia necessario utilizzare un metodo di alterazione e tracciamento dei punti sparso (Altera).
>
> **Analisi dettagliata**: esegue un'analisi più dettagliata dei punti nell'alterazione. Disponibile quando si utilizza il metodo Altera.
>
> **Dettagli movimento pixel**: specifica quanto deve essere dettagliato il calcolo del campo vettoriale per il flusso ottico. Disponibile quando si utilizza il metodo Movimento pixel.

Nota: *Sebbene l'effetto Stabilizzatore alterazione disponga di un effetto Riparazione scansione lineare al suo interno, la versione indipendente è dotata di più controlli. A volte si desidera correggere un problema di scansione lineare senza dover stabilizzare la ripresa.*

In questo video di Todd Kopriva e video2brain viene presentata la nuova funzionalità Riparazione scansione lineare. Con questo effetto potete correggere la distorsione di un video ripreso tramite la videocamera in movimento di un telefono.

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Correzione colore

Effetti Colore automatico e Contrasto automatico
Effetto Livelli automatici
Effetto Bianco e nero
Effetto Luminosità e contrasto
Effetto Colori diffusione televisiva
Effetto Cambia colore
Effetto Modifica in colore
Effetto Mixer canali
Effetto Bilanciamento colore
Effetto Bilanciamento colore (HLS)
Effetto Collegamento colore
Effetto Stabilizzatore colore
Effetto Colorama
Effetto Curve
Effetto Equalizza
Effetto Esposizione
Effetto Gamma/Piedistallo/Guadagno
Effetto Tonalità/saturazione
Effetto Mantieni colore
Effetto Livelli
Effetto Livelli (Controlli singoli)
Effetto Filtro fotografico
Effetto Mappa arbitraria di Photoshop
Effetto Correzione colore selettiva
Effetto Ombra/Luce
Effetto Tinta
Effetto Tre tonalità
Effetto Vividezza

Per informazioni generali sulla correzione e la regolazione del colore, compresi i collegamenti alle esercitazioni e altre risorse, consultate Correzione colore, regolazione cromatica e regolazione del colore.

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto CC Color Neutralizer (CS6)
- Effetto CC Color Offset
- Effetto CC Kernel (CS6)
- Effetto CC Toner

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Torna all'inizio

Effetti Colore automatico e Contrasto automatico

L'effetto Colore automatico regola il contrasto e il colore di un'immagine dopo aver analizzato le ombre, i mezzitoni e le evidenziazioni dell'immagine. L'effetto Contrasto automatico regola il contrasto generale e la miscela dei colori. Ogni effetto mappa i pixel più chiari e più scuri dell'immagine sul bianco e nero e quindi ridistribuisce i pixel intermedi. Di conseguenza, le luci appaiono più chiare e le ombre più scure.

Poiché Contrasto automatico e Colore automatico non regolano i singoli canali dei colori, non introducono o rimuovono dominanti di colore.

L'effetto Livelli automatici utilizza molti degli stessi controlli degli effetti Colore automatico e Contrasto automatico.

Un metodo rapido per rimuovere (o almeno ridurre) lo sfarfallio causato da fluttuazioni di esposizine e colore da un fotogramma all'altro consiste nell'applicare l'effetto Colore automatico. Questa tecnica è utile ad esempio per ridurre lo sfarfallio in vecchi film o per correggere lo sfarfallio di colore causato da una sorgente di luce.

Questi effetti funzionano con colori a 8 bpc e a 16 bpc.

Arrotondamento temporale Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di determinare l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

Ricerca scena Se selezionato, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati per l'arrotondamento temporale.

Ritaglia nero, Ritaglia bianco Misura in cui l'effetto deve ritagliare le ombre e le luci nell'immagine, in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura. Impostando valori di ritaglio troppo elevati si riducono i dettagli delle ombre e delle luci. Si consiglia di specificare un valore compreso tra 0,0% e 1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando sono identificati i pixel più chiari e più scuri dell'immagine. Il valore più basso e più alto nell'intervallo dopo il ritaglio vengono mappati al nero e al bianco di output. In tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

Regola mezzitoni neutri (disponibile solo per Colore automatico) Identifica un colore quasi neutro medio nel fotogramma e quindi regola i valori gamma per rendere neutro il colore.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Livelli automatici

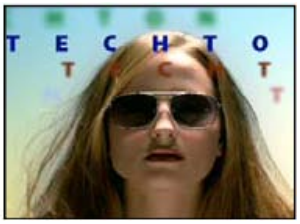
Torna all'inizio

L'effetto Livelli automatici mappa i valori più chiari e più scuri di ciascun canale di colore nell'immagine al bianco e nero, quindi ridistribuisce i valori intermedi. Di conseguenza, le luci appaiono più chiare e le ombre più scure. Poiché regola ogni canale di colore individualmente, l'effetto Livelli automatici può rimuovere o introdurre dominanti di colore.

Consultate Effetti Colore automatico e Contrasto automatico per la spiegazione dei controlli di questo effetto.

Un metodo rapido per rimuovere (o almeno ridurre) lo sfarfallio causato da fluttuazioni di esposizine da un fotogramma all'altro consiste nell'applicare l'effetto Livelli automatici. Questa tecnica è utile ad esempio per ridurre lo sfarfallio in vecchi film.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Effetto Bianco e nero

Torna all'inizio

L'effetto Bianco e nero converte un'immagine a colori in scala di grigio, con la possibilità di controllare in che modo vengono convertiti i singoli colori.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Per convertire un canale di colore in una tonalità di grigio più scura o più chiara, riducete o aumentate il valore della proprietà per ciascun componente di colore.

Per tingere l'immagine con un colore, selezionate Tinta e fate clic sul campione di colore o sul conatagocce per specificare un colore.

L'effetto Bianco e nero è basato sul tipo di livello di regolazione Bianco e nero di Photoshop.

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video di Richard Harrington che mostra come usare l'effetto Bianco e nero.

Effetto Luminosità e contrasto

Torna all'inizio

L'effetto Luminosità e contrasto regola la luminosità e il contrasto di un intero livello (non dei singoli canali). Il valore predefinito 0,0 indica che non è stata apportata alcuna modifica. L'uso di questo effetto rappresenta il modo più semplice per eseguire piccole regolazioni della gamma tonale dell'immagine. Tutti i valori dei pixel nell'immagine vengono corretti contemporaneamente: luci, ombre e mezzitoni.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Nel suo sito Web After Effects Portal, Rich Young raccoglie esercitazioni e risorse sull'effetto Luminosità e contrasto e possibili alternative.

Effetto Colori diffusione televisiva

Torna all'inizio

Nota: *Il plug-in Color Finesse in dotazione con After Effects include strumenti eccellenti che possono aiutarvi a mantenere i colori entro l'intervallo a prova di trasmissione. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione di Color Finesse nell'omonima sottocartella all'interno della cartella Plug-in. Consultate Plug-in.*

L'effetto Colori diffusione televisiva altera i valori dei colori dei pixel per mantenere le ampiezze dei segnali all'interno dell'intervallo consentito per

la trasmissione televisiva.

Usate le impostazioni Rendi trasparenti pixel non sicuri e Rendi trasparenti pixel sicuri per vedere quali parti dell'immagine sono interessate dall'effetto Colori diffusione televisiva.

Nota: *Un modo più affidabile per mantenere i colori all'interno dell'intervallo a prova di trasmissione per il tipo di output in uso consiste nell'adottare funzionalità di gestione dei colori per impostare di conseguenza il profilo dei colori di output, ad esempio SDTV (Rec. 601 NTSC). Così facendo, i valori dei colori compresi tra 0,0 e –1,0 nello spazio cromatico di lavoro vengono convertiti in valori a prova di trasmissione. Consultate Colori a prova di trasmissione.*

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Formato Standard di diffusione televisiva per l'output desiderato. NTSC (National Television Standards Committee) è lo standard adottato in Nord America e utilizzato anche in Giappone. PAL (Phase Alternating Line) è usato nella maggiore parte dei paesi dell'Europa occidentale e in Sud America.

Per rendere i colori sicuri Per ridurre l'ampiezza del segnale:

> **Riduci luminanza** Riduce la luminosità di un pixel spostandola verso il nero. Questa è l'impostazione predefinita.
>
> **Riduci saturazione** Sposta il colore del pixel verso un grigio di luminosità analoga, riducendo la resa cromatica del pixel. Per lo stesso livello IRE, la riduzione della saturazione altera l'immagine in modo più evidente della riduzione della luminanza.

Ampiezza segnale massima (IRE) Ampiezza massima del segnale in unità IRE. Un pixel con un'intensità al di sopra di questo valore viene alterato. Il valore predefinito è 110. Valori più bassi hanno modificano l'immagine in modo più evidente. Valori più elevati sono più rischiosi.

Torna all'inizio

Effetto Cambia colore

L'effetto Cambia colore regola la tonalità, la luminosità e la saturazione di un intervallo di colori.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Visualizza I livelli corretti mostrano i risultati dell'effetto Cambia colore. Maschera di correzione colore mostra un mascherino in scala di grigio indicante le aree del livello che verranno modificate. Le aree bianche della maschera di correzione colore vengono modificate in misura maggiore, mentre le aree scure vengono modificate in misura minore.

Trasformazione tonalità Quantità necessaria, in gradi, per regolare la tonalità.

Trasformazione luminosità I valori positivi ravvivano i pixel corrispondenti, mentre i valori negativi li scuriscono.

Trasformazione saturazione I valori positivi aumentano la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il colore puro). I valori negativi riducono la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il grigio).

Colore da modificare Colore centrale nella gamma da modificare.

Tolleranza corrispondenza Misura in cui i colori possono differire da Colore da modificare pur restando corrispondenti.

Morbidezza corrispondenza Indica di quanto l'effetto influisce sui pixel non corrispondenti, in proporzione alla loro somiglianza a Colore da modificare.

Corrispondenza colori Determina lo spazio cromatico in cui confrontare i colori per determinare la similarità. RGB confronta i colori in uno spazio cromatico RGB. Tonalità confronta le tonalità di colori, ignorando saturazione e luminosità. Pertanto il rosso vivace e il rosa chiaro, ad esempio, corrispondono. Crominanza utilizza i due componenti di crominanza per determinare la somiglianza, ignorando la luminanza (luminosità).

Inverti maschera di correzione colore Inverte la maschera che determina su quali colori agire.

Torna all'inizio

Effetto Modifica in colore

L'effetto Modifica in colore (in precedenza, effetto Cambia colore HLS) cambia un colore selezionato in un'immagine in un altro colore mediante i valori di tonalità, luminosità e saturazione (HLS), lasciando immutati gli altri colori.

Modifica in colore offre la flessibilità e le opzioni non disponibili nell'effetto Cambia colore. Queste opzioni includono i cursori della tolleranza per tonalità, luminosità e saturazione, i quali consentono una precisa combinazione dei colori, oltre alla possibilità di selezionare i valori RGB esatti del colore di destinazione.

Carl Larsen mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Creative COW che mostra l'utilizzo dell'effetto Modifica in colore per rimuovere le frange di colore determinate dall'aberrazione cromatica.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

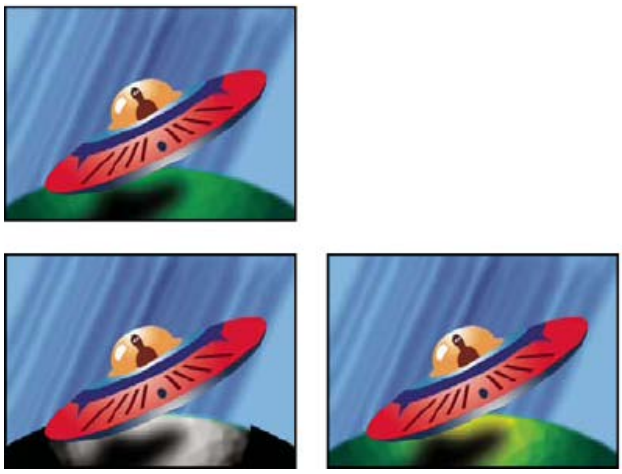


Immagine originale (in alto a sinistra), con la saturazione rimossa nel pianeta (in basso a sinistra) e con il verde chiaro cambiato in giallo nel pianeta (in basso a destra)

Da Centro della gamma di colori da modificare.

A Colore in cui modificare i pixel corrispondenti.

Per animare una modifica del colore, impostate i fotogrammi o le espressioni per il colore A.

Cambia I canali su cui agisce l'effetto.

Cambia di Modalità di modifica dei colori. Impostazione in colore esegue un cambiamento diretto di pixel interessati nel colore di destinazione. Trasformazione in colore trasforma i valori dei pixel interessati verso il colore di destinazione, utilizzando l'interpolazione HLS. L'entità della modifica per ogni pixel dipende da quanto simile è il colore del pixel al colore Da.

Tolleranza Misura in cui i colori possono differire dal colore Da pur restando corrispondenti. Espandete questo controllo per evidenziare dispositivi di scorrimento separati per i valori di Tonalità, Luminosità e Saturazione.

Nota: *Usate l'opzione Visualizza mascherino di correzione per identificare meglio quali pixel sono corrispondenti e interessati.*

Morbidezza Quantità di sfumatura da usare per i bordi del mascherino di correzione. I valori più alti creano transizioni più graduali tra le aree interessate dalla modifica del colore e quelle invariate.

Visualizza mascherino di correzione Mostra un mascherino in scala di grigi indicante in quale entità l'effetto modifica ogni pixel. Le aree bianche subiscono le modifiche maggiori e quelle scure le modifiche minori.

Torna all'inizio

Effetto Mixer canali

L'effetto Mixer canali modifica un canale di colore tramite una combinazione dei canali dei colori correnti. Usate questo effetto per eseguire regolazioni dei colori creative che non possono essere effettuate facilmente con gli altri strumenti di correzione dei colori. Potete creare immagini in scala di grigi di alta qualità, scegliendo il contributo percentuale di ogni canale di colore, realizzare immagini di alta qualità in tonalità seppia o con altre tinte e scambiare o duplicare i canali.

[canale di output]-[canale di input] Percentuale del valore del canale di input da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Verde pari a 10 aumenta il valore del canale rosso per ogni pixel del 10% del valore del canale verde per tale pixel. Un'impostazione Blu-Verde pari a 100 e un'impostazione Blu-Blu pari a 0 sostituiscono i valori del canale blu con i valori del canale verde.

[canale di output]-Costante Valore costante (come percentuale) da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Costante pari a 100 satura il canale rosso per ogni pixel aggiungendo il 100% di rosso.

Monocromatico Usa il valore del canale di output rosso per i canali di output rosso, verde e blu, creando un'immagine in scala di grigi.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Torna all'inizio

Effetto Bilanciamento colore

L'effetto Bilanciamento colore cambia la quantità di rosso, verde e blu presente nelle ombre, nei mezzitoni e nelle luci di un'immagine.

Mantieni luminosità mantiene la luminosità media dell'immagine modificando al tempo stesso il colore. Questo controllo mantiene il bilanciamento tonale nell'immagine.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Torna all'inizio

Effetto Bilanciamento colore (HLS)

L'effetto Bilanciamento colore (HLS) modifica tonalità, luminosità e saturazione di un'immagine. Questo effetto è destinato solo a garantire la compatibilità con i progetti creati nelle Versioni precedenti di After Effects che usano l'effetto Bilanciamento colore (HLS). Per i nuovi progetti, usate l'effetto Tonalità/Saturazione, il quale funziona allo stesso modo del comando Tonalità/Saturazione di Adobe Photoshop. Per convertire un filmato in scala di grigi, impostate il valore di saturazione su –100.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Effetto Collegamento colore

Torna all'inizio

L'effetto Collegamento colore colora un livello con i valori di pixel medi di un altro livello. Questo effetto è utile per trovare rapidamente un colore corrispondente al colore di un livello di sfondo.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

John Dickinson mette a disposizione un'esercitazione video nel suo sito Web Motionworks in cui mostra l'utilizzo dell'effetto Color Link per fondere un livello di primo piano con un livello di sfondo.

Livello di origine Livello dal quale campionare i colori. Se scegliete Nessuno, il livello a cui viene applicato l'effetto è usato come livello di origine, tenendo in considerazione eventuali maschere e altri effetti applicati al livello. Se scegliete il nome del livello dal menu, viene usato il livello di origine senza maschere ed effetti.

Campione Specifica quali valori vengono campionati e quale operazione viene eseguita su di essi.

Taglia Percentuale di pixel da ignorare ai valori estremi del canale. Il taglio è utile per ridurre l'influenza del disturbo o di altri pixel non rappresentativi.

Alfa originale stencil L'effetto posiziona uno stencil del canale alfa originale del livello sul nuovo valore.

Opacità Opacità dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è basso il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 0%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 100%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare il risultato dell'effetto con il livello originale. Durante il calcolo della media dei valori del canale alfa nel livello, questi metodi di fusione non sono disponibili.

Effetto Stabilizzatore colore

Torna all'inizio

L'effetto Stabilizzatore colore campiona i valori di colore di un singolo fotogramma di riferimento, o fotogramma perno, in corrispondenza di uno, due o tre punti e quindi regola i colori degli altri fotogrammi in modo che i valori di colore di tali punti rimangano costanti per tutta la durata del livello. Questo effetto è utile per rimuovere lo sfarfallio dal metraggio e per equalizzare l'esposizione del metraggio con spostamenti di colore provocati da situazioni di illuminazione variabili.

Usate questo effetto per rimuovere lo sfarfallio comune alla fotografia time-lapse e all'animazione stop-frame.

Potete animare i punti di controllo dell'effetto che definiscono le aree campione per tenere traccia di oggetti per i quali desiderate stabilizzare i colori. Maggiore è la differenza nei valori di colore tra i punti campione, migliore è il risultato dell'effetto.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Imposta fotogramma Imposta il fotogramma perno. Visualizzate il fotogramma che contiene l'area di luminosità o il colore che desiderate abbinare e fate clic su Imposta fotogramma.

Stabilizza Elementi da stabilizzare:

- **Luminosità** La luminosità viene stabilizzata usando un punto campione (Punto nero).
- **Livelli** Il colore viene stabilizzato usando due punti campione (Punto nero e Punto bianco).
- **Curve** Il colore viene stabilizzato usando tutti e tre i punti campione (Punto nero, Punto bianco e Punto medio).

Punto nero Inserite questo punto su un'area scura da stabilizzare.

Punto medio Inserite questo punto su un'area di mezzotono da stabilizzare.

Punto bianco Inserite questo punto su un'area luminosa da stabilizzare.

Dimensione campione Raggio, in pixel, delle aree campionate.

Effetto Colorama

Torna all'inizio

L'effetto Colorama è un effetto versatile ed efficace per convertire e animare i colori in un'immagine. Usando l'effetto Colorama, potete tingere tenuamente un'immagine o modificarne radicalmente la tavolozza dei colori.

Colorama funziona convertendo prima in scala di grigi un determinato attributo colore e rimappando quindi i valori della scala di grigi su uno o più cicli della tavolozza dei colori di output specificata. Un ciclo della tavolozza dei colori di output viene visualizzato sulla ruota Ciclo output. I pixel neri vengono mappati sul colore nella parte superiore della ruota, mentre i grigi sempre più chiari vengono mappati sui colori successivi procedendo in senso orario attorno alla ruota. Ad esempio, con la tavolozza predefinita Ciclo tonalità, i pixel corrispondenti al nero diventano rossi, mentre i pixel corrispondenti al 50% di grigio diventano cyan.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

In After Effects Exchange nel sito Web di Adobe potete trovare un esempio fornito da Guy Chen che illustra l'utilizzo dell'effetto Disturbo frattale per generare un disturbo di base (in questo caso, per la turbolenza sulla superficie del sole) e la colorazione del disturbo con l'effetto Colorama.

Nel sito Web Video Copilot di Andrew Kramer è disponibile un'esercitazione video sull'utilizzo dell'effetto Colorama per creare un mascherino procedurale come primo passaggio per la sostituzione del cielo.

Controlli Fase input

Ottieni fase da Attributo colore da usare come input. Scegliete Zero per usare un attributo colore di un altro livello.

Aggiungi fase Secondo livello da usare come input. Per usare solo questo livello come input, selezionate Zero per Ottieni fase da. In caso contrario, vengono usati sia il livello Aggiungi fase che il livello a cui viene applicato l'effetto. Potete scegliere il livello a cui viene applicato l'effetto per aggiungere un secondo attributo di input dallo stesso livello.

Aggiungi fase da Attributo colore del secondo livello da usare come input.

Modalità di aggiunta Modo in cui i valori di input vengono combinati:

> **Reimposta** Aggiunge i valori dei due attributi per ciascun pixel. I valori superiori al 100% vengono di nuovo distribuiti attorno al ciclo. Ad esempio, una somma pari al 125% viene distribuita attorno al 25%.
>
> **Blocca** Aggiunge i valori dei due attributi per ciascun pixel. I valori al di sopra del 100% vengono ritagliati del 100%.
>
> **Media** Calcola la media dei valori dei due attributi per ciascun pixel. Poiché la media di due valori compresi ciascuno nell'intervallo tra 0% e 100% non è mai superiore al 100%, la reimpostazione e il blocco tramite questa operazione non sono mai necessari. Media è pertanto l'opzione più sicura per l'output prevedibile.
>
> **Scolora** Scolora il secondo livello sul livello dell'originale, le aree più chiare del secondo livello ravvivano il primo livello e le aree più scure del secondo livello vengono ignorate. La modalità Scolora risulta particolarmente utile per la composizione del fuoco, dei riflessi delle lenti e di altri effetti di luce.

Scorrimento fase Punto della ruota Ciclo output in corrispondenza del quale ha inizio il mapping dei colori di input. Un valore positivo sposta il punto di inizio in senso orario attorno alla ruota Ciclo output.

Animate Scorrimento fase per far passare in rassegna i colori attorno alla ruota.

Controlli Ciclo output

Usa palette preimpostata Preimposta per il ciclo di output. Le palette nella parte superiore sono studiate per eseguire rapide attività di correzione e regolazione dei colori. Le opzioni nella parte inferiore offrono una serie di palette di colore incorporate per risultati creativi.

Ciclo output Personalizzate la palette di colori di output modificando i colori e le ubicazioni dei triangoli sulla ruota Ciclo output. I triangoli specificano l'ubicazione della ruota dei colori in cui è presente un colore specifico. Il colore tra i triangoli viene interpolato gradualmente, a meno che l'opzione Interpolazione palette non sia deselezionata. Ogni ciclo di output può avere da 1 a 64 triangoli.

- Per cambiare la posizione di un triangolo, trascinarlo. Premete Maiusc e trascinate il triangolo a incrementi di 45 gradi. Nella parte superiore della ruota, il triangolo si aggancia alla posizione iniziale o alla posizione finale, a seconda che trasciniate da sinistra o da destra.
- Per aggiungere un triangolo, fate clic all'interno o accanto alla ruota e selezionate un colore dal selettore colore. Fate clic leggermente a sinistra delle frecce superiori per il colore finale e leggermente a destra per il colore iniziale.
- Per duplicare un triangolo, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate il triangolo.
- Per eliminare un triangolo, trascinatelo lontano dalla ruota.
- Per cambiare l'opacità, selezionate un triangolo sulla ruota dei colori, quindi trascinate il triangolo collegato al di sopra del cursore dell'opacità. Assicuratevi che Modifica alfa sia selezionato, se desiderate che le informazioni relative all'opacità influenzino l'output.

Nota: *Quando animate il ciclo output, la posizione e il colore di un triangolo vengono interpolati tra i fotogrammi chiave. Per ottenere i migliori risultati, assicuratevi che tutti i fotogrammi chiave abbiano lo stesso numero di triangoli del ciclo di output.*

Ripetizioni ciclo Numero di iterazioni del ciclo di output a cui è mappata la gamma di colori di input. Il valore predefinito pari a 1 mappa la gamma di input a un'iterazione del ciclo di output, dal nero di input alla parte superiore della ruota Ciclo output, in senso orario verso il bianco di input nella parte superiore della ruota Ciclo output. Un valore pari a 2 mappa la gamma di input a due iterazioni del ciclo di output. Usate questa opzione per creare una palette semplice e ripeterla varie volte nella sfumatura.

Interpolazione palette I colori tra i triangoli vengono interpolati in modo uniforme. Se questa opzione è deselezionata, i colori di output vengono posterizzati.

Controlli di modifica

I controlli di modifica specificano gli attributi di colore modificati dall'effetto Colorama. Per una rifinitura sofisticata delle immagini, scegliete lo stesso attributo colore per Fase input e per Modifica. Ad esempio, scegliete Tonalità da entrambi i menu per regolare semplicemente la tonalità.

Modifica Attributo colore da modificare.

Modifica alfa Modifica i valori del canale alfa.

Nota: *Se applicate Colorama a un livello con un canale alfa e il ciclo di output non contiene informazioni alfa, i bordi con anti-alias del livello possono apparire con effetto pixel. Per smussare i bordi, deselezionate Modifica alfa. Se è selezionato Modifica alfa e il ciclo di output contiene informazioni alfa, l'output viene interessato anche se avete selezionato Nessuno dal menu Modifica. Usando questo metodo, è possibile regolare i livelli del solo canale alfa senza modificare anche le informazioni RGB.*

Cambia pixel vuoti L'effetto Colorama si estende anche ai pixel trasparenti. (Questa impostazione funziona solo se è selezionato Modifica alfa).

Selezione pixel, Mascheratura e altri controlli

Questi controlli determinano i pixel interessati dall'effetto. Affinché i controlli di corrispondenza per la selezione dei pixel funzionino, Modalità di corrispondenza deve essere impostata su un valore diverso da Disattivato.

Colore corrispondente Il centro della gamma di colori dei pixel modificati dall'effetto Colorama. Per selezionare un colore specifico dell'immagine mediante il contagocce, disattivate temporaneamente l'effetto Colorama facendo clic sullo switch Effetto nel pannello Controlli effetti.

Tolleranza corrispondenza Distanza fino alla quale un colore può essere da Colore corrispondente pur continuando a essere interessato dall'effetto Colorama. Quando Tolleranza corrispondenza è pari a 0, l'effetto Colorama agisce solo sul colore esatto selezionato per Colore corrispondente. Quando Tolleranza corrispondenza è pari a 1, tutti i colori sono corrispondenti. Questo valore, in pratica, disattiva Modalità di corrispondenza.

Morbidezza corrispondenza Gradualità con la quale i pixel corrispondenti si fondono nel resto dell'immagine. Ad esempio, se si ha l'immagine di una persona che indossa una camicia rossa e pantaloni blu e si desidera modificare il colore dei pantaloni passando dal blu al rosso, regolate di conseguenza Morbidezza corrispondenza per diffondere la corrispondenza dal blu dei pantaloni alle ombre delle pieghe dei pantaloni. Se la regolate su un valore troppo elevato, la corrispondenza si diffonde al blu del cielo. Se la regolate su un valore ancora più elevato, la corrispondenza si diffonde alla camicia rossa.

Modalità di corrispondenza Attributi colore confrontati per determinare la corrispondenza. In generale, usate RGB per la grafica a contrasto elevato e Croma per le immagini fotografiche.

Livello maschera Livello da usare come mascherino. Metodo di mascheratura specifica quale attributo del Livello maschera viene usato per definire il mascherino. Il mascherino determina quali pixel del livello al quale viene applicato l'effetto sono interessati dall'effetto.

Composito su livello Mostra i pixel modificati composti sopra il livello originale. Deselezionate questa opzione per visualizzare solo i pixel modificati.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Torna all'inizio

Effetto Curve

L'effetto Curve regola l'intervallo tonale e la risposta tonale di un'immagine. L'effetto Livelli modifica anche la risposta dei toni, ma l'effetto Curve assicura un controllo maggiore. Con l'effetto Livelli, potete apportare delle modifiche utilizzando solo tre controlli (luci, ombre e mezzitoni). Con l'effetto Curve, potete mappare a scelta i valori immessi a valori di output mediante una curva definita da 256 punti.

Potete caricare e salvare arbitrariamente mappe e curve da usare con l'effetto Curve.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Quando applicate l'effetto Curve, After Effects visualizza un grafico nel pannello Controlli effetti, il quale consente di specificare una curva. L'asse orizzontale del grafico rappresenta i valori di luminosità dell'originale dei pixel (livelli di input); l'asse verticale rappresenta i nuovi valori di luminosità (livelli di output). Nella linea diagonale predefinita, tutti i pixel hanno valori di input e output identici. Le curve visualizzano i valori di luminosità da 0 a 255 (8 bit) o 32768 (16 bit), con ombre (0) a sinistra.

John Dickinson mette a disposizione ausili visivi nel suo sito Web Motionworks che illustrano come utilizzare l'effetto Curve per le regolazioni dei colori.

Usare l'effetto Curve

1. Scegliete Effetto > Correzione colore > Curve.
2. Se l'immagine contiene più di un canale di colore, scegliete il canale desiderato per eseguire la regolazione dal menu Canale. RGB altera tutti i canali mediante un'unica curva.
3. Usate lo strumento Bezier e lo strumento Matita per modificare o disegnare una curva. Per attivare uno strumento, fate clic sul pulsante Bezier o Matita .

Per smussare la curva, fate clic sul pulsante Arrotonda . Per reimpostare la curva su una linea, fate clic sul pulsante Linea .

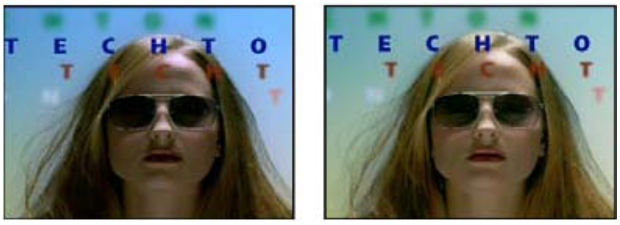
Il tipo di curva è determinato dall'ultimo strumento usato per modificarla. Potete salvare curve di mappe arbitrarie modificate dallo strumento Matita come file .amp (consultazione Photoshop). Potete salvare le curve modificate dallo strumento Bezier come file .acv (spline di Photoshop).

Torna all'inizio

Effetto Equalizza

L'effetto Equalizza modifica i valori dei pixel di un'immagine per produrre una luminosità o una distribuzione dei componenti di colore più uniforme. L'effetto funziona in modo simile al comando Equalizza di Adobe Photoshop. I pixel con valori alfa 0 (totalmente trasparenti) non vengono considerati, pertanto i livelli mascherati vengono equalizzati in base all'area della maschera.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Equalizza RGB equalizza l'immagine in base ai componenti rosso, verde e blu. La luminosità equalizza l'immagine in base alla luminosità di ciascun pixel. Stile Photoshop esegue l'equalizzazione ridistribuendo i valori di luminosità dei pixel in un'immagine in modo tale che questi rappresentino in modo più uniforme l'intera gamma dei livelli di luminosità.

Quantità da equalizzare Modo in cui ridistribuire i valori di luminosità. Al 100%, i valori dei pixel vengono distribuiti nel modo più uniforme possibile, percentuali più basse redistribuiscono valori di pixel inferiori.

Effetto Esposizione

Torna all'inizio

Usate l'effetto Esposizione per eseguire regolazioni tonali al metraggio, o un canale alla volta o tutti i canali contemporaneamente. L'effetto Esposizione simula il risultato della modifica dell'impostazione di esposizione (in numeri di apertura) della videocamera che ha acquisito l'immagine. L'effetto Esposizione funziona eseguendo i calcoli in uno spazio colore lineare, invece che nello spazio colore corrente per il progetto. L'effetto Esposizione è studiato per eseguire regolazioni tonali in immagini con intervallo altamente dinamico (HDR), con colore a 32 bpc, ma potete usare l'effetto su immagini a 8 bpc e a 16 bpc.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Principale Regolate simultaneamente tutti i canali.

Singoli canali Regolate i canali individualmente.

Esposizione Simula l'impostazione di esposizione sulla videocamera che acquisisce l'immagine, moltiplicando tutti i valori di intensità della luce per una costante. Le unità per Esposizione sono numeri di apertura.

Scostamento Scurisce o schiarisce le ombre e i mezzitoni con un minimo cambiamento delle luci.

Correzione gamma Entità della correzione gamma da usare per aggiungere un'ulteriore regolazione della curva di potenza all'immagine. I valori più alti rendono l'immagine più chiara. I valori più bassi rendono l'immagine più scura. I valori negativi vengono resi speculati attorno allo zero (ossia, restano negativi ma vengono comunque regolati come se fossero positivi). Il valore predefinito è 1,0, che corrisponde a nessuna regolazione aggiuntiva.

Ignora la conversione di luce lineare Selezionate per applicare l'effetto Esposizione ai valori di pixel raw. Questa opzione può essere utile se gestite manualmente il colore utilizzando l'effetto Convertitore profilo colori.

Effetto Gamma/Piedistallo/Guadagno

Torna all'inizio

L'effetto Gamma/Piedistallo/Guadagno regola la curva di risposta in modo indipendente per ciascun livello. Per il piedistallo e il guadagno, un valore pari a 0,0 è completamente disattivato, mentre un valore pari a 1,0 è completamente attivato.

Il controllo Dilatazione nero rimappa i valori di pixel bassi di tutti i canali. I valori di Dilatazione nero Grande ravvivano le aree scure. Gamma specifica un esponente descrivendo la forma della curva intermedia. I controlli Piedistallo e Guadagno specificano il valore di output raggiungibile più basso e più alto per un canale.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Effetto Tonalità/saturazione

Torna all'inizio

L'effetto Tonalità/Saturazione regola la tonalità, la saturazione e la luminosità dei singoli componenti di colore in un'immagine. Questo effetto è basato sulla ruota dei colori. Regolando la tonalità, o il colore, rappresenta un movimento attorno alla ruota dei colori. Regolando la saturazione o la purezza del colore, rappresenta un movimento attorno al suo raggio. Utilizzate il controllo Colorazione per aggiungere colore a un'immagine a scala di grigi convertita in RGB, oppure per aggiungere colore a un'immagine RGB.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Controllo canale Canale di colore da regolare. Scegliete Principale per regolare tutti i colori contemporaneamente.

Gamma canale Definizione del canale di colore scelto dal menu Controllo canale. Due barre colorate rappresentano i colori nel relativo ordine nella ruota dei colori. La barra colorata superiore mostra il colore prima della regolazione, mentre quella inferiore mostra in che modo la regolazione influisce su tutte le tonalità con la saturazione massima. Usate il cursore di regolazione per modificare qualsiasi intervallo di tonalità.

Tonalità principale Specifica la tonalità globale del canale scelto dal menu Controllo canale. Per modificare la tonalità globale, usate la manopola, che rappresenta la ruota dei colori. Il valore sottolineato visualizzato al di sopra della manopola indica il numero di gradi di rotazione attorno alla ruota partendo dal colore originale del pixel. Un valore positivo indica una rotazione in senso orario, mentre un valore negativo indica una rotazione in senso antiorario. I valori possono variare tra –180 e +180.

Saturazione principale, Luminosità principale Specifica la saturazione e la luminosità globali del canale scelto dal menu Controllo canale. I valori possono variare tra –100 e +100.

Colorazione Aggiunge colore a un'immagine in scala di grigi convertita in RGB, oppure aggiunge colore a un'immagine RGB—ad esempio, per farla sembrare come un'immagine a due tonalità, riducendo i suoi valori di colore in un'unica tonalità.

Tonalità colorazione, Saturazione colorazione, Luminosità colorazione Specifica la tonalità, la saturazione e la luminosità dell'intervallo di colori scelto dal menu Controllo canale. After Effects visualizza solo i dispositivi di scorrimento per la scelta di menu Controllo canale.

Regolare i colori con l'effetto Tonalità/Saturazione

1. Scegliete Effetto > Correzione colore > Tonalità/Saturazione.
2. Dal menu Controllo canale, scegliete i colori da regolare:

- Scegliete Principale per regolare tutti i colori contemporaneamente.
- Scegliete un intervallo di colori predefiniti per il colore da regolare, quindi usate i cursori per il relativo intervallo colori.

3. Per Tonalità, digitate un valore oppure trascinate la manopola.
4. Per Saturazione, digitate un valore oppure trascinate il cursore. Il colore si sposta allontanandosi o avvicinandosi al centro della ruota dei colori, relativamente ai valori del colore iniziale dei pixel selezionati.
5. Per Luminosità, digitate un valore oppure trascinate il cursore.

Colorare un'immagine o creare un risultato monotono

1. Scegliete Effetto > Correzione colore > Tonalità/Saturazione.
2. Selezionate Colorazione. L'immagine viene convertita nella tonalità del colore di primo piano corrente. Il valore di luminosità di ogni pixel non cambia.
3. Se desiderate, trascinate la manopola Tonalità colorazione per selezionare un nuovo colore.
4. Trascinate i cursori Saturazione colorazione e Luminosità colorazione.

Modificare l'intervallo delle regolazioni dell'effetto Tonalità/Saturazione

1. Dal menu Controllo canale, scegliete un singolo colore. (Per impostazione predefinita, l'intervallo di colori selezionato quando scegliete un componente di colore ha un'ampiezza di 30°, con una caduta a entrambi i lati. Impostando una caduta troppo bassa, nell'immagine si può formare il dithering).
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate uno o entrambi i triangoli bianchi per regolare la quantità di sfumatura senza agire sull'intervallo.
   - Trascinate una o entrambe le barre bianche verticali per regolare l'intervallo. Aumentando l'intervallo, la caduta diminuisce, e viceversa.

Torna all'inizio

Effetto Mantieni colore

L'effetto Mantieni colore riduce la saturazione di tutti i colori di un livello, eccetto quelli simili al colore specificato per l'opzione Colore mantenuto. Ad esempio, in un filmato di una partita di pallacanestro è possibile rendere scolorire tutto tranne l'arancione della palla.

John Dickinson fornisce un esempio di utilizzo dell'effetto Mantieni colore nel suo sito Web Motionworks.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Quantità da scolorare Quanto colore rimuovere. Il 100% fa in modo che le aree dell'immagine diverse dal colore selezionato appaiano come tonalità di grigio.

Tolleranza Flessibilità dell'operazione di corrispondenza colore. lo 0% scolora tutti i pixel a eccezione di quelli esattamente corrispondenti al colore mantenuto. Il 100% non determina alcun cambiamento di colore.

Morbidezza bordi Morbidezze dei contorni dei colori. I valori elevati smussano la transizione dal colore al grigio.

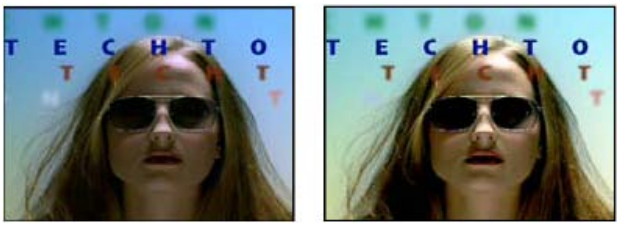
Corrispondenza colori Determina se vengono confrontati i valori RGB o i valori HSB. Scegliete Utilizzo di RGB per ottenere una corrispondenza più precisa che di solito scolora una parte maggiore dell'immagine. Ad esempio, per mantenere il blu scuro, il blu chiaro e il blu medio, scegliete Utilizzo di HSB e scegliete qualsiasi tonalità di blu come colore mantenuto.

Torna all'inizio

Effetto Livelli

L'effetto Livelli rimappa l'intervallo di livelli di colore o canale alfa di input su un nuovo intervallo di livelli di output, con una distribuzione di valori determinata dal valore gamma. Questo effetto funziona analogamente alla regolazione dei livelli in Photoshop.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

John Dickinson mette a disposizione ausili visivi nel suo sito Web Motionworks che illustrano come usare l'effetto Livelli per le regolazioni di colore.

Nel sito Web ProVideo Coalition Chris e Trish Meyer spiegano come usare l'effetto Channel Combiner con l'effetto Livelli per agire solo sui dati luma (dettagli) di un'immagine o, viceversa, per agire solo sui dati cromatici.

Se scegliete Alfa dal menu Canale, potete usare l'effetto Livelli per convertire le aree completamente opache o trasparenti di un mascherino in semitrasparenti, o viceversa. Poiché la trasparenza è basata sul canale alfa monocromatico, i controlli di questo effetto fanno riferimento alla trasparenza completa come al nero e all'opacità completa come al bianco.

- Usate Livello di nero di output con un valore pari a 0 e Livello di nero di input con un valore superiore a 0 per convertire un intervallo di aree semitrasparenti in modo che diventino completamente trasparenti.
- Usate Livello di bianco di output con un valore pari a 1,0 e Livello di bianco di input con un valore inferiore a 1,0 per convertire un intervallo di aree semitrasparenti in modo che diventino completamente opache.
- Usate Livello di nero di output con un valore superiore a 0 per convertire un intervallo di aree completamente trasparenti in modo che diventino semitrasparenti.
- Usate Livello di bianco di output con un valore inferiore a 1,0 per convertire un intervallo di aree completamente opache in modo che diventino semitrasparenti.

Nota: *l'effetto Livelli (Controlli singoli) funziona come l'effetto Livelli ma consente di regolare i singoli valori cromatici per ciascun canale. Potete così aggiungere espressioni a singole proprietà o animare una proprietà indipendentemente dalle altre. Consultate Effetto Livelli (Controlli singoli).*

Canale Canali da modificare.

Istogramma Mostra il numero di pixel con ogni valore di luminanza in un'immagine. Consultate Correzione colore, regolazione cromatica e regolazione del colore.

Fate clic sull'istogramma per passare dalla visualizzazione velle versioni colorizzate degli istogrammi di tutti i canali di color alla visualizzazione dei singoli istogrammi dei canali selezionati nel menu Canale.

Nero di input e nero di output Ai pixel nell'immagine di input con un valore di luminanza uguale al valore di nero di input viene assegnato il valore di nero di output come nuovo valore di luminanza. Il valore di nero di input è rappresentato dal triangolo sinistro superiore al di sotto dell'istogramma. Il valore di nero di output è rappresentato dal triangolo sinistro inferiore al di sotto dell'istogramma.

Bianco di input e bianco di output Ai pixel nell'immagine di input con un valore di luminanza uguale al valore di bianco di input viene assegnato il valore di bianco di output come nuovo valore di luminanza. Il valore di bianco di input è rappresentato dal triangolo destro superiore al di sotto dell'istogramma. Il valore di bianco di output è rappresentato dal triangolo destro inferiore al di sotto dell'istogramma.

Gamma Esponente della curva di potenza che determina la distribuzione dei valori di luminanza nell'immagine di output. Il valore gamma è rappresentato dal triangolo centrale sotto all'istogramma.

Ritaglia secondo nero di output e Ritaglia secondo bianco di output Questi controlli determinano i risultati per i pixel con valori di luminanza inferiori al valore di nero di input o superiori al valore di bianco di input. Se il ritaglio è attivo, i pixel con valori di luminanza inferiori al valore di nero di input vengono mappati sul valore di nero di output. I pixel con valori di luminanza al di sopra del valore di bianco di input vengono mappati sul valore di bianco di output. Se il ritaglio è disattivo, i valori dei pixel risultanti possono essere inferiori al valore di nero di output o superiori al valore di bianco di output e sono interessati dal valore gamma.

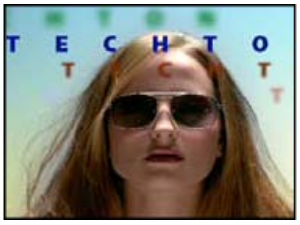
Torna all'inizio

Effetto Livelli (Controlli singoli)

L'effetto Livelli (Controlli singoli) funziona come l'effetto Livelli, ma consente di regolare i valori dei singoli colori per ciascun canale. Di conseguenza, potete aggiungere espressioni a singole proprietà o animare una proprietà indipendentemente dalle altre. Per vedere ciascun controllo individualmente, fare clic sulla freccia accanto al canale del colore per espanderlo.

Per informazioni su come controllare questo effetto, consultate Effetto Livelli.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Torna all'inizio

Effetto Filtro fotografico

L'effetto Filtro fotografico simula la tecnica che consiste nell'inserire un filtro colorato davanti all'obiettivo della fotocamera per regolare il bilanciamento e la temperatura cromatica della luce trasmessa attraverso l'obiettivo e l'esposizione della pellicola. Per applicare una regolazione di tonalità a un'immagine potete scegliere un colore predefinito oppure potete specificare un colore personalizzato mediante il selettore colore o il contagocce.

Potete usare i controlli dell'effetto Filtro fotografico per effettuare le seguenti operazioni:

- Per usare un colore predefinito per il colore del filtro, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Filtro.
- Per selezionare un colore personalizzato per il colore del filtro, fate clic sul campione del controllo Colore per selezionare un colore utilizzando Selettore colore di oppure fate clic sul contagocce e quindi su un colore in qualsiasi punto dello schermo del

computer.

- Per impostare la quantità di colore applicata all'immagine, regolate Densità.
- Per assicurarsi che l'immagine non venga scurita dall'effetto, selezionate Mantieni luminosità.

Per mantenere i livelli di regolazione di Filtro fotografico creati in Photoshop, importate il file di Photoshop nel progetto After Effects come composizione, invece che come metraggio. Se si sono modificate le impostazioni dei colori predefinite di Photoshop, After Effects potrebbe non essere in grado di far corrispondere esattamente il colore di Filtro fotografico.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc. In After Effects CS6, questo effetto funziona con il colore a 32 bit.

In un'esercitazione video disponibile sul sito Web ProVideo Coalition, Chris e Trish Meyer mostrano l'effetto Filtro fotografico.

Filtro riscaldamento (85) e Filtro raffreddamento (80) Filtri di conversione del colore che perfezionano il bilanciamento del bianco in un'immagine. Se un'immagine è stata fotografata con una temperatura cromatica della luce (giallastra) più bassa, Filtro raffreddamento (80) rende i colori dell'immagine più blu per compensare la temperatura cromatica più bassa della luce ambiente. Al contrario, se la fotografia è stata scattata con una temperatura cromatica più alta della luce (bluastra), Filtro riscaldamento (85) rende i colori dell'immagine più caldi per compensare la temperatura cromatica più alta della luce ambiente.

Filtro riscaldamento (81) e Filtro raffreddamento (82) Filtri di compensazione della luce per le piccole regolazioni nella qualità dei colori di un'immagine. Filtro riscaldamento (81) rende l'immagine più calda (più gialla) e Filtro raffreddamento (82) rende l'immagine più fredda (più blu).

Singoli colori Applicano una regolazione della tonalità all'immagine, a seconda del colore predefinito scelto. Il colore scelto dipende da come usate il comando Filtro fotografico. Se una foto ha una dominante di colore, potete scegliere un colore complementare per neutralizzare la dominante di colore. Potete inoltre applicare i colori per effetti o ottimizzazioni dei colori speciali. Ad esempio, il colore Subacqueo simula la dominante di colore verdastro-bluastro comune alla fotografia subacquea.

Effetto Mappa arbitraria di Photoshop

Torna all'inizio

L'effetto Mappa arbitraria di Photoshop consente solo di garantire la compatibilità con i progetti creati nelle versioni precedenti di After Effects che usano l'effetto Mappa arbitraria. Per il nuovo lavoro, usare l'effetto Curve.

L'effetto Mappa arbitraria di Photoshop applica un file mappa arbitraria di Photoshop su un livello. Una mappa arbitraria regola i livelli di luminosità di un'immagine, rimappando un intervallo di luminosità specificato su tonalità più chiare o più scure. Nella finestra Curve di Photoshop, potete creare un file mappa arbitraria per l'intera immagine o per i singoli canali.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

È possibile importare e applicare un file mappa arbitraria con Opzioni nel pannello Controlli effetti. Quando è caricata in After Effects, la mappa arbitraria specificata viene applicata al livello o a uno o più canali del livello, a seconda di come è stata creata. Se non si seleziona una mappa arbitraria, After Effects applica la mappa predefinita (distribuzione lineare della luminosità) al livello. Anche se non è possibile importare file .acv o spline di Photoshop nell'effetto Mappa arbitraria di Photoshop di After Effects, potete convertire tali file in Photoshop per creare file compatibili con l'effetto Curve di After Effects.

Per convertire i file .acv e spline di Photoshop, caricate il file .acv (Windows) o il file spline di Photoshop (Mac OS) nella finestra di dialogo Curve, fate clic sullo strumento Matita, quindi salvate il file come file .amp (Windows) o file di consultazione Photoshop (Mac OS).

Fase Passa in rassegna la mappa arbitraria. Aumentando la fase la mappa arbitraria si sposta verso destra (come si vede nella finestra di dialogo Curve); diminuendo la fase, la mappa si sposta verso sinistra.

Applica Fase e mappa a canale alfa Applica la mappa specificata e crea una fase sul canale alfa del livello. Se la mappa specificata non include un canale alfa, After Effects utilizza la mappa predefinita (distribuzione lineare della luminosità) per il canale alfa.

Effetto Correzione colore selettiva

Torna all'inizio

La regolazione selettiva del colore è una tecnica usata dagli scanner e dai programmi di selezione in quadricromia per modificare la quantità dei colori di quadricromia in ogni componente di colore primario di un'immagine. Potete modificare selettivamente la quantità di un colore di quadricromia in qualsiasi colore primario, senza alterare gli altri colori primari. Ad esempio, potete usare il comando Correzione colore selettiva per diminuire il cyan nella componente verde di un'immagine, lasciando inalterato il cyan nella componente blu.

Nota: *L'effetto Correzione colore selettiva è fornito in After Effects soprattutto per garantire fedeltà con i documenti importati da Photoshop in cui viene usato il tipo di livello di regolazione Correzione colore selettiva.*

Anche se il comando Correzione colore selettiva usa i colori CMYK per regolare un'immagine, può essere applicato anche alle immagini RGB.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Scegliete uno dei due valori presenti nel menu Metodo:

Relativo Modifica le quantità esistenti di cyan, magenta, giallo o nero in percentuale sul totale. Ad esempio, se iniziate con un pixel che ha il 50% di magenta e aggiungete il 10%, al magenta viene aggiunto il 5% (10% di 50% = 5%) per un totale di 55% di magenta. Questa opzione non può regolare il bianco speculare puro, che non contiene componenti di colore.

Assoluto Modifica i valori assoluti del colore. Ad esempio, se iniziate con un pixel che ha il 50% di magenta e aggiungete il 10%, l'inchiostro magenta viene impostato al 60%.

Nota: *la regolazione si basa sulla vicinanza di un colore a una delle opzioni del menu Colori. Ad esempio, il magenta al 50% si trova tra il bianco e il magenta puro e ad esso viene applicato un insieme proporzionale delle correzioni definite per i due colori.*

Il colore su cui si agisce è quello scelto nel menu Colore.

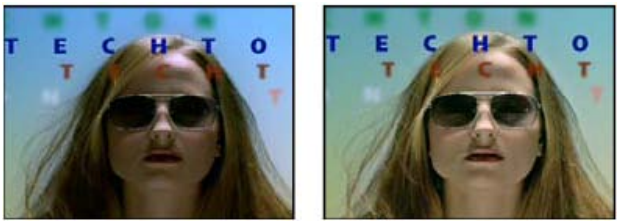
Il gruppo di proprietà Dettagli offre un'interfaccia alternativa con cui regolare i colori e ottenere corrispondenza con le proprietà indicate nel pannello Timeline.

Effetto Ombra/Luce

Torna all'inizio

Consente di schiarire i soggetti in ombra o di attenuare le luci di un'immagine. Questo effetto non schiarisce o scurisce un'intera immagine. Regola luci e ombre in modo indipendente sulla base dei pixel circostanti. Potete anche correggere il contrasto complessivo di un'immagine. Le impostazioni predefinite servono per correggere le immagini con problemi di retroilluminazione.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Quantità automatica Se questa opzione è selezionata, i valori di Quantità ombra e di Quantità luce vengono ignorati e vengono utilizzate quantità determinate automaticamente come appropriate per l'illuminazione e il ripristino del dettaglio nelle ombre. Selezionando questa opzione viene attivato anche il controllo Arrotondamento temporale.

Quantità ombra Quantità per illuminare le ombre nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

Quantità luce Quantità per scurire le luci nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

Arrotondamento temporale Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di determinare l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

Ricerca scena Se questa opzione è selezionata, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati per l'arrotondamento temporale.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Espandete la categoria Altre opzioni per visualizzare i seguenti comandi:

Ampiezza tonale ombra e Ampiezza tonale luce Intervallo di tonalità regolabili nelle ombre e nelle luci. I valori più bassi limitano rispettivamente l'intervallo regolabile alle sole zone più scure e più chiare. I valori più alti ampliano l'intervallo regolabile. Queste opzioni risultano utili per isolare le zone da regolare. Ad esempio, per schiarire una zona scura senza toccare i mezzitoni, impostate un valore basso per Ampiezza tonale ombra, in modo tale da agire solo sulle zone più scure dell'immagine con l'opzione Quantità ombra. Specificando un valore troppo grande per una determinata immagine potrebbero venire generati degli aloni attorno ai bordi scuri o chiari. Le impostazioni predefinite tentano di ridurre questi elementi indesiderati. Questi aloni possono prodursi se il valore Quantità ombra o Quantità luce è troppo alto e possono essere ridotti diminuendo questi valori.

Raggio ombra e Raggio luce Raggio (in pixel) dell'area attorno a un pixel usata dall'effetto per determinare se il pixel si trova in una zona di ombra o di luce. In genere, questo valore dovrebbe essere circa uguale alle dimensioni del soggetto principale nell'immagine.

Correzione colore Quantità di correzione del colore che l'effetto applica a ombre e luci regolate. Ad esempio, se aumentate il valore Quantità ombra, mettete in risalto i colori che erano scuri nell'immagine originale. Potrebbe essere opportuno che questi colori siano più vivi. Più alto è il valore Correzione colore, più saturi risulteranno questi colori. Più marcata è la regolazione apportata a ombre e luci, maggiore sarà l'intervallo disponibile di correzione del colore.

Nota: *Se volete modificare il colore di un'intera immagine, usate l'effetto Tonalità/Saturazione dopo avere applicato l'effetto Ombra/Luce.*

Contrasto mezzitoni Grado di contrasto applicato dall'effetto ai mezzitoni. I valori elevati determinano un aumento del contrasto dei soli mezzitoni e contemporaneamente ombre più scure e luci più chiare. Un valore negativo riduce il contrasto.

Ritaglia nero, Ritaglia bianco Misura in cui l'effetto deve ritagliare le ombre e le luci nell'immagine, in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura. Impostando valori di ritaglio troppo elevati si riducono i dettagli delle ombre e delle luci. Si consiglia di specificare un valore compreso tra 0,0% e 1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando si identificano i pixel più chiari e più scuri dell'immagine, che vengono quindi mappati al nero di output e al bianco di output. In tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

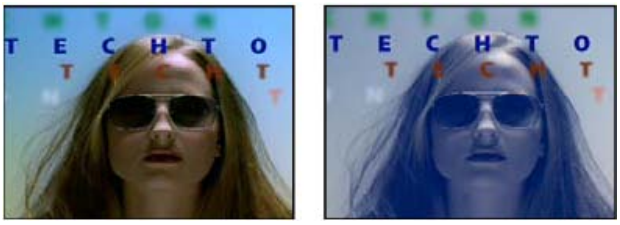
Effetto Tinta

Torna all'inizio

L'effetto Tinta tinge un livello sostituendo i valori di colore di ogni pixel con un valore compreso tra i colori specificati da Associa nero a e Associa bianco a. Ai pixel con valori di luminanza compresi tra il bianco e il nero vengono assegnati valori intermedi. L'opzione Quantità da tingere specifica l'intensità dell'effetto.

Per applicare tinte più complesse, usate l’effetto Colorama.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (a sinistra) e con l’applicazione dell’effetto (a destra)

Effetto Tre tonalità

Torna all'inizio

L’effetto Tre tonalità modifica le informazioni sui colori di un livello mediante la mappatura dei pixel chiari, scuri e dei mezzitoni sui colori che selezionate. L’effetto Tre tonalità è simile all’effetto Tinta, ma ha anche un controllo per i mezzitoni.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Fondi con originale Trasparenza dell’effetto. Il risultato dell’effetto viene fuso con l’immagine originale, con il risultato dell’effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l’influenza dell’effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l’effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l’immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Vividezza

Torna all'inizio

L’effetto Vividezza regola la saturazione in modo da ridurre l’incidenza di ritaglio per i colori a piena saturazione. Le regolazioni Vividezza agiscono hanno un impatto maggiore sui colori meno saturi nell’immagine originale rispetto a quelli che sono già saturi.

L’effetto Vividezza è utile per aumentare la saturazione in un’immagine senza sovrasaturare le tonalità incarnato. Le regolazioni Vividezza hanno un impatto minore sulla saturazione dei colori con tonalità comprese nell’intervallo dal magenta all’arancione.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Per agire maggiormente sui colori meno saturi e proteggere le tonalità incarnato, modificate la proprietà Vividezza. Per regolare la saturazione di tutti i colori in ugual modo, modificate la proprietà Saturazione.

L’effetto Vividezza è basato sul tipo di livello di regolazione Vividezza di Photoshop.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

- Convertire un’immagine a colori in bianco e nero
- Eseguire regolazioni selettive del colore
- Regolare la saturazione del colore con Vividezza

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Distorsione

Ulteriori risorse sugli effetti Distorsione
Risorse per Digieffects FreeForm
Effetto Alterazione onda
Effetto Rigonfiamento
Effetto Fissa angoli
Effetto Mappa di spostamento
Fluidifica, effetto
Effetto Ingrandisci
Effetto Alterazione trama
Effetto Specularità
Effetto Scostamento
Effetto Compensazione ottica
Effetto Coordinate polari
Nuova forma, effetto
Effetto Increspatura
Effetto Macchia
Effetto Sfera
Effetto Trasformazione
Effetto Spostamento turbolenza
Effetto Spirale
Effetto Alterazione
Effetto Stabilizzatore alterazione (CS5.5 e versioni successive)
Effetto Alterazione onda

Potete utilizzare ciascuno degli effetti Distorsione per distorcere (eseguire il morphing) un'immagine.

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto CC Bend It
- Effetto CC Bender
- Effetto CC Blobbylize
- Effetto CC Flo Motion
- Effetto CC Griddler
- Effetto CC Lens
- Effetto CC Page Turn
- Effetto CC Power Pin
- Effetto CC Ripple Pulse
- Effetto CC Slant
- Effetto CC Smear
- Effetto CC Split
- Effetto CC Split 2
- Effetto CC Tiler

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Ulteriori risorse sugli effetti Distorsione

Torna all'inizio

Nel sito Web All Bets Are Off è disponibile un progetto che dimostra l'utilizzo dell'effetto CC Volta pagina per strappare un pezzo di carta.

Risorse per Digieffects FreeForm

Torna all'inizio

Nota: *Digieffects FreeForm non è incluso nella versione di prova gratuita di After Effects. Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.*

Digieffects FreeForm è un effetto per la distorsione di livelli 2D in uno spazio 3D, mediante mappe di spostamento e trame che potete definire, controllare e animare.

La documentazione relativa al plug-in Digieffects FreeForm è disponibile nel sito Web di Digieffects.

Digieffects offre inoltre una libreria di esercitazioni e progetti di esempio:

- esercitazioni FreeForm
- progetti di esempio FreeForm

Nel sito Web di Chris Bobotis della Mettle Communications sono disponibili esercitazioni ed esempi per l'utilizzo di FreeForm.

Nel sito Web Toolfarm è disponibile un forum du Digieffects in cui utenti esperti di FreeForm pubblicano esercitazioni e rispondono alle domande di altri utenti.

Nel sito Web di Adobe sono disponibili dei collegamenti forniti da Todd Kopriva riguardo ulteriori risorse per Digieffects FreeForm.

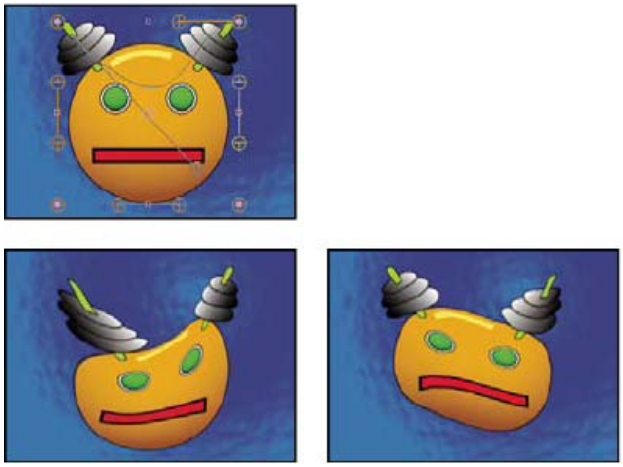
Effetto Alterazione onda

Torna all'inizio

L'effetto Alterazione onda assegna una forma a un'immagine mediante una curva Bezier chiusa, lungo il contorno di un livello. La curva consiste in quattro segmenti. Ciascun segmento ha tre punti (un vertice e due tangenti).

Nel sito Web Video Copilot è disponibile un'esercitazione video realizzata da Andrew Kramer con una dimostrazione dell'utilizzo dell'effetto Alterazione Bezier.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (in alto a sinistra) e con variazioni dell'effetto Alterazione onda (in basso a sinistra e a destra)

Le posizioni dei vertici e delle tangenti determinano le dimensioni e la forma di un segmento curvo. Trascinando questi punti, viene modificata la forma delle curve che compongono il bordo, distorcendo in tal modo l'immagine. Ad esempio, potete usare Alterazione onda per modificare la forma di un'immagine in modo che ne contenga un'altra, come per avvolgere un'etichetta attorno a un vaso. Alterazione onda è utile anche per correggere le distorsioni dell'obiettivo, come l'effetto Grandangolo (distorsione canna) che può verificarsi con un obiettivo grandangolo. Usando Alterazione onda potete ripiegare l'immagine per ottenere un aspetto non distorto. Animando l'effetto e scegliendo un'impostazione di qualità elevata potete creare effettivi visivi fluidi, come un dessert gelatinoso in movimento o una bandiera al vento.

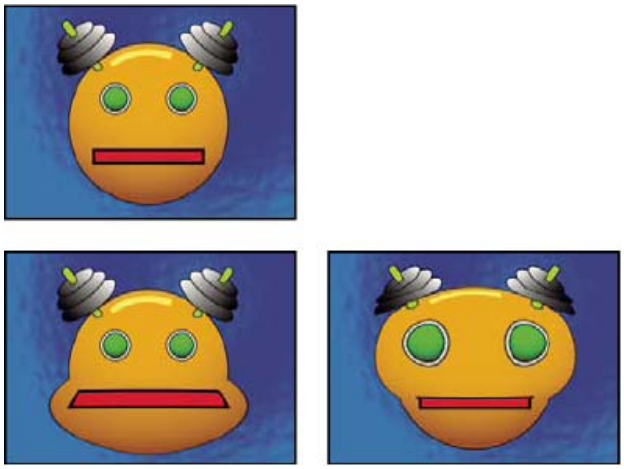
Effetto Rigonfiamento

Torna all'inizio

L'effetto Rigonfiamento distorce un'immagine attorno a un punto specificato, facendo apparire l'immagine rigonfiata quando l'osservatore si avvicina o si allontana, a seconda delle opzioni selezionate.

Nel sito Web Motionworks è disponibile un'esercitazione video in cui Eran Stern spiega come usare l'effetto dell'utilizzo dell'effetto Rigonfiamento.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (in alto a sinistra) e con variazioni dell'effetto Rigonfiamento (in basso a sinistra e a destra)

Raggio orizzontale e Raggio verticale Larghezza e altezza dell'area distorta, in pixel. Potete inoltre impostare i valori del raggio trascinando le maniglie di selezione nel livello.

Altezza rigonfiamento Profondità apparente del rigonfiamento. I valori positivi spingono il rigonfiamento verso l'osservatore. I valori negativi allontanano il rigonfiamento dall'osservatore.

Raggio assottigliato Scarsa profondità dei lati del rigonfiamento. Un raggio di assottigliamento pari a 0 genera un rigonfiamento ripido e pronunciato.

Antialiasing Entità di arrotondamento dei bordi (fusione di colori) nei contorni del rigonfiamento. L'anti-alias viene applicato solo quando la qualità del livello è impostata su Alta.

Blocca tutti i bordi Evita che i bordi del livello si rigonfino.

Torna all'inizio

Effetto Fissa angoli

L'effetto Fissa angoli, deforma un'immagine riposizionando ognuno dei suoi quattro angoli. Usate questo effetto per allungare, accorciare, inclinare o distorcere un'immagine o per simulare un effetto di prospettiva o di movimento rispetto al bordo di un livello, come ad esempio una porta che si apre. Potete inoltre usarlo per associare un livello a un'area rettangolare in movimento tracciata dal Tracciatore movimento. Potete spostare i perni degli angoli nel pannello Composizione, nel pannello Timeline o nel pannello Controlli effetti.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

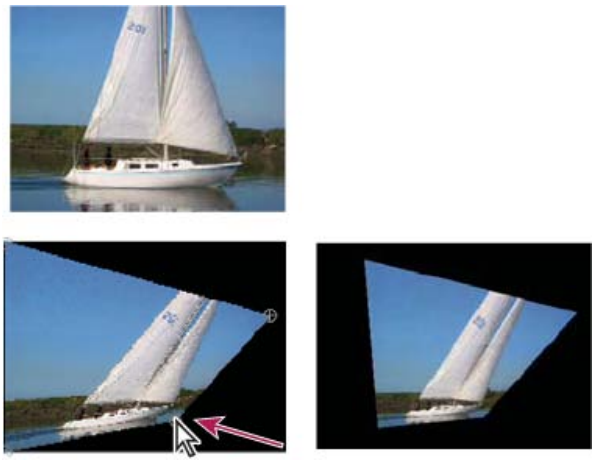


Immagine originale (in alto a sinistra), con l'angolo spostato (in basso a sinistra) e immagine finale (in basso a destra)

Nel forum AE Enhancers viene descritto e fornito un collegamento per un predefinito di animazione di Donat van Bellinghen che consente di ridimensionare un insieme di punti dell'effetto Fissa angoli.

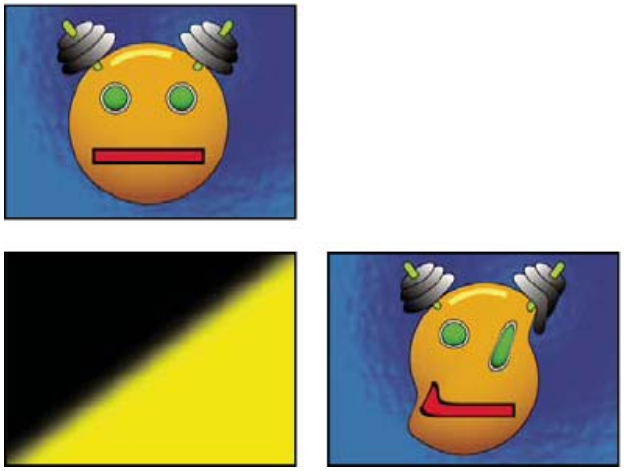
L'effetto CC Power Pin (uno dei plug-in Cycore FX inclusi con After Effects) offre ulteriori funzioni. Per informazioni, consultate il sito Web di Cycore.

Torna all'inizio

Effetto Mappa di spostamento

L'effetto Mappa di spostamento distorce un livello spostando orizzontalmente e verticalmente i pixel in base ai valori dei colori dei pixel nel livello di controllo specificato dalla proprietà Livello mappa di spostamento. Il tipo di distorsione creato dall'effetto Mappa di spostamento può variare notevolmente, a seconda del livello di controllo e delle opzioni selezionate.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (in alto a sinistra), con l'effetto Mappa di spostamento (in basso a sinistra) e con immagine spostata (in basso e a destra)

Lo spostamento viene determinato dai valori dei colori della mappa di spostamento. I valori dei colori variano da 0 a 255. Ciascun valore viene convertito in una scala da -1 a 1. L'entità dello spostamento viene calcolata moltiplicando il valore convertito per l'entità massima dello spostamento specificata. Un valore di colore pari a 0 genera lo spostamento negativo massimo (-1 spostamento massimo). Un valore di colore pari a 255 genera lo spostamento positivo massimo. Un valore di colore pari a 128 non genera nessuno spostamento.

L'effetto usa il livello di controllo specificato da Livello mappa di spostamento, senza considerare alcun effetto o maschera. Se desiderate usare il livello di controllo con i relativi effetti, precomponetelo. Se il livello di controllo non ha le stesse dimensioni del livello a cui l'effetto è applicato, viene centrato, dilatato o affiancato in base all'impostazione relativa a Comportamento mappa di spostamento.

Selezionate Espandi output per consentire ai risultati dell'effetto di estendersi oltre i contorni originali del livello a cui è applicato. Selezionate Riprendi pixel per copiare i pixel spostati al di fuori dei contorni originali del livello sul lato opposto del livello, ovvero i pixel spinti al di fuori del lato destro vengono visualizzati sul lato sinistro e così via.

Risorse online per l'effetto Mappa di spostamento

Nel suo sito Web, Rick Gerard fornisce ulteriori spiegazioni e un progetto di esempio per l'effetto Mappa di spostamento.

Nel sito Web Creative COW, potete trovare un'esercitazione video di Eran Stern in cui voene illustrato come utilizzare l'effetto Mappa di spostamento con un livello di testo e una ripresa di fumo per creare una sequenza di titoli con testo "fumoso".

Trish e Chris Meyer spiegano come utilizzare i metodi di fusione, gli stili dei livelli e l'effetto Mappa di spostamento per fondere il testo in modo che sembri far parte di una superficie nell'articolo in formato PDF "Writing on the Wall" (Scrivere sul muro) nel sito Web Artbeats.

Nel sito Web di Chris Zwar è disponibile un progetto di esempio in cui vengono utilizzati gli effetti Mappa di spostamento, Spostamento turbolenza, Texture e una combinazione degli effetti Sfocatura e Correzione colore per creare una transizione in cui un'immagine appare come un acquarello scolorito su un foglio di carta ruvido.

Nel sito Web Slippery Rock NYC è disponibile un'esercitazione video di Robert Powers che mostra come creare e usare un mascherino di profondità e come usarlo come livello di controllo per l'effetto Mappa di spostamento. Il risultato viene quindi utilizzato dall'effetto Occhiali 3D per creare un'immagine stereoscopica.

Torna all'inizio

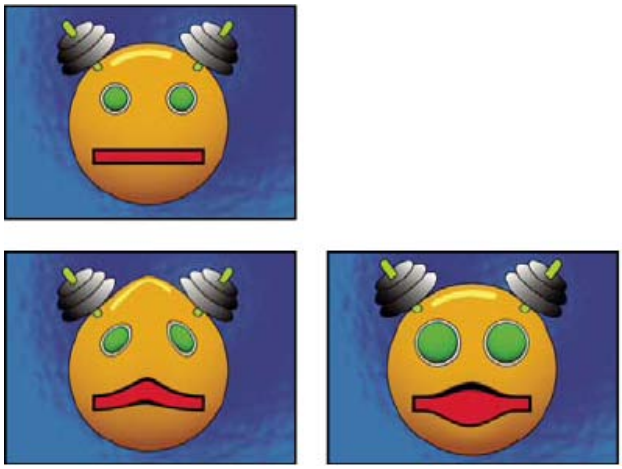
Fluidifica, effetto

L'effetto Fluidifica consente di spingere, tirare, ruotare, ingrandire e ridurre le aree di un livello. Numerosi strumenti Fluidifica distorcono l'area del pennello quando si tiene premuto il pulsante del mouse o si esegue un trascinamento. La distorsione è concentrata al centro dell'area del pennello e l'effetto si intensifica mano a mano che si tiene premuto il pulsante del mouse o si esegue ripetutamente un trascinamento su un'area.

Potete limitare l'area di un livello distorto usando Maschera area fissa. Usate la modalità Ricostruzione per limitare o annullare le distorsioni create.

L'effetto Fluidifica può estendersi oltre i contorni del livello di destinazione. Questa estensione risulta utile quando il livello di destinazione è più piccolo della composizione.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (in alto a sinistra) e con variazioni dell'effetto Fluidifica (in basso a sinistra e a destra)

Nel sito Web Video Copilot di Andrew Kramer è disponibile un'esercitazione video sull'utilizzo dell'effetto Fluidifica per distorcere (con effetto morphing) un volto umano fino a ottenere il volto di un demone.

Proprietà maschera

Maschera area fissa Determina l'area dell'immagine in cui le impostazioni per opacità e sfumatura della maschera influiscono sulla distorsione. Le aree esterne alla maschera sono distorte, mentre le aree all'interno della maschera sono distorte in base alle impostazioni di Opacità maschera e Sfumatura maschera.

Opacità maschera Determina la quantità della distorsione sull'area all'interno della maschera. Se l'effetto Opacità maschera è impostato su 100%, la distorsione non influisce sull'area nella maschera; se invece è impostato su 50%, l'effetto influirà sull'area nella maschera. Se si imposta Opacità maschera su 100%, assicuratevi di sfumare la maschera per evitare i bordi dentellati sulla maschera.

Sfumatura maschera La larghezza della sfumatura usata per fondere i pixel tra l'area mascherata e l'area non mascherata.

Strumenti

Alterazione Spinge i pixel in avanti mentre si esegue il trascinamento.

Turbolenza Disturba uniformemente i pixel. Questa impostazione è utile per creare fuoco, nuvole, onde ed effetti simili.

Spirale senso orario Ruota i pixel in senso orario mentre tenete premuto il pulsante del mouse o eseguite un trascinamento.

Spirale senso antiorario Ruota i pixel in senso antiorario mentre tenete premuto il pulsante del mouse o si eseguite un trascinamento.

Piega Sposta i pixel verso il centro dell'area del pennello quando tenete premuto il pulsante del mouse o eseguite un trascinamento.

Rigonfiamento Sposta i pixel allontanandoli dal centro dell'area del pennello quando tenete premuto il pulsante del mouse o eseguite un trascinamento.

Scorrimento pixel Sposta i pixel perpendicolarmente alla direzione del tratto.

Riflessione Copia i pixel sull'area del pennello.

Clone Copia la distorsione attorno a un'ubicazione di origine e la inserisce nella posizione corrente del mouse. Impostate l'ubicazione di origine tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul punto di origine.

Ricostruzione Inverte le distorsioni o le applica in modi diversi.

Distorcere un'immagine con l'effetto Fluidifica

1. Selezionate il livello e scegliete Effetto > Distorsione > Fluidifica.
2. Nel pannello Livello, create una maschera per bloccare le aree dell'immagine, quindi impostate le proprietà della maschera.
3. Nel pannello Controlli effetti effettuate le seguenti operazioni:
   - Scegliete la maschera creata dal menu a comparsa Maschera area fissa.
   - Specificate le dimensioni e la pressione del pennello. Una bassa pressione del pennello fa sì che le modifiche avvengano più lentamente, quindi è più facile interromperle nel momento giusto.
   - Specificate una variazione di turbolenza per controllare in quale misura lo strumento Turbolenza disturba i pixel.
   - Selezionate Visualizza trama sotto il controllo Opzioni di visualizzazione.
   - Impostate uno scostamento di trama, se desiderate.
   - Trascinate il cursore Percentuale distorsione per specificare l'entità della distorsione.
4. Usate gli strumenti per distorcere l'anteprima dell'immagine.
5. Usate lo strumento Ricostruzione per invertire totalmente o parzialmente le distorsioni o per modificare ulteriormente l'immagine.

Annullare le distorsioni con l’effetto Fluidifica

Usate lo strumento Ricostruzione e le sue modalità per invertire le distorsioni o per ripeterle in nuovi modi.

1. Selezionate lo strumento Ricostruzione, quindi scegliete una modalità dal menu a comparsa Modalità di ricostruzione:
   Ripristina Riporta le aree sbloccate allo stato in cui erano prima della distorsione.

   Disloca Ricostruisce le aree sbloccate in modo che corrispondano allo spostamento nel punto iniziale, per la ricostruzione. Potete usare Disloca per spostare tutta o una parte dell’immagine di anteprima in una posizione diversa.

   Amplifica Ricostruisce le aree non fisse secondo lo spostamento, la rotazione e il ridimensionamento complessivo che esistono al punto iniziale.

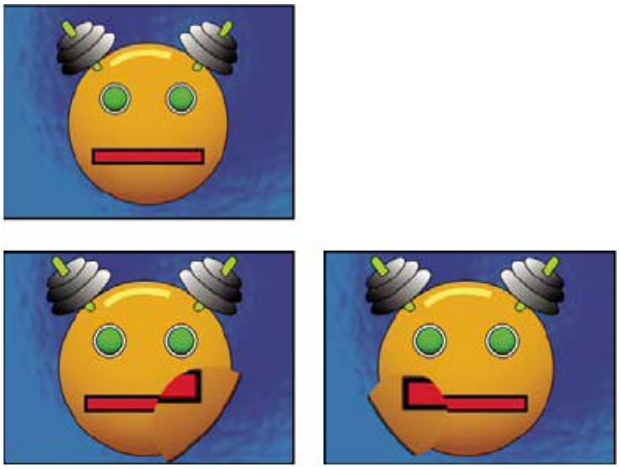
   Affine Ricostruisce le aree sbloccate in modo che corrispondano a tutte le distorsioni locali presenti nel punto iniziale, compreso lo spostamento, la rotazione, la scala orizzontale e verticale e l’inclinazione.
2. Trascinate l’area da ripristinare. Il ripristino si verifica più rapidamente al centro del pennello.

Torna all'inizio

Effetto Ingrandisci

L’effetto Ingrandisci amplia un’intera immagine o solo una parte. Questo effetto può fungere da lente di ingrandimento posizionata su un’area dell’immagine, oppure è possibile utilizzarla per ridimensionare l’intera immagine ben oltre il 100% pur mantenendo la risoluzione.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Originale (in alto a sinistra) e con variazioni dell’effetto Ingrandisci (in basso a sinistra e a destra)

Forma Forma dell’area ingrandita.

Centro Punto centrale dell’area ingrandita.

Ingrandimento Percentuale in base alla quale ridimensionare l’area ingrandita.

Collega Resa dell’impostazione Ingrandimento su dimensioni e sfumatura dei bordi nell’area ingrandita. Impostando Collega su qualsiasi valore diverso da Nessuno, l’opzione Ridimensiona livello viene disattivata.

- **Nessuno** Le dimensioni e la sfumatura del bordo dell’area ingrandita non dipendono dall’impostazione Ingrandimento.
- **Dimensioni a ingrandimento** Il raggio dell’area ingrandita è uguale al valore Ingrandimento (una percentuale) moltiplicato per il valore Dimensioni.
- **Dimensioni e sfumatura a ingrandimento** Il raggio dell’area ingrandita è uguale al valore Ingrandimento (una percentuale) moltiplicato per il valore Dimensioni. Lo spessore della sfumatura del bordo è uguale al valore Ingrandimento moltiplicato per il valore Sfuma.

Dimensioni Raggio, in pixel, dell’area ingrandita.

Sfuma Quantità di sfumatura, in pixel.

Opacità Opacità dell’area ingrandita, come percentuale dell’opacità del livello originale.

Ridimensionamento Tipo di ridimensionamento utilizzato per ingrandire l’immagine:

- **Standard** Questo metodo mantiene la nitidezza nell’immagine, ma con i valori più alti genera bordi con effetto pixel.
- **Tenue** Utilizza algoritmi basati su spline. Se ridimensionate l’immagine oltre il 100%, Tenue riduce la pixelizzazione dei bordi e mantiene la qualità dell’immagine. Tenue funziona bene con ingrandimenti di notevole entità.
- **Dispersione** Crea l’effetto di dispersione o rumore nell’immagine quando questa viene ingrandita.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare l’area ingrandita con il livello originale. L’opzione Nessuno visualizza pixel trasparenti attorno all’area ingrandita.

Ridimensiona livello Se si seleziona Ridimensiona livello, l’area ingrandita può estendersi oltre i limiti del livello originale.

Torna all'inizio

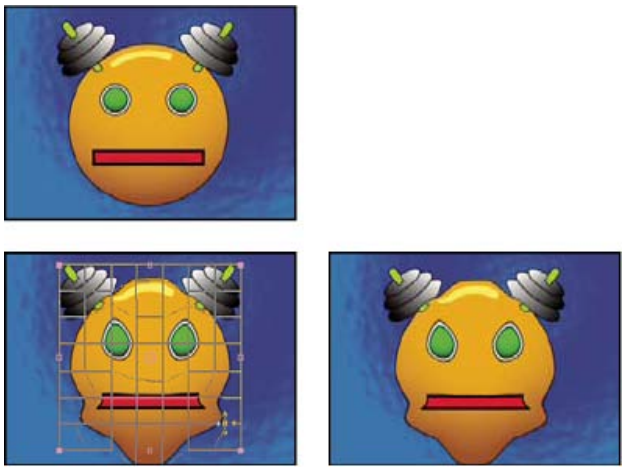
Effetto Alterazione trama

L’effetto Alterazione trama applica una griglia di patch Bezier su un livello, il quale può essere manipolato per distorcere le aree di un’immagine.

Ciascun angolo di una patch include un vertice e da due a quattro tangenti (punti che controllano la curvatura del segmento di linea che compone il bordo della patch). Il numero di tangenti dipende dal fatto che il vertice si trovi o meno in un angolo, su un bordo o all'interno della griglia. Spostando i vertici e le tangenti, potete manipolare la forma del segmento di linea curva. Più la griglia è sottile, più precise sono le regolazioni che potete effettuare nell'area dell'immagine all'interno della patch.

L'effetto Alterazione trama è normalmente utilizzato per eseguire il morphing di una coppia di immagini per creare una transizione da un'immagine all'altra.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (in alto a sinistra), con trama di distorsione (in basso a sinistra) e con l'applicazione di Alterazione trama (in basso e a destra)

Per selezionare più vertici, tenete premuto Maiusc e fate clic sui vertici.

Righe, Colonne Specificano fino a 31 patch in senso verticale (Righe) o orizzontale (Colonne). Per una distorsione più ampia, usate un numero basso di patch. Per una regolazione più accurata, usatene un numero maggiore. Trascinate i vertici e le tangenti per modificare la forma della griglia. L'immagine segue la forma della griglia in base all'impostazione di elasticità e al contorno creato dalla patch adiacente.

Qualità Specifica in quale misura l'immagine segue la forma definita dalla curva. Più è alto il valore della qualità, maggiore è la misura in cui l'immagine segue la forma. Le impostazioni di qualità più elevate richiedono un maggiore tempo di rendering.

Trama distorsione Fate clic sul cronometro per animare la distorsione nel tempo.

Nota: *Ciascun patch diventa un contorno per la distorsione. Ad esempio, quando si allunga una patch, l'area dell'immagine nella patch si allunga, schiacciando l'area dell'immagine nella patch adiacente. Il contorno della patch adiacente protegge l'immagine al suo interno, evitando che venga schiacciata fino a zero. In altre parole, non potete spingere un'immagine fuori dal suo patch.*

Effetto Specularità

Torna all'inizio

Suddivide l'immagine lungo una linea e ne riflette un lato sull'altro.

Centro di riflessione Posizione della linea intorno alla quale si verifica la riflessione.

Angolo di riflessione Angolo della linea intorno al quale si verifica la riflessione. Un angolo di 0° riflette il lato sinistro su quello destro. Un angolo di 90° riflette la parte superiore su quella inferiore.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Effetto Scostamento

Torna all'inizio

L'effetto Scostamento dilata l'immagine all'interno di un livello. Le informazioni visive spinte oltre un lato dell'immagine vengono visualizzate sul lato opposto. Un utilizzo dell'effetto Scostamento consiste nel creare uno sfondo continuo da un livello. Con la qualità Alta, lo scostamento viene eseguito con la precisione subpixel.

Lloyd Alvarez, nel forum AE Enhancers, mette a disposizione una semplice espressione che potete applicare alla proprietà Sposta centro in per simulare un proiettore di pellicole con problemi di sincronizzazione.

Sposta centro in La nuova posizione del punto centrale dell'immagine originale.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Effetto Compensazione ottica

Torna all'inizio

Usate l'effetto Compensazione ottica per aggiungere o rimuovere la distorsione dell'obiettivo della videocamera. Gli elementi compositi con la distorsione dell'obiettivo non corrispondente determinano anomalie nell'animazione. Ad esempio, gli oggetti tracciati in una scena distorta non

corrispondono all'area della scena, in quanto gli oggetti lineari non seguono la distorsione della scena.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Campo di visualizzazione (FOV) Campo di visualizzazione (FOV) del metraggio distorto. Il campo di visualizzazione è relativo alle dimensioni del livello di origine e all'orientamento del campo di visualizzazione selezionato. Il fattore di distorsione è relativo al campo di visualizzazione. Non esiste una regola generale che determina quale valore FOV viene applicato alle varie lenti. Lo zoom avanti riduce il campo di visualizzazione, mentre lo zoom indietro lo aumenta. Di conseguenza, se il metraggio include valori di zoom diversi, sarà necessario animare il valore del campo di visualizzazione.

Inverti distorsione lente Inverte la distorsione della lente. Ad esempio, per rimuovere la distorsione dell'obiettivo grandangolo, impostate Campo di visualizzazione su 40,0 e selezionate Inverti distorsione lente. Selezionando Inverti distorsione lente, viene attivato il controllo Ridimensiona.

Orientamento FOV Asse rispetto al quale si basa il valore di Campo di visualizzazione. Questa impostazione risulta utile per abbinare gli elementi generati dal computer all'angolo di visualizzazione sottoposto al rendering.

Centro visualizzazione Specifica un punto di vista del centro alternativo. Questa impostazione risulta utile quando si utilizzano obiettivi personalizzati non centrati. Tuttavia, nella maggior parte dei casi, questo controllo va lasciato invariato.

Pixel ottimali Mantiene tutte le informazioni possibili sui pixel attraverso la distorsione. Quando è selezionato, i valori relativi al campo di visualizzazione non sono più reversibili.

Ridimensiona Ridimensiona il livello quando la distorsione applicata allunga il livello oltre i suoi contorni. Per usare questo controllo, selezionate prima Inverti distorsione lente, quindi scegliete un'opzione. Disattivato non ridimensiona il livello. Max 2X ridimensiona il livello fino a un massimo di due volte la larghezza e l'altezza dell'originale. Max 4X ridimensiona il livello fino a un massimo di quattro volte la larghezza e l'altezza dell'originale. Illimitato esegue il ridimensionamento finché il livello non viene allungato. Questa opzione potrebbe richiedere una grande quantità di memoria.

Aggiungere e far corrispondere la distorsione dell'obiettivo con Compensazione ottica

Per abbinare i valori del campo di visualizzazione, i livelli devono avere le stesse dimensioni. Tuttavia, se selezionate Ridimensiona, potete applicare di nuovo Compensazione ottica e invertire la distorsione utilizzando lo stesso valore (invertito). Dopodiché, potete applicare un altro effetto tra le due istanze di Compensazione ottica.

Se ridimensionate un livello utilizzando Compensazione ottica e quindi lo precomponete in una composizione più grande, non potete invertire la distorsione utilizzando lo stesso valore, finché non ingrandite il livello precomposto per contenere il livello espanso.

1. Selezionate il livello con la distorsione e scegliete Effetto > Distorsione > Compensazione ottica.
2. Nel pannello Controlli effetti, regolate il campo del punto di visualizzazione finché un bordo o una linea distorti non appaiono dritti. Notate il valore del campo di visualizzazione.
3. Selezionate il livello della grafica da distorcere e applicatevi Compensazione ottica utilizzando il valore del campo di visualizzazione dal punto 2.
4. Selezionate Inverti distorsione lente.
5. Rimuovete Compensazione ottica dal livello del metraggio.

Torna all'inizio

Effetto Coordinate polari

L'effetto Coordinate polari deforma un livello trasponendo tutti i pixel dal sistema di coordinate x,y del livello alla posizione corrispondente del sistema di coordinate polari, e viceversa. Questo effetto dà luogo a deformazioni insolite e sorprendenti che variano molto a seconda dell'immagine e dei controlli selezionati. Il sistema di coordinate standard specifica i punti misurando la distanza orizzontale (asse x) e la distanza verticale (asse y) dall'origine. Ciascun punto è specificato come (x,y). Il sistema di coordinate polari specifica i punti misurando la lunghezza di un raggio dall'origine (r) e il suo angolo dall'asse x (θ). Ciascun punto è specificato come (r, θ).

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (in alto a sinistra) e con variazioni dell'effetto Coordinate polari (in basso a sinistra e a destra)

Nel suo blog ProLost, Stu Maschwitz mette a disposizione un progetto di esempio in cui gli effetti Disturbo frattale e Colorama vengono usati per creare la corona del sole e l'effetto Coordinate polari per avvolgere la linea di disturbo in un cerchio.

Interpolazione Specifica il fattore di distorsione. Se il valore è 0% non vi è distorsione.

Tipo di conversione Processo di conversione da usare:

> **Da rettangolari a polari** Sposta i pixel usando le coordinate (x,y) da ciascun pixel come coordinate (r. θ). Ad esempio, la coordinata (x,y) di (2,3) diventa la coordinata polare con raggio 2 e angolo di 3°. Le linee orizzontali si deformano diventando cerchi, mentre le linee verticali diventano linee radiali.
>
> **Da polari a rettangolari** Sposta i pixel usando le coordinate (r, θ) da ciascun pixel come coordinate (x,y). Ad esempio, le coordinate polari con raggio 10 e angolo di 45° diventano coordinate (x,y) di (10,45).

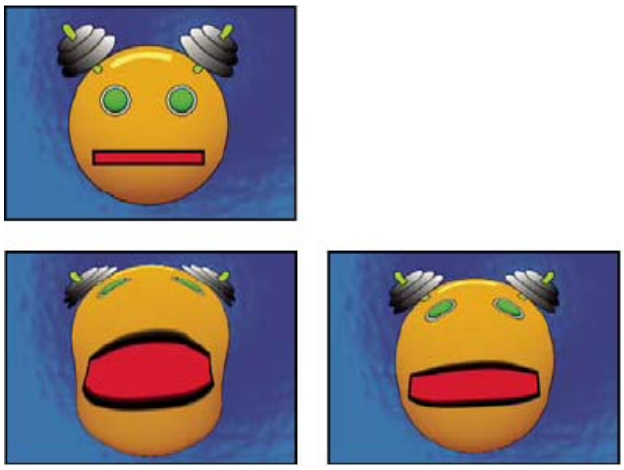
Torna all'inizio

Nuova forma, effetto

L'effetto Nuova forma trasforma una forma in un'altra forma sullo stesso livello, trascinando con essa l'immagine sottostante. L'immagine viene distorta per adattare la forma della nuova area. Potete creare o importare fino a tre maschere per definire l'area da distorcere: la maschera di origine, la maschera di destinazione e la maschera dei bordi (opzionale).

Nel sito Web Creative COW, Chris Zwar mette a disposizione un'esercitazione che mostra come utilizzare l'effetto Nuova forma per creare un effetto di morphing tra due volti. In questa esercitazione potete trovare numerosi suggerimenti sull'utilizzo e la modifica dei punti di corrispondenza.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale con tre maschere (in alto a sinistra) e con le variazioni dell'applicazione di Nuova forma (in basso a sinistra e a destra)

Per impostazione predefinita, After Effects assegna una funzione alle maschere (origine, destinazione o contorno) in base all'ordine in cui esse vengono create o importate. Potete anche specificare maschere diverse. Usate un tracciato chiuso per ciascuna maschera. Tutte e tre le maschere devono trovarsi sul livello al quale applicate l'effetto Nuova forma, anche se potete copiare le maschere da un altro livello.

Maschera di origine Maschera che contiene l'area dell'immagine di cui cambiare la forma. Se non è specificato, After Effects utilizza la seconda maschera creata come maschera di origine. Nei pannelli Composizione e Livello, un contorno rosso definisce la maschera di origine.

Maschera di destinazione Maschera che determina la forma dell'immagine finale. Se non è specificato, After Effects utilizza la terza maschera creata come maschera di destinazione. Nei pannelli Composizione e Livello, un contorno giallo definisce la maschera di destinazione.

Maschera bordi Specifica a quale parte dell'immagine viene cambiata la forma. Qualsiasi elemento al di fuori del contorno non viene alterato. Se non è specificato, After Effects utilizza la prima maschera creata come maschera dei bordi. Nei pannelli Composizione e Livello, un contorno blu definisce la maschera di contorno.

Percentuale Entità del cambiamento di forma. Questo valore è utile per creare distorsioni parziali che si accrescono nel tempo.

Elasticità Specifica in quale misura l'immagine segue la forma definita dalla curva. Duro agisce come la gomma fredda, facendo in modo che l'immagine si distorca il meno possibile. Molto fluido agisce come la gomma calda, facendo in modo che l'immagine si distorca con fluidità. Le altre impostazioni sono intermedie. Le impostazioni di elasticità più fluide richiedono un tempo di rendering maggiore. Se l'immagine finale non segue la curva come previsto, tenete presenti le seguenti indicazioni relative all'elasticità:

- In generale, usate l'impostazione più rigida possibile che non crea un'immagine poligonale. Usate un'impostazione di elasticità più elevata se l'immagine finale appare poligonale, ma le curve sono uniformi.
- Usate Duro, Meno duro o Inferiore al normale se le maschere di origine e di destinazione sono di forma simile e hanno una curvatura bassa (pochi segmenti curvi che cambiano radicalmente direzione).
- Usate Normale, Completamente normale o Al di sopra della media se i segni di origine e di destinazione sono diversi e hanno una leggera curvatura.
- Usate Sciolto, Liquido o Molto fluido se le maschere sono molto diverse e hanno una curvatura estrema.

Punti di corrispondenza Mostra il numero di punti della maschera di origine che sono associati o mappati su punti della maschera di destinazione. Questi punti appaiono nel pannello Composizione e controllano l'interpolazione della distorsione attraverso lo spazio. Per controllare

con precisione la distorsione, potete aggiungere, eliminare o spostare i punti sulle rispettive maschere.

Per spostare i punti di corrispondenza, utilizzate lo strumento Selezione; per aggiungerli o rimuoverli, utilizzate gli strumenti Aggiungi vertice ed Elimina vertice che potete attivare tenendo premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS). Potete manipolare i punti di corrispondenza solo quando l'istanza dell'effetto è selezionata nel pannello Controlli Effetti.

In una maschera ci può essere un numero di punti di corrispondenza illimitato; tuttavia più punti di corrispondenza sono presenti, maggiore è il tempo necessario per il rendering. Se la distorsione appare inclinata, provate ad aggiungere altri punti di corrispondenza nei punti distintivi lungo le maschere. (Se le lunghezze dell'arco delle curve tra i punti di corrispondenza sono troppo diverse, si potrebbe verificare un'inclinazione).

Metodo di interpolazione Specifica in che modo After Effects determina la distorsione di ciascun fotogramma di video o animazione nell'intervallo tra i fotogrammi chiave oppure se non esiste nessun fotogramma chiave.

discreto Non richiede fotogrammi chiave, in quanto calcola la distorsione in ciascun fotogramma. Discreto produce risultati accurati, ma richiede un tempo di rendering maggiore.

Lineare (Predefinito) Richiede due o più fotogrammi chiave ed esegue un'interpolazione in linea retta tra i fotogrammi chiave. Lineare genera cambiamenti stabili tra i fotogrammi chiave e cambiamenti accentuati nei fotogrammi chiave.

Arrotonda Richiede due o più fotogrammi chiave e approssima la distorsione mediante curve cubiche, generando distorsioni con un movimento aggraziato.

Usare l'effetto Nuova forma

1. Aprite il livello in un pannello Livello.
2. Create o importate nel livello le maschere di origine, destinazione e contorno.
   Assegnate un nome a ciascuna maschera in modo da poterla riconoscere facilmente nel menu Maschera del pannello Controlli effetti.
3. Nel pannello Timeline, scegliete Nessuno dal menu Modalità per ciascuna maschera.
4. Posizionate la maschera del contorno per specificare l'area dell'immagine che resterà inalterata. Le aree all'interno della maschera del contorno verranno distorte, mentre le aree all'esterno della maschera resteranno inalterate. Tenete la maschera del contorno il più lontano possibile dalle maschere di origine e di destinazione, per evitare sovrapposizioni.
5. Ridimensionate e posizionate la maschera di origine sull'immagine.
6. Proporzionate e posizionate la maschera di destinazione per indicare la forma finale. Le distorsioni funzionano meglio se le maschere di origine e di destinazione si trovano approssimativamente nella stessa ubicazione.
7. Rendete attivo il pannello Composizione o Timeline, selezionate il livello e scegliete quindi Effetto > Distorsione > Nuova forma.
8. Dai menu Maschera, scegliete le maschere di origine, di destinazione e i contorni.
9. Regolate il controllo Percentuale e scegliete un'opzione per Elasticità.
10. Nel pannello Composizione, aggiungete, eliminate o rimuovete i punti di corrispondenza sulle maschere per controllare la distorsione:
    - Per aggiungere un punto, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulla maschera.
    - Per eliminare un punto, tenete premuto Alt o Opzione e fate clic sul punto.
    - Per spostare un punto, trascinatelo in una nuova posizione.
    - Per modificare l'interpolazione di una coppia di punti, tenete premuto Maiusc e fate clic su un punto. L'interpolazione Uniforme funziona meglio con maschere rotonde, mentre l'interpolazione Lineare funziona meglio con maschere angolari. Potete combinare l'interpolazione Uniforme e Lineare nella stessa composizione.
11. Scegliete un metodo di interpolazione e visualizzate un'anteprima della distorsione. Se Lineare o Uniforme genera risultati indesiderati, aggiungete altri fotogrammi chiave. Se Discreto genera risultati indesiderati, scegliete un altro metodo.

Torna all'inizio

Effetto Increspatura

L'effetto Increspatura crea l'aspetto di increspature nel livello specificato, allontanandosi da un punto centrale a cerchi concentrici. L'effetto è simile a quello che si verifica quando si getta un sasso in uno stagno. Potete anche specificare che le increspature si muovono verso il punto centrale.

Animate le increspature a velocità costante mediante il controllo Velocità onda. Questo controllo non richiede fotogrammi chiave per l'animazione. Animate le increspature a velocità variabili creando fotogrammi chiave per il controllo Fase increspatura.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Raggio Controlla la distanza che le increspature percorrono dal punto centrale. Il valore Raggio è una percentuale delle dimensioni dell'immagine. Se il centro dell'increspatura è il centro del livello e il raggio è impostato su 100, le increspature si spostano fino al bordo dell'immagine. Un valore pari a 0 non genera increspature. Come le increspature nell'acqua, le increspature del livello diventano più piccole, in quanto si allontanano dal centro.

Per generare un'increspatura con una sola onda, impostate Raggio su 100, Larghezza onda su un valore compreso tra 90 e 100 e Altezza onda su un valore a piacimento.

Centro increspatura Specifica il centro dell'effetto.

Tipo di conversione Specifica come vengono create le increspature. Asimmetrica genera increspature dall'aspetto più realistico; le increspature asimmetriche includono il movimento laterale e generano una distorsione maggiore. Simmetrica genera un movimento che va esclusivamente verso l'esterno dal punto centrale; le increspature simmetriche generano una distorsione inferiore.

Velocità onda Imposta la velocità alla quale le increspature si spostano verso l'esterno a partire dal punto centrale. Quando si specifica la velocità di un'onda, le increspature vengono automaticamente animate a velocità costante (senza fotogrammi chiave) in tutto l'intervallo di tempo. Un valore negativo fa spostare le increspature verso il centro, mentre un valore pari a 0 non genera alcun movimento. Per variare la velocità dell'onda nel tempo, impostate questo controllo su 0, quindi create un fotogramma chiave per la proprietà Fase increspatura del livello.

Larghezza onda Specifica la distanza, in pixel, tra i picchi di onda. I valori più elevati generano increspature lunghe e ondulate, mentre i valori più bassi generano numerose increspature piccole.

Altezza onda Specifica l'altezza dell'onda increspata. Le onde più grandi generano una distorsione maggiore.

Fase increspatura Specifica il punto lungo la forma d'onda in cui inizia il ciclo dell'onda. Il valore predefinito di 0° fa iniziare l'onda a metà del percorso di discesa dell'onda, a 90° l'onda inizia nel punto più basso dell'avvallamento e a 180° inizia a metà del percorso di risalita e così via.

Torna all'inizio

Effetto Macchia

Usando l'effetto Macchia, potete definire un'area all'interno di un'immagine e quindi spostare tale area in una nuova ubicazione, allungando o macchiando, nel contempo la parte circostante dell'immagine. Usate le maschere per definire l'area da distorcere.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Per usare Macchia, create o importate prima due maschere: la maschera di origine e la maschera del contorno. Potete creare maschere sul livello in After Effects oppure usare maschere create in Adobe Illustrator. Per usare una maschera creata in Illustrator, copiate la maschera e incollatela in un livello con After Effects. Per lavorare con Macchia, le maschere devono essere chiuse; se una maschera è una traccia aperta After Effects la chiude nel momento in cui viene selezionata. Entrambe le maschere devono trovarsi sullo stesso livello del metraggio al quale applicate l'effetto Macchia, anche se potete copiare le maschere da un altro livello.

Quando spostate la maschera di origine all'interno dell'immagine, Macchia allunga la porzione dell'immagine all'interno della maschera del contorno per seguire i bordi della maschera di origine. La maschera del contorno tenta di proteggere l'immagine al suo esterno, evitando che venga allungata. Nel pannello Composizione sono visualizzate sia la posizione originale che la posizione scostata della maschera di origine (impostata nel pannello Livello). Il contorno rosso chiaro indica la prima posizione della maschera di origine, mentre quello scuro indica la nuova posizione.

Potete animare la posizione, le dimensioni e la rotazione della maschera di origine mano a mano che si sposta sulla sua posizione scostata. Potete anche animare la posizione originale della maschera di origine nel pannello Livello.

L'elaborazione può richiedere molti minuti, con determinate impostazioni. Il tempo di calcolo aumenta mano a mano che la maschera di origine si avvicina alla maschera del contorno. L'elaborazione viene interrotta quando si fa clic su un controllo.

Maschera di origine Specifica una maschera come maschera di origine. Per impostazione predefinita After Effects seleziona come maschera di origine la seconda maschera creata o importata per il livello.

Nota: *Per creare una distorsione è necessario specificare sia una maschera di contorno che una maschera di origine.*

Maschera bordi Specifica una maschera come maschera dei bordi. Per impostazione predefinita After Effects seleziona come maschera dei bordi la prima maschera creata o importata.

Scostamento maschera Specifica una posizione di destinazione per la maschera di origine. Lo scostamento è una posizione specificata dalle coordinate x e y, che appaiono sulla destra del pulsante Scostamento. Per impostare una posizione scostata, fare clic sul pulsante Scostamento, quindi fare clic sull'immagine nell'ubicazione desiderata. Per impostare numericamente una posizione di scostamento, digitate un nuovo valore per ciascun asse. Quando non avete bisogno della precisione fornita da Scostamento maschera, potete semplicemente trascinare lo scostamento della maschera di origine nel pannello Composizione.

Nota: *Se la maschera di origine è vicina alla maschera dei bordi durante l'animazione, possono verificarsi delle ondulazioni indesiderate.*

Rotazione maschera Ruota la maschera di origine attorno al suo punto centrale, tra 0° e 360°.

Scala maschera Ridimensiona la maschera di origine (nella posizione scostata) facendola diventa più grande o più piccola, in relazione alla sua posizione originale.

Percentuale Specifica quale percentuale della macchia viene eseguita. Ad esempio, quando Percentuale è impostata su 50%, Macchia esegue metà della macchia specificata spostando, ridimensionando e ruotando la maschera di origine. Questo valore non agisce sull'ubicazione dell'originale e sulle posizioni scostate della maschera di origine, ma solo sulla percentuale dell'effetto che viene eseguita.

Elasticità Specifica in quale misura l'immagine segue la forma definita dalla curva. Duro applica la distorsione minima, mentre Molto fluido applica la distorsione massima. In generale, usate l'impostazione più rigida possibile che non crea immagini poligonali.

Metodo di interpolazione Specifica un metodo di interpolazione che Macchia esegue tra i fotogrammi chiave. Lineare richiede due o più fotogrammi chiave ed esegue un'interpolazione in linea retta tra i fotogrammi chiave. Discreto genera animazioni in cui le distorsioni cambiano nei fotogrammi chiave. Uniforme richiede due o più fotogrammi chiave e approssima la distorsione mediante curve cubiche, generando distorsioni con un movimento aggraziato. Se avete bisogno di maggiore precisione nell'animazione tra i fotogrammi chiave, aggiungete altri fotogrammi chiave. Ad esempio, una distorsione che rappresenta una rotazione di 90 gradi tra i due fotogrammi chiave appare come una piegatura dell'immagine. Per rendere questa distorsione più fluida, aggiungete un fotogramma chiave ogni 10°.

Usare l'effetto Macchia

1. Aprite il livello in un pannello Livello.
2. Create o incollate le maschere da utilizzare come maschera dei bordi e maschera di origine.

3. Posizionate la maschera dei bordi per specificare l'area del livello che non desiderate venga influenzata da Macchia.
4. Ridimensionate e posizionate la maschera di origine sull'area che desiderate spostare.
5. Attivate il pannello Composizione e scegliete Effetto > Distorsione > Macchia.
6. Immettete un valore Percentuale per specificare la quantità di macchia applicata.
7. Nel pannello Composizione, spostate la maschera di origine fino alla posizione di destinazione, trascinandola oppure usando il valore Scostamento maschera.
8. Usate il controllo Rotazione maschera per ruotare la maschera di origine e usate il controllo Scala maschera per ridimensionarlo.
9. Trascinate il cursore Percentuale a seconda delle necessità e scegliete un'impostazione per Elasticità.

Effetto Sfera

Torna all'inizio

L'effetto Sfera distorce un livello distribuendo un'area dell'immagine su una sfera. L'impostazione della qualità del livello influisce sull'effetto Sfera. La qualità Alta campiona i pixel spostati in base alla precisione dei subpixel; la qualità Bozza esegue il campionamento in base all'intero pixel più vicino.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Effetto Trasformazione

Torna all'inizio

Applica trasformazioni geometriche bidimensionali a un livello. Questo effetto integra le proprietà di trasformazione disponibili per ciascun livello nel pannello Timeline. Le proprietà Punto di ancoraggio, Posizione, Rotazione, Scala e Opacità funzionano analogamente alle proprietà di trasformazione del livello nel pannello Timeline.

Potete specificare l'angolo dell'otturatore per l'effetto movimento per questo livello indipendentemente dall'angolo dell'otturatore della composizione. Affinché questa operazione sia valida, l'effetto movimento deve essere attivato per il livello e per la composizione.

Nota: *Questo effetto è relativo al livello di input. Pertanto, per far ruotare un livello attorno all'angolo superiore sinistro, aprite il livello nel pannello Livello, scegliete Trasformazione dal menu del pannello Livello e quindi spostate il punto di ancoraggio e la posizione sull'angolo superiore sinistro.*

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Inclinazione Valore di inclinazione.

Asse di inclinazione Asse intorno al quale si verifica l'inclinazione.

Nel sito Web All Bets Are Off è disponibile un'esercitazione video realizzata da Aharon Rabinowitz che mostra come usare le proprietà Inclina dell'effetto Trasforma per simulare la prospettiva nel movimento di un livello con nuvole basato su un'immagine fissa.

Effetto Spostamento turbolenza

Torna all'inizio

L'effetto Spostamento turbolenza utilizza il disturbo frattale per creare distorsioni turbolente in un'immagine. Ad esempio, usatelo per creare acqua corrente, specchi deformanti e bandiere al vento.

Nel sito Web di Rhys Enniks, nella parte 2 dell'esercitazione "Rain over water", è disponibile una dimostrazione dell'effetto Spostamento turbolenza.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Spostamento Tipo di turbolenza utilizzata. Turbolenza più morbida, Rigonfiamento più morbido e Torsione più morbida eseguono le stesse operazioni delle opzioni Turbolenza, Rigonfiamento e Torsione, ma le opzioni più morbide creano deformazioni più uniformi che richiedono un tempo di rendering superiore. Spostamento verticale altera l'immagine solo in senso verticale. Spostamento orizzontale altera l'immagine solo in senso orizzontale. Spostamento orizzontale altera l'immagine sia in senso verticale che orizzontale.

Quantità Valori più elevati causano una distorsione maggiore.

Dimensioni Valori più alti causano aree di distorsione più grandi.

Scostamento (turbolenza) Determina la parte della forma frattale usata per creare la distorsione.

Complessità Determina il livello di dettaglio nella turbolenza. Valori più bassi causano distorsioni più uniformi.

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche della turbolenza nel tempo.

Nota: *Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.*

Opzioni evoluzione Opzioni evoluzione fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata del livello. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di turbolenza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

> **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
>
> **Ciclo** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo tra i fotogrammi chiave di Evoluzione determina la frequenza dei cicli dell'impostazione Evoluzione.
>
> ***Nota:*** *Poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del frattale, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati*

diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.

Numero casuale Specifica un valore dal quale generare il disturbo frattale. L'animazione di questa proprietà provoca un effetto flash da un set di forme frattali a un altro (nello stesso tipo di frattale), che in genere non è il risultato desiderato. Per ottenere una transizione uniforme del disturbo frattale, applicate l'animazione al controllo Evoluzione.

Nota: *Create nuove animazioni di turbolenza riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

Fissa Specifica quali bordi fissare in modo che i pixel lungo tali bordi non vengano spostati.

Ridimensiona livello Consente all'immagine distorta di espandersi oltre i limiti originali del livello.

Creare un ciclo continuo mediante Spostamento turbolenza

1. Impostate due fotogrammi chiave per il controllo Evoluzione, utilizzando solo rivoluzioni complete.
2. Regolate il tempo tra i fotogrammi chiave e il numero di rivoluzioni di Evoluzione finché non siete soddisfatti dell'aspetto dello spostamento.
3. Selezionate Evoluzione ciclo.
4. Impostate un valore di Ciclo divisibile in modo uniforme per il numero di rivoluzioni impostate per Evoluzione.
5. Nel pannello Timeline spostate l'indicatore del tempo corrente fino al momento in cui viene completato il ciclo. Ad esempio, se il valore di Ciclo è 2, individuate il fotogramma in cui il valore Evoluzione è pari a 2 rivoluzioni.
6. Spostate indietro di un fotogramma l'indicatore del tempo corrente, per evitare un fotogramma doppio nel ciclo diretto.
7. Premete la parentesi destra (]) per tagliare il punto di stacco al tempo corrente.
8. Eseguite il pre-rendering di questo livello e importatelo nel progetto.
9. Impostate per l'esecuzione del ciclo questo elemento di metraggio con il pre-rendering. Consultate Ciclo di un elemento di metraggio.
   Nota: *Se impostate i fotogrammi chiave per un qualsiasi altro controllo, dovete riportarli alle impostazioni iniziali nel punto del pannello Timeline in cui il ciclo inizia a ripetersi. In caso contrario, queste proprietà non eseguono il ciclo.*

Torna all'inizio

Effetto Spirale

L'effetto Spirale distorce un'immagine ruotando un livello attorno al suo centro. L'immagine viene distorta in modo più deciso al centro rispetto ai bordi, causando un effetto mulinello con impostazioni estreme. Poiché la distorsione di questo effetto è notevole After Effects utilizza speciali tecniche di anti-alias per generare immagini di altissima qualità. Di conseguenza, l'effetto Spirale può risultare particolarmente lento per l'esecuzione del rendering.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Angolo Distanza alla quale far girare a spirale l'immagine. Gli angoli positivi fanno girare a spirale l'immagine in senso orario, mentre i valori negativi la fanno girare in senso antiorario. Per ottenere un effetto mulinello, animate l'angolo.

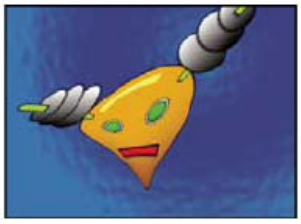
Raggio spirale Distanza alla quale si estende la spirale, partendo dal centro. Questo valore è una percentuale della larghezza o dell'altezza del livello, a seconda di quale sia la maggiore. Ad esempio, un valore pari a 50 genera una spirale che si estende fino ai bordi del livello.

Torna all'inizio

Effetto Alterazione

Usate Alterazione per distorcere o deformare i livelli. Gli stili di alterazione funzionano in modo molto simile agli effetti Alterazione di Adobe Illustrator e Altera testo di Adobe Photoshop.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Alterazione di un livello

Effetto Stabilizzatore alterazione (CS5.5 e versioni successive)

Torna all'inizio

Stabilizzatore alterazione è una nuova opzione che consente di stabilizzare le riprese mosse. Per informazioni, consultate Stabilizzare il movimento con l'effetto Stabilizzatore alterazione (CS5.5 e versioni successive).

Effetto Alterazione onda

Torna all'inizio

L'effetto Alterazione onda genera l'aspetto di un'onda che si sposta attraverso un'immagine. Potete realizzare molti tipi di forme d'onda diversi, comprese le onde quadrate, circolari e sinusoidali. L'effetto Alterazione onda è animato automaticamente a velocità costante attraverso l'intervallo di tempo (senza fotogrammi chiave o espressioni). Per variare le velocità, impostate fotogrammi chiave o espressioni.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Tipo onda Forma dell'onda.

Altezza onda Distanza in pixel tra le creste delle onde.

Larghezza onda Dimensioni dell'onda, in pixel.

Direzione Direzione in cui l'onda si sposta nell'immagine. Ad esempio, un valore pari a 225° fa spostare le onde in senso diagonale dalla parte superiore destra a quella inferiore sinistra.

Velocità onda Velocità (in cicli al secondo) alla quale si spostano le onde. Un valore negativo inverte la direzione dell'onda, mentre un valore pari a 0 non genera alcun movimento. Per variare la velocità dell'onda nel tempo, impostate questo controllo su 0, quindi impostate i fotogrammi chiave o le espressioni per la proprietà Fase.

Fissa Bordi da fissare in modo che i pixel lungo tali bordi non vengano spostati.

Fase Punto lungo la forma d'onda in cui inizia il ciclo dell'onda. Ad esempio, 0° fa iniziare l'onda nel punto medio della pendenza verso il basso, mentre 90° la fa iniziare nel punto più basso dell'avvallamento.

Antialiasing Imposta la quantità di anti-alias o arrotondamento dei bordi da applicare all'immagine. Nella maggioranza dei casi, impostazioni basse producono risultati soddisfacenti; impostazioni alte possono far aumentare sensibilmente il tempo di rendering. L'antialiasing viene eseguito solo se l'impostazione della qualità del livello è Alta.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Generazione

Effetto Sfumatura a 4 colori
Effetto Lampi avanzati
Effetto Spettro audio
Effetto Forma d'onda audio
Effetto Raggio
Effetto Pattern celle
Effetto Scacchiera
Effetto Cerchio
Effetto Ellisse
Effetto Riempimento contagocce
Effetto Riempimento
Effetto Frattale
Effetto Griglia
Effetto Riflesso lente
Effetto Secchiello
Effetto Onde radio
Effetto Sfumatura
Effetto Scarabocchio
Effetto Tratto
Effetto Vegas
Effetto Scrivi sopra

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto CC Glue Gun
- Effetto CC Light Burst 2.5
- Effetto CC Light Rays
- Effetto CC Light Sweep
- Effetto CC Threads (CS6)

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Effetto Sfumatura a 4 colori

Torna all'inizio

L'effetto Sfumatura a 4 colori genera una sfumatura a quattro colori. La sfumatura è definita da quattro punti effetto, le posizioni e i colori dei quali possono essere animati usando i controlli Posizioni e colori. La sfumatura è composta da quattro cerchi in tinta unita fusi insieme, ciascuno con un punto effetto al centro.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Fusione Valori più elevati creano transizioni più graduali tra i colori.

Variazione Entità della variazione (disturbo) nella sfumatura. La variazione, che riduce l'effetto a strisce, agisce solo sulle aree in cui si potrebbe verificare l'effetto a strisce.

Opacità L'opacità della sfumatura, espressa come frazione del valore Opacità per il livello.

Metodo fusione Metodo di fusione da usare quando si combina la sfumatura con il livello.

Effetto Lampi avanzati

Torna all'inizio

L'effetto Lampi avanzati crea simulazioni di scariche elettriche. A differenza dell'effetto Lampi, Lampi avanzati non si anima da solo. Animate Stato conduttività o altre proprietà per animare il fulmine.

L'effetto Lampi avanzati include la funzione Ostacolo alfa, con la quale è possibile far spostare il fulmine attorno agli oggetti indicati.

Chris Zwar mette a disposizione una descrizione dettagliata nel suo sito Web, in cui spiega come ha utilizzato l'effetto Lampi avanzati per simulare i capillari dei vasi sanguigni.

Eran Stern mette a disposizione un'introduzione video all'effetto Lampi avanzati nel sito Web Motionworks.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Tipo lampo Specifica le caratteristiche del lampo.

Nota: *Il tipo determina la natura del controllo contestuale Direzione/Raggio esterno. Nel tipo Interruzione, mano a mano che aumenta la distanza tra Origine e Direzione, i rami vengono rivolti verso il punto Direzione.*

Origine Specifica il punto di origine del lampo.

Direzione, Raggio esterno Questo controllo cambia a seconda dell'impostazione di Tipo lampo:

> **Non in uso** Il controllo Direzione o Raggio esterno non è disponibile se Tipo lampo è impostato su Verticale.
>
> **Raggio esterno** Specifica la distanza percorsa dal lampo partendo dalla sua origine. Questo controllo è attivato se il tipo di lampo selezionato è Tutto o Ovunque. Usatelo per interrompere il lampo a una distanza definita dall'origine.
>
> **Direzione** Specifica la direzione in cui viaggerà il lampo. Questo controllo è attivato se è selezionato uno dei seguenti tipi di lampo: Direzione, Schianto, Interruzione, Rimbalzi e Schianto bidirezionale.

Stato conduttività Cambia il tracciato del lampo.

Impostazioni centro Questi controlli cambiano le varie caratteristiche del centro del lampo.

Impostazioni bagliore Questi controlli regolano il bagliore del lampo.

Nota: *per disattivare il bagliore, impostate Opacità bagliore su 0. Questa impostazione può velocizzare notevolmente il tempo di rendering.*

Ostacolo alfa Specifica di quanto il canale alfa del livello originale andrà a influire sul percorso del lampo. Quando Ostacolo alfa è maggiore di zero, il lampo tenta di avvolgersi attorno alle aree opache del livello, considerandole un ostacolo. Quando Ostacolo alfa è inferiore a zero, il lampo tenta di restare all'interno delle aree opache, evitando le aree trasparenti. Il lampo può attraversare i bordi tra le aree trasparenti e le aree opache, ma i valori di Ostacolo alfa che si discostano da zero fanno sì che l'attraversamento avvenga con minore frequenza.

Nota: *Se Ostacolo alfa è impostato su un valore diverso da 0, non sempre è possibile visualizzare un'anteprima del risultato corretto a una risoluzione meno che piena; la risoluzione piena potrebbe evidenziare nuovi ostacoli. Prima del rendering finale, assicuratevi di controllare il risultato a risoluzione piena.*

Turbolenza Specifica l'entità della turbolenza nel tracciato del lampo. I valori più elevati determinano uno fenomeno più complesso, contenente più rami e biforcazioni, mentre i valori più bassi generano fenomeni più semplici, con un minor numero di rami.

Biforcazione Specifica quale percentuale del ramo viene biforcata. Biforcazione delle impostazioni Turbolenza e Ostacolo alfa.

Decadimento Specifica l'entità di calo o dissipazione continua della forza del lampo e determina il punto in cui l'opacità delle biforcazioni inizia a dissolversi.

Calo centro principale Determina il calco del centro principale insieme alle biforcazioni.

Composito su originale Compone il lampo con il livello dell'originale, mediante il metodo di aggiunta della fusione. Quando è deselezionato, è visibile solo il lampo.

Complessità Specifica la complessità della turbolenza nel lampo.

Distanza biforcazioni minima Specifica la distanza minima in pixel tra le nuove biforcazioni. I valori più bassi generano un numero di biforcazioni maggiori nel lampo. I valori più alti determinano un minor numero di biforcazioni.

Soglia terminazione Specifica il livello in cui termina il tracciato, in base alla resistenza nell'atmosfera e alla possibile collisione alfa. Con i valori più bassi, il tracciato termina più facilmente quando si incontra resistenza o ostacoli alfa. Con i valori più alti, il tracciato si sposta con maggiore persistenza attorno agli ostacoli alfa.

Nota: *Aumentando i valori di Turbolenza o Complessità è possibile che la resistenza aumenti in determinate aree. Queste aree cambiano in base ai cambiamenti di conduttività. Aumentando il valore di Ostacolo alfa, la resistenza aumenta nei bordi alfa.*

Solo collisione centro principale Calcola le collisioni solo nel centro principale. Le biforcazioni non sono interessate. Questo controllo è attivo solo se è selezionata l'opzione Ostacolo alfa.

Tipo frattale Specifica il tipo di turbolenza frattale usato per creare il lampo.

Diminuzione centro Specifica la percentuale in base alla quale l'intensità del centro viene diminuita al momento della creazione di una nuova forca. Aumentando questo valore l'opacità del centro si riduce dove appaiono nuove biforcazioni. Poiché le biforcazioni traggono la propria forza dal centro principale, diminuendo questo valore si riduce anche l'opacità delle biforcazioni.

Intensità biforcazione Specifica l'opacità della nuova biforcazione. Questa quantità viene misurata come percentuale del valore Diminuzione centro.

Variazione biforcazione Specifica la quantità di variazione dell'opacità della biforcazione e determina l'entità della deviazione di tale opacità rispetto al valore impostato per Intensità biforcazione.

Torna all'inizio

Effetto Spettro audio

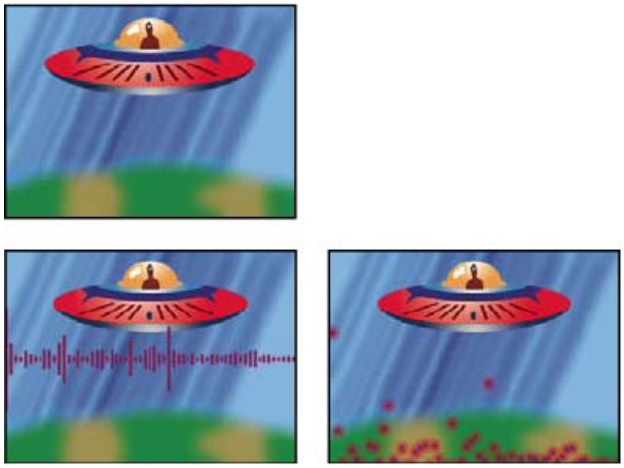
Applicate l'effetto Spettro audio a un livello video per visualizzare lo spettro audio di un livello che contiene audio (e, facoltativamente, video). L'effetto visualizza l'intensità dei livelli audio alle frequenze nell'intervallo definito mediante Frequenza iniziale e Frequenza finale. Questo effetto può visualizzare lo spettro audio in vari modi, tra cui un tracciato delle maschere.

Nel sito Web Motionworks è disponibile una dimostrazione di Jerzy Drozda, Jr. dell'utilizzo dell'effetto Spettro audio.

Nota: *Spettro audio usa il metraggio sorgente audio senza modifica del tempo, effetti, allungamento e livelli. Per visualizzare lo spettro con tali effetti, precomponete il livello audio prima di applicare l'effetto Spettro audio.*

Per evitare che le altre maschere presenti sul livello distorcano l'output dell'effetto Spettro audio, impostatene le modalità di maschera su Nessuna. Consultate Modalità maschera.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (in alto a sinistra) e con l'effetto applicato (in basso a sinistra e a destra)

Livello audio Livello audio da usare come input.

Punto iniziale, Punto finale Specificano la posizione in cui inizia o finisce lo spettro, se Tracciato è impostato su Nessuno.

Tracciato Il tracciato della maschera lungo il quale visualizzare lo spettro audio.

Usa tracciato polare Il tracciato inizia da un singolo punto e viene visualizzato come grafico radiale.

Frequenza iniziale, Frequenza finale Le frequenze più bassa e più alta, in hertz, da visualizzare.

Bande di frequenza Numero di bande di frequenza in cui suddividere le frequenze visualizzate.

Altezza massima Altezza massima, in pixel, di una frequenza visualizzata.

Durata audio Durata dell'audio, in millisecondi, usata per calcolare lo spettro.

Offset audio (millisecondi) Scostamento temporale, in millisecondi, usato per recuperare l'audio.

Spessore Spessore delle bande.

Morbidezza Aspetto sfumato o sfocato con il quale appaiono le bande.

Colore interno, Colore esterno Colori interni ed esterni delle bande.

Fondi colori sovrapposti Specifica che gli spettri sovrapposti verranno fusi.

Interpolazione tonalità Se il valore è maggiore di 0, le frequenze visualizzate ruotano nello spazio del colore della tonalità.

Fase tonalità dinamica Se questa opzione è selezionata e il valore di Interpolazione tonalità è maggiore di 0, il valore di Colore iniziale si sposta verso la frequenza massima nell'intervallo delle frequenze visualizzate. Questa impostazione fa sì che la tonalità segua la frequenza fondamentale dello spettro visualizzata durante il cambiamento.

Simmetria colori Se è selezionata e Interpolazione tonalità è maggiore di 0, i colori iniziali e finali sono identici. Questa impostazione consente di ottenere la continuità dei colori sui percorsi chiusi.

Opzioni di visualizzazione Specifica se visualizzare o meno la frequenza come Digitale, Linee analogiche o Punti analogici.

Opzioni lati Specifica se visualizzare o meno lo spettro al di sopra del tracciato (Lato A), al di sotto del tracciato (Lato B) o entrambi (Lati A e B).

Media durata Specifica che viene applicata la media delle frequenze audio, per ridurre la casualità.

Composito su originale Se è selezionato, visualizza il livello dell'originale con l'effetto.

Torna all'inizio

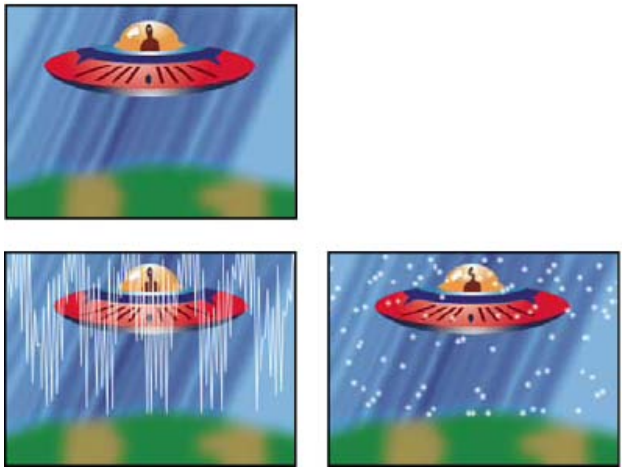
Effetto Forma d'onda audio

Applicate l'effetto Forma d'onda audio a un livello video per visualizzare la forma d'onda audio del livello che contiene audio (e, facoltativamente, video). Potete visualizzare la forma d'onda audio in molti modi diversi, tra cui lungo un percorso di maschera aperto o chiuso.

Nota: *Forma d'onda audio usa il metraggio sorgente audio senza modifica del tempo, effetti, allungamento e livelli. Per visualizzare lo spettro con tali effetti, precomponete il livello audio prima di applicare l'effetto Forma d'onda audio.*

Per evitare che le maschere presenti sul livello distorcano l'output dell'effetto Forma d'onda audio, impostatene le modalità di maschera su Nessuna. Consultate Modalità maschera.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (in alto a sinistra) e con l'effetto applicato (in basso a sinistra e a destra)

Livello audio Livello audio da visualizzare come forma d'onda audio.

Punto iniziale, Punto finale Posizione in cui inizia o finisce la forma d'anda, se Tracciato è impostato su Nessuno.

Tracciato Se è impostato su Nessuno, la forma d'onda audio viene visualizzata l'ungo il percorso del livello.

Campioni visualizzati Numero di campionamenti da visualizzare nella forma d'onda.

Altezza massima Altezza massima, in pixel, di una frequenza visualizzata.

Durata audio Durata dell'audio, in millisecondi, usata per calcolare la forma d'onda.

Offset audio (millisecondi) Scostamento temporale, in millisecondi, usato per recuperare l'audio.

Spessore Spessore della forma d'onda.

Morbidezza Aspetto sfumato o sfocato con il quale appare la forma d'onda.

Colore interno, Colore esterno Colori interni ed esterni della forma d'onda.

Opzioni forma d'onda Mono combina i canali sinistro e destro del livello audio. I livelli audio non stereofonici vengono riprodotti nella modalità Mono.

Opzioni di visualizzazione Digitale visualizza ciascun campionamento come singola linea verticale che collega il campionamento di origine minimo e massimo. Questa opzione simula il display utilizzato nelle apparecchiature digitali. Linee analogiche visualizza ciascun campione come una linea che collega il campione precedente e successivo dal campione sorgente audio minimo o massimo. Questa opzione simula il ritorno visibile sul display di un oscilloscopio analogico. Punti analogici visualizza ciascun campionamento come un punto che rappresenta il campionamento di origine audio minimo o massimo.

Composito su originale Compone la forma d'onda audio con il livello dell'originale, mediante il metodo di aggiunta della fusione. Quando è deselezionato, è visibile solo la forma d'onda audio.

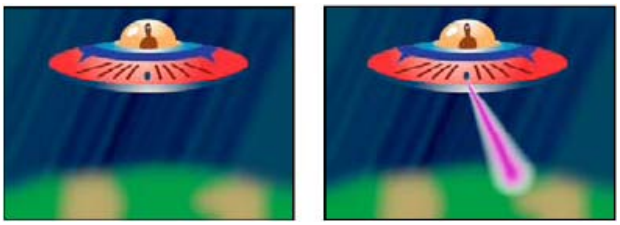
Torna all'inizio

Effetto Raggio

L'effetto Raggio simula il movimento di un raggio, come ad esempio un raggio laser. Potete "sparare" il raggio laser, oppure creare un raggio tipo "bacchetta magica", con un punto iniziale e finale fissi. Il raggio ha un aspetto migliore quando è attivato l'effetto movimento e l'angolo dell'otturatore è impostato su 360.

Nel sito Web Motionworks sono disponibili un'esercitazione video e un progetto di esempio realizzati da John Dickinson con una dimostrazione dell'utilizzo dell'effetto Raggio.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (a sinistra) e con un raggio simulato (a destra)

Il controllo Lunghezza specifica la lunghezza del raggio in base a una percentuale di tempo specificata. Ad esempio, un'impostazione pari a 100% significa che la lunghezza del raggio visibile è al massimo quando il controllo Tempo è impostato su 50%. Tempo specifica la durata dello spostamento del raggio dall'inizio alla fine, come percentuale. Il controllo Prospettiva 3D usa la prospettiva 3D basata sullo spessore iniziale e finale se Tempo è animato.

Torna all'inizio

Effetto Pattern celle

L'effetto Pattern celle genera pattern celle basati sul disturbo delle celle. Usatelo per creare texture e pattern di sfondo fissi o in movimento. I

pattern possono essere usati a loro volta come mascherini con texture, come mappe di transizione o come sorgente per le mappe di spostamento.

John Dickinson mette a disposizione un progetto di esempio nel sito Web Motionworks che dimostra l'utilizzo dell'effetto Pattern celle in un'animazione di sfondo a ciclo continuo senza soluzione di continuità.

Nel sito Web di Richard Harrington sono disponibili informazioni aggiuntive ed esempi per l'utilizzo dell'effetto Pattern cella.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

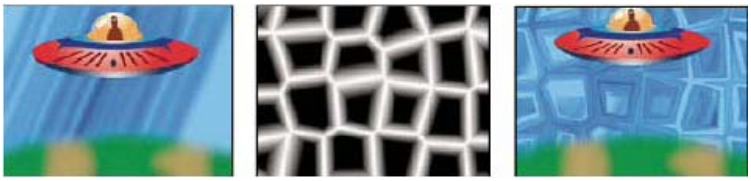


Immagine originale (a sinistra); l'effetto Pattern celle crea una mappa di spostamento (al centro), che viene usata come mappa di spostamento per l'effetto Mappa di spostamento (a destra).

Pattern celle Pattern celle da usare. HQ indica pattern di alta qualità che eseguono il rendering con una definizione maggiore rispetto ai corrispettivi non contrassegnati. Cristalli misti è disponibile solo come opzione di alta qualità.
Nota: *L'opzione Placche statiche ha un aspetto identico a quello dell'opzione Placche. Tuttavia, quando evolvono, le placche fisse mantengono un valore di luminosità uniforme, mentre le placche spostano la luminosità del pattern celle.*

Inverti Inverte il pattern celle. Le aree nere diventano bianche e le aree bianche diventano nere.

Contrasto/Nitidezza Specifica il contrasto del pattern celle quando si utilizza il pattern celle Bolle, Cristalli, Cuscino, Cristalli misti o Tubolare. Il controllo specifica la luminosità per una qualsiasi delle opzioni Placche o Cristallizzazione.
Nota: *L'opzione scelta dal menu Overflow influisce sul contrasto.*

Overflow Metodo utilizzato dall'effetto per rimappare i valori che non sono compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255. Overflow non è disponibile se si scelgono pattern celle basati sulla nitidezza.

> **Taglia** I valori al di sopra di 255 vengono mappati a 255. I valori al di sotto di 0 vengono mappati a 0. Il valore di Contrasto controlla in che misura l'immagine supera l'intervallo 0-255; i valori più alti determinano un'immagine prevalentemente in bianco e nero, con una quantità inferiore di grigio. Pertanto, con impostazioni di contrasto più elevate, i dettagli delle celle sono meno definiti.
>
> **Attenuazione** Riassocia i valori di scala di grigio in modo che rientrino nell'intervallo 0–255. Il contrasto appare ridotto, le celle sono principalmente grigie con poche aree di nero o bianco puro.
>
> **Valore max** I valori al di sopra di 255 o al di sotto di 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 (255+3) viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3. Con questa impostazione, i valori di Contrasto al di sopra di 100 accrescono la complessità e il dettaglio.

Dispersione Casualità con cui viene disegnato il pattern. I valori più bassi determinano pattern celle più uniformi o simili a una griglia.
Nota: *Se impostate il valore Dispersione su un valore superiore a 1.0, impostate il livello sulla qualità Alta per evitare gli elementi indesiderati.*

Dimensioni Dimensioni della cella. Le dimensioni predefinite sono pari a 60.

Scostamento Determina la parte della forma frattale usata per creare il pattern.

Opzioni affiancamento Scegliete Attiva divisione in porzioni per creare un pattern costituito da porzioni ripetute. Celle orizzontali e Celle verticali determinano quante celle sia larga e quante celle sia alta ogni porzione.

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche del pattern nel tempo.
Nota: *Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.*

Opzioni evoluzione Opzioni evoluzione fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di pattern celle in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

> **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
>
> **Ciclo** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il pattern celle passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo tra i fotogrammi chiave di Evoluzione determina la frequenza dei cicli dell'impostazione Evoluzione.
> ***Nota:*** *Poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del pattern celle, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.*
>
> **Numero casuale** Specifica un valore dal quale generare il pattern celle. L'animazione di questa proprietà provoca un effetto flash da un pattern di celle a un altro (nello stesso tipo di pattern di celle), che in genere non è il risultato desiderato. Per ottenere una transizione uniforme del pattern di celle, applicate l'animazione al controllo Evoluzione.
> ***Nota:*** *Create nuove animazioni di pattern celle riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern celle senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

Torna all'inizio

Effetto Scacchiera

L'effetto Scacchiera crea un pattern a scacchi di rettangoli, metà dei quali è trasparente.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Ancoraggio Punto di origine del pattern a scacchi. Spostando questo punto, il pattern si scosta.

Dimensioni da Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

- **Punto d'angolo** Le dimensioni di ogni rettangolo corrispondono a quelle del rettangolo con angoli opposti, definiti dai punti di ancoraggio e angolo.
- **Dispositivo di scorrimento larghezza** L'altezza e la larghezza di un rettangolo corrispondono al valore di Larghezza, pertanto i rettangoli saranno dei quadrati.
- **Dispositivi di scorrimento larghezza e altezza** L'altezza di un rettangolo corrisponde al valore di Altezza. la larghezza di un rettangolo corrisponde al valore di Larghezza.

Sfuma Spessore della sfumatura del bordo nel pattern a scacchi.

Colore Colore dei rettangoli non trasparenti.

Opacità Opacità dei rettangoli colorati.

Metodo fusione Metodo di fusione da usare per comporre il pattern a scacchi sopra il livello originale. Queste modalità di fusione funzionano in modo identico a quello del pannello Timeline, ad eccezione della modalità Nessuno, la quale rappresenta solo il pattern a scacchi.

Torna all'inizio

Effetto Cerchio

L'effetto Cerchio crea un disco o un anello in tinta unita personalizzabile.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Bordo Nessuno crea un disco in tinta unita. Tutte le altre opzioni creano anelli. Ogni opzione corrisponde a un diverso set di proprietà che determinano il trattamento della forma e del bordo dell'anello:

- **Raggio bordi** La differenza tra la proprietà Raggio bordo e la proprietà Raggio consiste nello spessore dell'anello.
- **Spessore** La proprietà Spessore imposta lo spessore dell'anello.
- **Spessore * raggio** Il prodotto della proprietà Spessore bordo e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello.
- **Spessore e sfumatura * raggio** Il prodotto della proprietà Spessore bordo e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello. Il prodotto della proprietà Sfumatura e della proprietà Raggio è uguale alla sfumatura dell'anello.

Sfuma Spessore della sfumatura.

Inverti cerchio Inverte il mascherino.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare la forma e il livello originale. Questi metodi di fusione si comportano come quelli del pannello Timeline, ad eccezione di Nessuno, che visualizza solo la forma, senza il livello dell'originale.

Torna all'inizio

Effetto Ellisse

L'effetto Ellisse disegna un'ellisse.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Torna all'inizio

Effetto Riempimento contagocce

L'effetto Riempimento contagocce (ex effetto Selettore colore) applica un colore campionato al livello di origine. Questo effetto è utile per selezionare rapidamente un colore in tinta unita da un punto campione del livello dell'originale oppure per selezionare un valore di colore da un livello e usando i metodi di fusione per applicare questo colore a un secondo livello.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Punto campione Centro dell'area campionata.

Raggio campione Raggio dell'area campionata.

Colori pixel medi Valori di colore che vengono campionati:

- **Ignora vuoti** Campiona i valori di colore RGB medi, esclusi quelli dei pixel trasparenti.
- **Tutti** Campiona la media di tutti valori di colore RGB, compresi quelli dei pixel trasparenti.
- **Tutti premoltiplicati** Campiona la media di tutti valori di colore RGB, premoltiplicati con il canale alfa.
- **Alfa incluso** Campiona la media di tutti i valori di colore RGB e del valore del canale alfa. Questa impostazione restituisce il colore campionato contenente anche la trasparenza media dei pixel campionati.

Mantieni alfa originale Mantiene il canale alfa del livello originale. Se scegliete Alfa incluso nel menu Colori pixel medi, il canale alfa dell'originale viene riprodotto sul colore campionato.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Torna all'inizio

Effetto Riempimento

L'effetto Riempimento riempie le maschere specificate con un colore specificato. Se desiderate aggiungere sia un tratto che un riempimento a un tracciato chiuso, l'ordine in cui applicate il tratto e il riempimento determina la larghezza visibile del tratto. Se il riempimento viene applicato prima

del tratto, le dimensioni totali del tratto sono visibili. Se il tratto viene applicato prima del riempimento, il riempimento appare sopra il tratto, oscurando la metà del tratto che rientra nel tracciato.

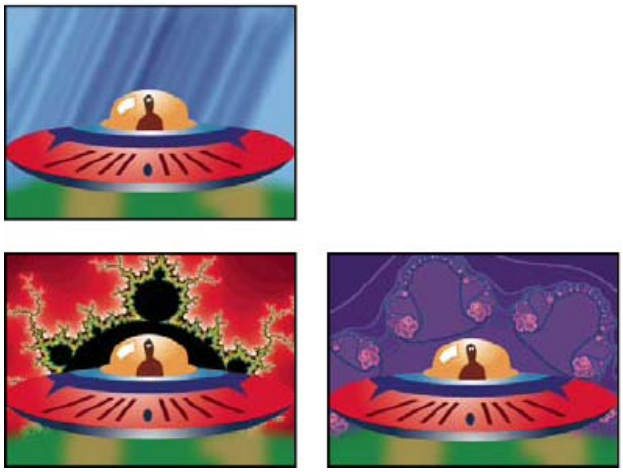
Questo effetto funziona con colori a 8 bpc. In After Effects CS6, questo effetto funziona con il colore a 32 bit.

Torna all'inizio

Effetto Frattale

L'effetto Frattale esegue il rendering dell'insieme Mandelbrot o Julia, creando texture dai colori vivaci. La prima volta che applicate l'effetto, l'immagine visualizzata è il classico esempio di insieme Mandelbrot; l'insieme è l'area color nero. Qualsiasi pixel esterno all'insieme è colorato, a seconda di quanto è simile all'insieme.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Livello della nave spaziale (in alto a sinistra) composto su un livello con immagine frattale Mandelbrot e palette Sfumatura luminosità (in basso a sinistra) e con immagine frattale Julia (in basso a destra)

Scelta set Specifica l'insieme utilizzato. Mandelbrot è il tipico insieme Mandelbrot. Mandelbrot inversa è l'insieme Mandelbrot invertito matematicamente. Julia cambia in continuazione in base al punto centrale a partire dall'insieme Mandelbrot e può generare la serie di insiemi Julia possibili. Julia inversa è l'inverso dell'insieme Julia. Per visualizzare un insieme Julia potete impostare l'ingrandimento su un valore negativo, in quanto questi insiemi tendono a riempire il piano complesso all'esterno del contorno normale. Mandelbrot su Julia è uguale a Mandelbrot, con la differenza che cambia quando cambia il punto centrale Julia. Mandelbrot inversa su Julia è uguale a Mandelbrot inversa, con la differenza che cambia quando cambia il punto centrale Julia.

Mandelbrot, Julia Specificano le impostazioni per l'insieme specificato. X (reale) e Y (immaginario) specificano i pixel al centro dell'immagine, per l'insieme Mandelbrot o Julia. Ingrandimento specifica l'ingrandimento dell'effetto. Limite fuga specifica quante volte il calcolo cerca un colore per un determinato pixel prima di assegnarlo al colore nero. Imposta anche il numero massimo di segmenti di linea che lo strumento Selezione può usare per il tracciamento del tracciato di un punto. I numeri più alti richiedono tempi di rendering più lunghi.

Colore Specifica il colore dell'effetto:

> **Sovrapponi** Visualizza una versione fantasma dell'insieme opposto. Ad esempio, quando visualizzate l'insieme Julia, usate questo controllo per visualizzare una versione fantasma dell'insieme Mandelbrot. Quando selezionate Sovrapponi, appare una crocetta bianca con un'ombra esterna nera che consente di vedere il punto esatto al centro dell'insieme opposto. Questo controllo è utile in quanto l'insieme Julia dipende dal punto centrale dell'insieme Mandelbrot.
>
> **Trasparenza** Specifica se i pixel neri sono trasparenti o meno. Se scegliete Tinta unita dal menu Palette, questo controllo specifica se tutti gli elementi all'interno o all'esterno dell'insieme sono trasparenti o meno.
>
> **Palette** Specifica la palette da usare quando disegnate l'insieme. Gradiente luminosità crea un gradiente che va dal nero al bianco, passando attraverso la tonalità specificata dal controllo Tonalità. Dopodiché, applica lo stesso gradiente otto volte di più, usando ogni volta la tonalità a 45° dalla ruota dei colori. Il controllo Passaggi ciclo specifica il numero di colori nella sfumatura. Ruota tonalità utilizza tutti i colori della ruota dei colori Tonalità, con la luminosità e la saturazione massima. Bianco e nero utilizza bande alternate di bianco e nero. Tinta unita applica la trasparenza a tutti gli elementi, ad eccezione della parte interna dell'insieme, per la quale viene usato il colore specificato dal controllo Tonalità. Selezionate Trasparente per ottenere il risultato opposto.
>
> **Tonalità** Specifica la tonalità per i colori in tinta unita e la tonalità iniziale per le sfumature dei colori. Questo controllo è ideale per la creazione di variazioni di colori graduali o per passare in rassegna i colori della palette. Passaggi ciclo specifica il numero di bande di colore diversi che appaiono prima che ricominci il ciclo. Scostamento ciclo specifica dove inizia il ciclo, oltre che dall'inizio.
>
> **Evidenziazione bordi** Evidenzia i bordi tra le bande di colore. Questo controllo richiede la modalità bassa qualità. Se desiderate usare l'evidenziazione dei bordi di alta qualità, usate invece l'effetto Trova bordi.

Impostazioni di qualità alta Specificano le impostazioni di sovracampionamento per l'effetto:

> **Metodo di sovracampionamento** Specifica il metodo usato per eseguire il sovracampionamento dell'effetto: Rilevamento bordi rapido - Alcuni pixel potrebbero essere mancanti esegue una semplice rilevazione dei bordi e il sovracampionamento dei soli pixel interessati. Questa opzione è la più veloce, specialmente nelle aree contenenti un'elevata quantità di colore in tinta unita, come il nero, e generalmente fornisce risultati indistinguibili rispetto a Lento - Tutti i pixel. Lento - Tutti i pixel esegue il sovracampionamento di ogni pixel nell'immagine. È lento, ma preciso.

Fattore sovracampionamento Specifica la quantità di sovracampionamento da eseguire. Ad esempio, un valore pari a 4 specifica che ciascun pixel viene campionato 16 volte (4x4=16) e che viene utilizzato il colore medio. I valori più alti forniscono una qualità migliore, ma richiedono tempi di rendering maggiori.

Usare strumenti con l'effetto Frattale

Quando nel pannello Controlli Effetti è selezionato l'effetto Frattale, potete usare gli strumenti di After Effects nel modo seguente. (Se non desiderate che gli strumenti Frattale siano attivi, prima di usare gli strumenti, deselezionate l'effetto).

- Utilizzate lo strumento Selezione per vedere se il percorso di un punto è all'interno del set. Se il tracciato conduce fuori dal rettangolo delimitato (-2, -2, 2, 2), significa che esso continua all'infinito; in tal caso, il colore del punto iniziale è basato sul numero di segmenti di linea necessari per raggiungere l'infinito. Se il tracciato termina con il rettangolo, esso è di colore nero.
- Usate lo strumento Zoom per eseguire lo zoom avanti o lo zoom indietro su un punto particolare, oppure tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic tenendo lo strumento di ingrandimento sul centro dell'immagine, quindi navigate partendo dal centro. Ad esempio, per eseguire direttamente lo zoom avanti, restate al centro; per spostarvi verso l'alto, eseguite un piccolo trascinamento verso l'alto, quindi tornate rapidamente verso il centro.
- Per eseguire il panning dell'immagine, usate lo strumento mano. Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per eseguire il panning del frattale opposto. Ad esempio, quando visualizzate l'insieme Julia, premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per eseguire il panning dell'insieme Mandelbrot e osservate in che modo l'insieme Julia dipende dal punto centrale dell'insieme Mandelbrot.
- Usate i tasti freccia per eseguire il panning del punto centrale di 1 pixel. Per regolare il punto a incremento di 10 pixel, premete Maiusc tenendo premuto un tasto freccia. Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) premendo allo stesso tempo un tasto freccia per regolare il punto centrale dell'insieme opposto.

Torna all'inizio

Effetto Griglia

Usate l'effetto Griglia per creare una griglia personalizzabile. Eseguite il rendering di questa griglia in un colore in tinta unita oppure come maschera del canale alfa del livello di origine. Questo effetto è ideale per generare elementi grafici e mascherini all'interno dei quali poter applicare altri effetti.

John Dickinson mette a disposizione un'esercitazione video nel suo sito Web Motionworks che dimostra l'utilizzo dell'effetto Griglia.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Usate Griglia con l'effetto Lampi avanzati per creare biforcazioni di lampi che seguono un pattern a griglia.

Ancoraggio Punto di origine del pattern a griglia. Spostando questo punto, il pattern si scosta.

Dimensioni da Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

Punto d'angolo Le dimensioni di ogni rettangolo corrispondono a quelle del rettangolo con angoli opposti, definiti dai punti di ancoraggio e angolo.

Dispositivo di scorrimento larghezza L'altezza e la larghezza di un rettangolo corrispondono al valore di Larghezza, pertanto i rettangoli saranno dei quadrati.

Dispositivi di scorrimento larghezza e altezza L'altezza di un rettangolo corrisponde al valore di Altezza. la larghezza di un rettangolo corrisponde al valore di Larghezza.

Bordo Spessore delle linee della griglia. Se il valore è pari a 0, la griglia scompare.

Nota: *L'anti-alias dei bordi della griglia potrebbe determinare la variazione dello spessore.*

Sfuma Morbidezza della griglia.

Inverti griglia Inverte le aree trasparenti ed opache della griglia.

Colore Colore della griglia.

Opacità Opacità della griglia.

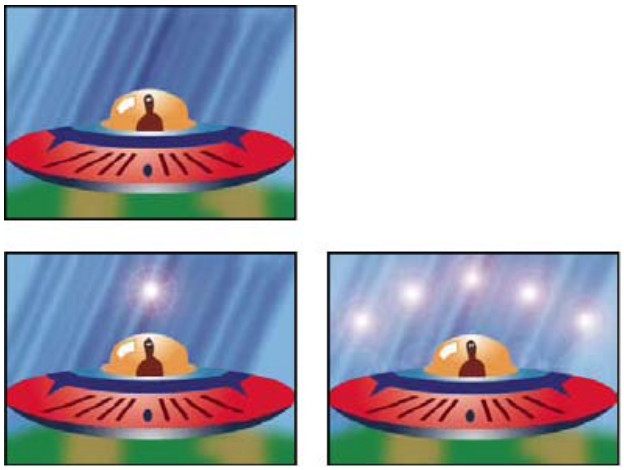
Metodo fusione Metodo di fusione da usare per comporre la griglia sopra il livello originale. Queste modalità di fusione funzionano in modo identico a quello del pannello Timeline, ad eccezione della modalità Nessuno, la quale rappresenta solo la griglia.

Torna all'inizio

Effetto Riflesso lente

Simula la rifrazione causata dal bagliore di una luce intensa sulla lente di un obiettivo. Per specificare una posizione per il centro del riflesso, fate clic ovunque nella miniatura dell'immagine o trascinate la crocetta del centro.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Riflesso di lente singolo (in basso a sinistra) e multiplo (in basso a destra)

Effetto Secchiello

Torna all'inizio

L'effetto Secchiello (in precedenza, effetto Basic Fill) è un effetto di disegno non distruttivo che riempie un'area con un colore in tinta unita. Funziona in modo molto simile allo strumento Secchiello di vernice di Adobe Photoshop. Usate l'effetto Secchiello per colorare disegni con contorni tipo cartone animato o per sostituire le aree di colore in un'immagine.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Punto riempimento L'effetto riempie un'area contenente il punto riempimento. L'area è determinata dall'analisi dei pixel vicini al punto di riempimento e dall'espansione dell'area di riempimento tramite l'aggiunta di pixel corrispondenti. La distanza della diffusione del colore di riempimento dipende dall'impostazione Tolleranza, oltre che dall'opzione scelta dal menu Selettore riempimento.

Selettore riempimento Valori sui quali operare:

- **Colore e alfa** Specifica che l'effetto riempie con il nuovo colore i canali RGB e alfa dell'area.
- **Colore semplice** Specifica che l'effetto riempie con il nuovo colore solo i canali RGB dell'area.
- **Trasparenza** Specifica che l'effetto riempie solo le aree trasparenti vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni è necessario impostare un punto di riempimento in un'area trasparente.
- **Opacità** Specifica che l'effetto riempie solo le aree opache vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni è necessario impostare un punto di riempimento in un'area opaca.
- **Canale alfa** Specifica che l'effetto riempie le aree opache o trasparenti dell'intera immagine, a seconda del valore del canale alfa nel punto in cui impostate il punto di riempimento.

Tolleranza Indica la distanza dei valori di colore di un pixel dal punto di riempimento, mantenendo la corrispondenza. I valori più alti espandono l'intervallo di pixel riempiti dall'effetto.

Soglia di visualizzazione Mostra quali pixel corrispondono, ovvero quali pixel sono compresi nel valore Tolleranza dei valori di colore del pixel Punto riempimento. Questa opzione risulta particolarmente utile per tracciare le perdite. Se è presente un piccolo spazio, il colore può scorrere e riempire le aree non destinate a essere riempite.

Tratto Modo in cui l'effetto tratta i bordi dell'area riempita:

- **Anti-alias** Applica l'anti-alias ai bordi dell'area riempita.
- **Sfuma** Crea un bordo sfumato per l'area riempita. I valori di Morbidezza sfumatura creano un bordo che scompare più gradualmente.
- **Estensione** Espande l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si estende oltre il bordo dell'area di riempimento.
- **Riduci** Contrae l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si contrae dal bordo dell'area di riempimento.
- **Tratto** Limita il riempimento al solo bordo dell'area selezionata. Il valore Larghezza tratto indica la larghezza del tratto, in pixel.

Colore Colore di riempimento.

Opacità Opacità dell'area riempita.

Metodo fusione Metodo di fusione da usare per comporre il risultato dell'effetto sopra il livello originale. Tutti questi metodi di fusione funzionano come quelli nel pannello Timeline, eccetto Solo riempimento. Usare solo riempimento per visualizzare solo il riempimento.

Nota: *Se applicate più istanze di Secchiello a un livello, assicuratevi di non impostarne più di una per usare la modalità di riempimento Solo riempimento. Se impostate più di un'istanza da usare come metodo di riempimento, viene visualizzata solo la prima applicazione dell'effetto.*

Effetto Onde radio

Torna all'inizio

L'effetto Onde radio crea onde irradianti da un punto di controllo effetto fisso o animato. Potete usare questo effetto per generare le increspature di un lago, onde sonore o complessi motivi geometrici. Usate il controllo Riflessione per fare in modo che le forme rimbalzino dai lati del livello. Onde radio consente inoltre di creare mappe di spostamento delle onde realistiche, che funzionano bene anche con l'effetto Riflessioni caustiche.

Satya Meka mette a disposizione un'esercitazione video e alcuni suggerimenti per l'uso dell'effetto Onde radio nel suo sito Web. Satya dà una dimostrazione dell'animazione della maschera su cui si basa la forma dell'onda radio. Dimostra inoltre che potete ottenere contorni uniformi, organici (piuttosto che onde discrete) utilizzando un valore molto elevato di Frequenza, insieme a impostazioni Tempo dissolvenza in apertura e Tempo dissolvenza in chiusura scelte con cura.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Il tipo di onda Poligono con profilo di tratto quadrato (in basso a sinistra) e il tipo di onda Contorno con profilo di tratto Sinusoidale (in basso a destra)

Punto di produzione Punto a partire dal quale appaiono le onde.

Parametri impostati su Specifica se i parametri possono essere animati o meno per le singole onde. Generazione specifica che ciascuna onda mantiene le stesse impostazioni di parametro nel tempo. Ogni fotogramma specifica che le onde cambiano al variare dei parametri. Ad esempio, se create un'onda a stella con una proprietà di rotazione animata, selezionate Generazione per scostare ciascuna stella da quella precedente e creare un tunnel inclinato oppure selezionate Ogni fotogramma per far ruotare tutte le stelle all'unisono al variare della proprietà di rotazione.

Qualità rendering Controlla la qualità del rendering ottenuto. Onde radio crea forme precise e anti-alias eseguendo il rendering di versioni ad alta risoluzione delle forme e quindi riducendole tramite il sovracampionamento. Ad esempio, per creare un'immagine da 100x100 pixel, potrebbe generare un'immagine da 400x400 pixel e quindi ridimensionarla mediante la sovracampionatura 4x. La sovracampionatura fornisce risultati di alta qualità, ma determina tempi di rendering più lunghi. Questa opzione funziona solo con la modalità Alta.

Tipo onda Ciò su cui si basa la forma dell'onda.

Poligono Tipo di poligono da usare per la forma dell'onda. Questi controlli sono disponibili se per Tipo onda scegliete Poligono.

> **Lati** Tre lati creano un triangolo, quattro creano un quadrato e così via. I valori di Dimensione superiori a 64 determinano un cerchio uniforme. Potete anche approssimare un cerchio impostando Lati su 3, Dimensioni curva su 1 e Curvatura intorno a 0,62.
>
> **Dimensioni curva** Specifica in quale misura ciascun lato viene curvato in ciascun punto.
>
> **Curvatura** Specifica quanto è estrema la curva in ciascun punto dell'onda.
>
> **Stella** Specifica che il poligono ha la forma di una stella. Per cambiare il numero di punti sulla stella, cambiate il numero di lati.
>
> **Profondità stella** Specifica gli angoli di una stella mediante il controllo della distanza tra i punti interni e il centro della stella.

Maschera Specifica la maschera usata per creare un'onda. Questo controllo è disponibile se scegliete Maschera dal menu a comparsa Tipo onda.

Controlli di Contorno immagine

Potete basare la forma dell'onda sui contorni di un'immagine scegliendo Contorni immagine per Tipo onda.

Livello di origine Livello da usare come input per la creazione dei contorni dell'immagine. Selezionate un livello animato per emettere le forme in movimento. Un contorno ben definito, un livello di scala di grigi ad alto contrasto oppure un canale alfa costituisce una sorgente ideale. L'effetto Onde radio rileva i bordi e converte le sorgenti in contorni.

Centro di origine Specifica il punto centrale della forma, relativamente al livello di origine. Ad esempio, se isolate una forma posizionata nella metà sinistra del fotogramma, la forma si irradia verso sinistra, per impostazione predefinita; potete spostare il centro di origine in un qualsiasi punto del livello.

Canale valore Attributi colore del livello di origine usato per definire i contorni dell'immagine.

Inverti input Inverte l'opzione del canale del valore scelto.

Soglia valore Specifica il limite per il canale del valore scelto. Determina il valore percentuale in cui qualsiasi valore inferiore o superiore viene mappato sul bianco o sul nero. Questo controllo può fare una grande differenza nella forma dell'onda.

Pre-sfocatura Rende uniforme il canale del valore prima che il limite del valore venga campionato. Se avete un'immagine ad alto contrasto, ad esempio bianco su nero, e desiderate che la forma segua i bordi molto da vicino, impostate questa opzione su 0.

Tolleranza Definisce in quale misura l'onda si deve conformare al livello. Un'impostazione molto elevata determina angoli stretti, mentre un valore basso può rendere la forma dell'onda più sensibile al disturbo.

Contorno Specifica la forma nel livello di origine che si desidera usare come onda emessa. Contorno numera le forme in base al loro ordine nel fotogramma dall'alto verso il basso e da sinistra a destra. La forma nell'angolo superiore sinistro è il numero 1.

Controlli di Movimento onda

I controlli di Movimento onda specificano in che modo l'onda viene emessa dal punto centrale.

Frequenza Specifica il numero di onde al secondo che fuoriescono dal punto di produzione.

Espansione Specifica la velocità alla quale l'onda si sposta dal punto di produzione una volta che è stata generata. Questa opzione non agisce sul numero di onde al secondo.

Orientamento Specifica la rotazione della forma attorno al suo punto centrale, nel momento in cui viene generata. Per animare la rotazione, usate il controllo Rotazione.

Direzione Specifica la direzione iniziale di un'onda se Velocità è maggiore di 0. Per impostazione predefinita, le particelle vengono emesse dal punto di produzione in un pattern radiale in espansione.

Velocità Specifica la velocità alla quale l'onda si sposta nella direzione specificata.

Rotazione Controlla la rotazione continua di una forma dopo che è stata generata.

Durata (sec) Specifica il tempo, in secondi (compresi i tempi di dissolvenza in apertura e dissolvenza in chiusura), durante il quale esiste l'onda.
Per evitare che le onde scompaiano improvvisamente al termine della loro durata, usate il controllo Tempo dissolvenza in chiusura.

Riflessione Specifica se le onde rimbalzano o meno dai bordi del livello per poi tornare sulla scena. Questa opzione consente di generare mappe di spostamento da usare con le increspature dell'acqua.

Controlli di Tratto

I controlli di Tratto determinano l'aspetto del tratto di un'onda.

Profilo Controlla l'aspetto del tratto che definisce l'onda. Il contorno della forma viene animato nell'onda emanata dal punto dell'effetto. La qualità del tratto è definita come tipo di onda 3D.

Colore Specifica il colore del tratto.

Opacità Specifica l'opacità massima possibile del tratto. L'opacità effettiva del tratto tiene conto di questa impostazione, come pure dei controlli Tempo dissolvenza in apertura e Tempo dissolvenza in chiusura.

Tempo dissolvenza in apertura Specifica quanto tempo è necessario affinché l'onda scompaia dalla vista in apertura. Tempo dissolvenza in apertura viene misurato in secondi e inizia con l'opacità 0. Ad esempio, se Durata è di 3 secondi e Tempo dissolvenza in apertura è 1 secondo, il tratto è completamente trasparente al momento della generazione e si dissolve gradualmente fino all'opacità completa in 1 secondo.

Tempo dissolvenza in chiusura Specifica quanto tempo è necessario affinché l'onda scompaia dalla vista in chiusura. Tempo dissolvenza in chiusura viene misurato a ritroso del tempo a partire dalla fine di Durata. Se il valore di Durata è di 3 secondi e Tempo dissolvenza in chiusura è di 1 secondo, l'onda inizia a dissolversi in uscita a 2 secondi. Se la somma di Tempo dissolvenza in apertura e Tempo dissolvenza in chiusura è maggiore del valore di Durata, il punto di intersezione delle due dissolvenze viene calcolato in modo tale che l'onda non raggiunga la trasparenza completa. Se Tempo dissolvenza in apertura o Tempo dissolvenza in chiusura è più lungo rispetto a Durata, il valore viene troncato in modo da risultare uguale a Durata.

Larghezza iniziale Specifica la larghezza della forma nel momento in cui viene generata. Larghezza finale specifica la larghezza della forma alla fine della sua durata.

Torna all'inizio

Effetto Sfumatura

L'effetto Sfumatura crea una sfumatura di colore. Potete creare sfumature lineari o radiali e variare nel tempo la posizione e i colori della sfumatura. Usate le proprietà Inizio sfumatura e Fine sfumatura per specificare le posizioni iniziali e finali. Usate il controllo Dispersione sfumatura per disperdere i colori ed eliminare l'effetto a strisce.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Nota: *Spesso le sfumature non hanno una buona resa se trasmesse in televisione; si produce infatti un effetto a strisce, dovuto al fatto che il segnale di crominanza delle trasmissioni televisive ha una risoluzione insufficiente per riprodurre le sfumature in modo fluido. Il controllo Dispersione sfumatura fa tremolare i colori della sfumatura, eliminando la visibilità dell'effetto a strisce.*

Torna all'inizio

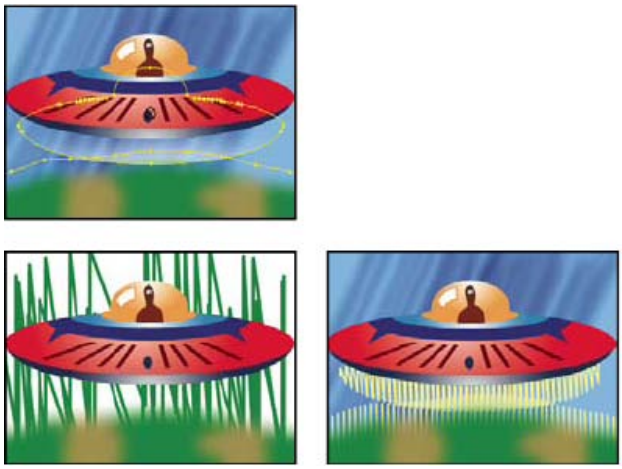
Effetto Scarabocchio

L'effetto Scarabocchio crea l'aspetto di disegni a mano riempiendo o tratteggiando una maschera chiusa.

Ad esempio, l'effetto Scarabocchio può simulare riempimenti che hanno l'aspetto di un marcatore, un tratteggio o prodotti tessili. Riempie una maschera con una singola linea a zig zag che incrocia la traiettoria. Alcune traiettorie, a causa della loro geometria, non possono venire riempite con una singola linea. L'effetto Scarabocchio scompone queste traiettorie in traiettorie più semplici, ciascuna delle quali a sua volta viene riempita con un tratto a zig zag.

Nel sito Web Creative COW, Aharon Rabinowitz mette a disposizione un'esercitazione che mostra come creare un riempimento stilizzato animato da una ripresa video o da un elemento grafico realizzato con Illustrator.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Maschere (in alto a sinistra), effetto Scarabocchio applicato ai bordi esterni (in basso a sinistra) ed effetto Scarabocchio applicato ai bordi interni con Composito su originale (in basso a destra)

Scarabocchio Singola maschera scarabocchia una maschera specifica sul livello; Tutte le maschere scarabocchia tutte le maschere sul livello; Tutte le maschere che usano modalità combina le maschere usando le relative modalità e quindi scarabocchia la forma ottenuta.

Maschera Maschera da usare se Scarabocchio è impostato su Singola maschera.

Tipo riempimento Controlla se il riempimento viene disegnato all'interno del tracciato oppure crea uno scarabocchio lungo il tracciato. Bordo sinistro traccia il riempimento lungo il bordo sinistro del percorso, mentre Bordo destro traccia il riempimento lungo il bordo destro del percorso. I bordi sinistro e destro di un percorso dipendono dalla direzione in cui viene disegnato il tracciato. Quando usate i tipi di riempimento Lato sinistro o Lato destro sulle maschere con curve strette, ottenete i migliori risultati rendendo Larghezza bordo inferiore al raggio della curva.

Opzioni bordi Opzioni per il bordo dello scarabocchio se Tipo riempimento è impostato su un bordo.

> **Larghezza bordo** Controlla la larghezza dell'estremità.
>
> **Estremità finale** Controlla le estremità delle linee dello scarabocchio. Usate Arrotondato per le linee tratteggiate con estremità semicircolari; usate Troncata per le linee tratteggiate con estremità quadrate; e usate Proiezione per le linee tratteggiate con estremità quadrate che estendono l'ampiezza della linea oltre la fine della linea stessa, facendo in modo che il peso della linea si estenda in uguale modo in tutte le direzioni attorno alla linea. Questa opzione è attivata solo se Tipo riempimento è impostato su Bordo centrato.
>
> **Unisci** Specifica l'aspetto degli angoli di una linea di scarabocchio. Usate Arrotondato per le linee tratteggiate con angoli arrotondati; usate Smusso per le linee tratteggiate con angoli quadrati e usate Angoli vivi per le linee tratteggiate con angoli appuntiti.
>
> **Limite angolo** Controlla quando l'effetto passa da un'unione ad angolo vivo (appuntito) a un'unione con smusso (squadrata). Specificare un valore compreso tra 1 e 500. Ad esempio, se il valore è impostato sul valore predefinito 4, l'effetto passa da un angolo vivo a un'unione smussata quando la lunghezza del punto diventa quattro volte lo spessore del tratto. Un valore di angolo vivo pari a 1 determina un'unione smussata. È attivata se Unisci è impostato sull'opzione Angoli vivi.
>
> **Inizio/fine Applica a** Specifica in che modo vengono applicate le modifiche alle opzioni Inizio e Fine del pannello Timeline; Risultato scarabocchio agisce sullo scarabocchio nell'ordine in cui viene disegnato, mentre Tracciato maschera segue il percorso della maschera per creare un disegno più continuo all'interno o all'esterno dello scarabocchio.

Angolo Specifica l'angolo del tratto scarabocchiato.

Larghezza tratto Specifica la larghezza del tratto. Specificate un valore compreso tra 0.1 e 50.

Opzioni tratto Specificano la curvatura, la spaziatura e la sovrapposizione della linea scarabocchiata.

> **Curvatura** Controlla l'entità della curva alla fine di ciascun tratto scarabocchiato. Specificate un valore compreso tra 0 e 100°.
>
> **Variazione curvatura** Determina l'entità della varianza che i valori di curvatura possono avere in ciascun punto finale. Specificate un valore compreso tra 0 e 100%. Un valore pari a 0 assegna allo scarabocchio degli angoli stretti, mentre un valore pari a 100 rende lo scarabocchio continuo.
>
> **Spaziatura e Variazione spaziatura** Numero di pixel tra le linee e le linee a zig zag. Impostando un valore uguale al valore della larghezza del tratto, le linee finiscono le une accanto alle altre.
>
> **Sovrapposizione tracciati** Determina se lo scarabocchio termina nel tracciato, all'interno del tracciato o all'esterno del tracciato. Specificate 0 per farlo terminare nel tracciato, valori negativi per farlo terminare all'interno e valori positivi per farlo terminare all'esterno. Variazione sovrapposizione tracciati determina in quale misura il tratto può variare rispetto al valore specificato per Sovrapposizione tracciati.

Inizio, Fine Punto in cui il tratto disegnato inizia e finisce, come percentuale della distanza dall'inizio del tratto totale.

Riempie tracciati in sequenza Attivata se Scarabocchio è impostato su Tutte le maschere. Se questo controllo è selezionato, i valori iniziali e finali vengono applicati alla lunghezza combinata degli scarabocchi per tutte le maschere. Se non è selezionato, i valori iniziali e finali vengono applicati indipendentemente allo scarabocchio per ciascuna maschera.

Tipo deformazione Specifica uno stile di animazione: Statico mantiene lo scarabocchio costante nel tempo; Salti passa bruscamente da uno scarabocchio all'altro e Arrotonda passa gradualmente da uno scarabocchio all'altro.

Deformazioni/secondo Controlla con quale frequenza viene generato un nuovo scarabocchio quando il controllo Tipo deformazione è impostato su Arrotonda o Salti.

Composito Su trasparente sostituisce l'immagine originale con lo scarabocchio. Su immagine originale compone lo scarabocchio sull'immagine

originale. Rivela immagine originale mostra l'immagine originale attraverso lo scarabocchio.

Effetto Tratto

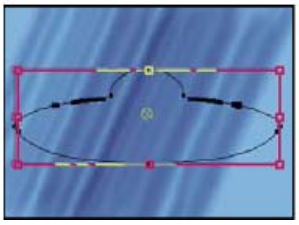
Torna all'inizio

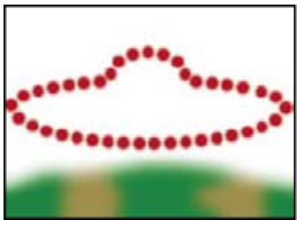
L'effetto Tratto crea un tratto o bordo attorno al tracciato definito da una o più maschere. Potete inoltre specificare il colore, l'opacità e la spaziatura del tratto, oltre alle caratteristiche del pennello. Specificate se il tratto appare sopra l'immagine, su un'immagine trasparente, oppure se mostra il canale alfa originale. Per usare una traccia creata in Illustrator, copiate il tracciato e incollatelo in un livello con After Effects.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Nel sito Web Video Copilot di Andrew Kramer è disponibile un'esercitazione video sull'utilizzo dell'effetto Tratto per rivelare un'immagine come se venisse scritta a mano su un muro.

Nel sito Web Layers Magazine è disponibile un'esercitazione video di Steve Holmes che mostra come creare e preparare ornamenti in stile rampicanti e svolazzi in Illustrator e quindi importarli, mostrarli e animarli in After Effects mediante l'effetto Tratto.





Originale (in alto a sinistra), con la maschera (in basso a sinistra) e con l'effetto applicato (in basso a destra)

Durezza pennello Specifica la qualità del bordo del tratto, tra duro e morbido.

Spaziatura Specifica la spaziatura i segmenti del tratto.

Stile pennello Specifica se il tratto viene applicato al livello dell'originale oppure a un livello trasparente.

Effetto Vegas

Torna all'inizio

L'effetto Vegas genera luci in movimento e altre animazioni a impulso basate sul tracciato attorno a un oggetto. Potete assegnare un contorno a praticamente qualsiasi elemento, circondandolo con una serie di luci o impulsi più lunghi e quindi eseguire l'animazione per creare l'aspetto di luci che si rincorrono attorno all'oggetto.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

John Dickinson mette a disposizione un esempio nel suo sito Web Motionworks di una simulazione EKG (elettrocardiogramma) creata utilizzando l'effetto Vegas.

Tratto Elemento su cui basare il tratto: Contorni immagine o Maschera/Percorso.

Contorni immagine Scegliendo Contorni immagine dal menu Tratto, si specifica da quale livello ottenere i contorni dell'immagine e come interpretare il livello di input.

> **Livello di input** Livello di cui si usano i contorni dell'immagine. Contrasto elevato, livelli di scala di grigi e canali alfa funzionano bene e sono di facile uso.
>
> **Inverti input** Inverte il livello di input prima di creare il tratto.
>
> **Se le dimensioni del livello sono diverse** Determina come regolare i livelli se le dimensioni del livello di input differiscono da quelle del livello al quale viene applicato Vegas. Centro centra il livello di input della composizione in base alle dimensioni originali. Allunga e adatta ridimensiona il livello di input in modo che corrisponda al livello al quale viene applicato Vegas.
>
> **Canale** Attributo colore del livello di input usato per definire i contorni.
>
> **Soglia** Valore percentuale in cui qualsiasi valore inferiore o superiore viene mappato sul bianco o sul nero. Questa proprietà è importante nella determinazione della posizione dei bordi tracciati dall'effetto.
>
> **Pre-sfocatura** Rende uniforme il livello di input prima che la soglia venga campionata. Impostate questa opzione su 0 se avete un'immagine con contrasto elevato e desiderate che il tratto segua i bordi molto da vicino.
>
> **Tolleranza** Definisce in quale misura il tratto è conforme al livello di input. Un valore elevato determina angoli stretti, mentre i valori bassi possono rendere i tratti sensibili al disturbo.
>
> **Rendering** Specifica se applicare l'effetto a un contorno selezionato oppure a tutti i contorni del livello.
>
> **Contorno selezionato** Specifica il contorno da usare quando questa opzione è selezionata dal menu Rendering. I contorni sono numerati dall'angolo superiore sinistro a quello inferiore destro; il contorno con il punto più elevato è il numero 1, il secondo punto più alto è il

numero 2 e così via.

I contorni più corti hanno Specifica se i contorni più corti hanno meno segmenti. Per impostazione predefinita, l'effetto scompone ciascun contorno nello stesso numero di segmenti. Ad esempio, se applicate l'effetto alla lettera R, il contorno esterno potrebbe avere un aspetto corretto con 32 segmenti, mentre quello interno potrebbe essere quasi in tinta unita. Per ovviare a questo inconveniente, selezionate Minore quantità di segmenti.

Maschera/Tracciato Maschera o tracciato da usare per il tratto. Potete usare maschere chiuse o aperte.

Segmenti Specifica il numero di segmenti usati per creare ciascun contorno con tracce. Ad esempio, se l'effetto viene applicato alla parola Vegas e Segmenti è impostato su 10, il contorno di ciascuna delle lettere, più i contorni interni di e, g e a sono suddivisi in 10 segmenti.

Lunghezza Determina la lunghezza del tratto di un segmento rispetto alla lunghezza massima consentita. Ad esempio, se Segmenti è impostato su 1, la lunghezza massima di un tratto è uno spostamento completo attorno al contorno dell'oggetto. Se Segmenti è impostato su 3, la lunghezza massima di un segmento è 1/3 del contorno totale e così via.

Distribuzione segmenti Determina la spaziatura dei segmenti. Raggruppati raggruppa i segmenti come le carrozze di un treno: tanto minore è la lunghezza del segmento, quanto minore è la lunghezza globale del treno. Uniformi distanza i segmenti in modo uniforme attorno al contorno.

Rotation (Rotazione) Anima i segmenti attorno al contorno. Ad esempio, per creare l'aspetto di luci in movimento, iniziate con un elevato numero di segmenti impostati sul 50% della loro lunghezza, quindi animate Rotazione per spostare le luci attorno alle forme.

Fase casuale Specifica che il punto iniziale del tratto è diverso per ciascun contorno. Per impostazione predefinita, l'effetto traccia un contorno che inizia nel punto più elevato sullo schermo. In caso di parità, inizia nel punto a sinistra più elevato.

Metodo fusione Determina in che modo il tratto viene applicato al livello. Trasparente crea l'effetto su uno sfondo trasparente. Sopra inserisce il tratto sul livello esistente. Sotto inserisce il tratto dietro il livello esistente. Stencil usa il tratto come maschera di canale alfa, riempiendo il tratto con i pixel del livello dell'originale.

Colore Specifica il colore del tratto, a meno che per Metodo fusione non si scelga Stencil.

Larghezza Specifica la larghezza del tratto, in pixel. Sono supportati i valori frazionali.

Durezza Determina la nitidezza o la sfocatura dei bordi del tratto. Un valore pari a 1 crea una leggera sfocatura, mentre un valore pari a 0.0 sfoca la linea in modo tale che restino poche aree di colore in tinta unita.

Opacità iniziale, Opacità finale Specificano l'opacità all'inizio o alla fine del tratto.

Opacità punto medio Specifica l'opacità del punto intermedio del tratto. Questo controllo funziona in termini di opacità relativa, non di opacità assoluta. Impostandolo su 0, l'uniformità dell'opacità non subisce alcuna variazione dal punto iniziale al punto finale, come se non fosse presente alcun punto medio.

Posizione punto medio Specifica l'ubicazione del punto medio all'interno di un segmento.. I valori più bassi spostano il punto medio più vicino all'inizio, mentre i valori più alti lo spostano più vicino alla fine. Usate questo controllo per spostare l'opacità del punto medio dal centro del tratto.

Torna all'inizio

Effetto Scrivi sopra

L'effetto Scrivi sopra anima i tratti di un livello. Ad esempio, potete simulare l'azione di scrivere a mano firme o testo in corsivo.

Nota: *Un modo pratico di animare Posizione pennello è quello di utilizzare Schizzo movimento per creare i fotogrammi chiave di Posizione su un nuovo livello in tinta unita, quindi utilizzare un'espressione sulla proprietà Posizione pennello per collegarla alla proprietà Posizione su un nuovo livello in tinta unita. Consultate Creare uno schizzo di un tracciato animato con Schizzo movimento e Aggiungere, modificare e rimuovere espressioni.*

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Sono disponibili anche altri metodi di animazione dei tratti pennello e del testo. Ad esempio, potete animare il testo utilizzando gli strumenti e gli animatori di testo e potete animare un tratto pennello applicato con uno strumento di disegno. I tratti pennello possono avere un'impostazione Durata Scrivi sopra, che potete usare per creare risultati simili a quelli dell'effetto Scrivi sopra. Potete inoltre animare forme di tracciato per ottenere un risultato simile a quello dell'operazione Taglia tracciati. Consultate Animazione del testo, Animare e modificare tratti pennello e Attributi delle forme, operazioni di pittura e operazioni sui percorsi.

Posizione pennello Posizione del pennello. Animate questa proprietà per creare un tratto.

Lunghezza tratto (sec) Durata, in secondi, di ogni segno del pennello. Se questo valore è pari a 0, il segno del pennello ha durata illimitata. Per creare un movimento del tratto simile a quello di un serpente, usate un singolo valore costante diverso da zero. Per far espandere e contrarre il tratto, animate questo valore.

Spaziatura tratti (sec) Intervallo di tempo, in secondi, tra i segni del pennello. I valori più piccoli generano tratti pennello più uniformi, ma il tempo di rendering è superiore.

Proprietà tempo disegno e Proprietà tempo pennello Specifica se le proprietà disegno e le proprietà pennello vengono applicate a ogni segno del pennello o all'intero tratto. Scegliete Nessuno per applicare ogni volta i valori a tutti i segni di pennello nel tratto. Scegliete un nome di proprietà per far mantenere a ogni segno di pennello il valore per tale proprietà nel momento in cui il segno del pennello è stato disegnato. Ad esempio, se scegliete Colore, ogni segno di pennello mantiene il colore specificato dal valore Colore nel momento in cui il segno è stato disegnato.

Stile pennello Modo in cui il tratto del pennello interagisce con l'immagine originale:

Su immagine originale Il tratto del pennello viene visualizzato sopra l'immagine originale.

Su trasparente Il tratto del pennello viene visualizzato sopra la trasparenza. L'immagine originale non viene visualizzata.

Rivela immagine originale L'immagine originale è rivelata dal tratto del pennello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Trasparenza

Effetto Trasparenza differenza colori
Effetto Trasparenza colore
Effetto Intervallo colori
Effetto Mascherino differenza
Effetto Estrai
Effetto Trasparenza interno/esterno
Effetto Trasparenza colore lineare
Effetto Luminanza
Effetto Soppressione macchie

In After Effects sono inclusi diversi effetti di trasparenza incorporati, oltre all'effetto Keylight (premiato con l'Academy Award), che consente un'eccellente applicazione della trasparenza al colore di qualità professionale. Per informazioni sull'effetto Keylight, consultate la relativa documentazione nella cartella in cui è installato il plug-in dell'effetto. Consultate Plug-in.

Nota: *anche se gli effetti di trasparenza incorporati in After Effects possono risultare utili per alcuni scopi, è opportuno cercare di applicare la trasparenza con Keylight prima di tentare di utilizzare questi effetti di trasparenza incorporati. Alcuni effetti di trasparenza, come l'effetto Trasparenza colore, sono stati sostituiti da effetti più avanzati come Keylight.*

Per informazioni su come rendere trasparenti gli oggetti in generale, compresi i collegamenti alle esercitazioni e altre risorse, consultate Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto Keylight
- Effetto CC Simple Wire Removal

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Torna all'inizio

Effetto Trasparenza differenza colori

Nota: *anche se gli effetti di trasparenza incorporati in After Effects possono risultare utili per alcuni scopi, è opportuno cercare di applicare la trasparenza con Keylight prima di tentare di utilizzare questi effetti di trasparenza incorporati. Alcuni effetti di trasparenza sono stati sostituiti da effetti più avanzati come Keylight.*

Per informazioni su come rendere trasparenti gli oggetti in generale, compresi i collegamenti alle esercitazioni e altre risorse, consultate Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

L'effetto Trasparenza differenza colori crea una trasparenza dai punti iniziali opposti dividendo un'immagine in due mascherini, Mascherino parziale A e Mascherino parziale B. Mascherino parziale B basa la trasparenza sul colore della chiave specificata, mentre Mascherino parziale A basa la trasparenza sulle aree dell'immagine che non contengono un secondo colore diverso. Combinando i due mascherini in un terzo, chiamato mascherino alfa α, Trasparenza differenza colori crea valori di trasparenza ben definiti.

Trasparenza differenza colori genera tipi di trasparenza di alta qualità per tutti gli elementi di metraggio ripresi contro uno schermo blu o verde e fornisce risultati ottimali con le immagini che contengono aree trasparenti o semitrasparenti, come il fumo, le ombre o il vetro.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Usare l'effetto Trasparenza differenza colori

1. Selezionate il livello da rendere parzialmente trasparente e scegliete Effetto > Trasparenza > Trasparenza differenza colori.
   Nota: *Per usare i contagocce nel pannello Livello, selezionate Trasparenza differenza colori dal menu Visualizza nel pannello Livello.*
2. Nel pannello Controlli effetti, scegliete Mascherino corretto dal menu Visualizza. Per visualizzare e confrontare l'immagine sorgente, entrambi i mascherini parziali e il mascherino finale contemporaneamente, selezionate [A, B, mascherino] Corretto, Finale dal menu Visualizza. Le altre visualizzazioni disponibili nel menu Visualizza sono descritte al punto 10.
3. Selezionate il colore chiave adeguato: per rendere trasparente uno schermo blu, usate il colore blu predefinito. Per rendere trasparente uno schermo non blu, scegliete un colore trasparenza seguendo una delle procedure sotto descritte:
   - Contagocce della miniatura: selezionate il contagocce delle miniature, quindi fate clic sull'area desiderata nel pannello Composizione o sull'immagine in miniatura originale.
   - Contagocce del colore chiave: selezionate il contagocce del colore chiave, poi fate clic nel pannello Composizione o Livello nell'area desiderata.

Campione del colore chiave: fate clic per selezionare un colore dello spazio di colore specificato.

Nota: *Gli strumenti del contagocce sposteranno di conseguenza i cursori. Utilizzate i cursori nel punto 9 per perfezionare i risultati di applicazione di trasparenza.*

4. Fate clic sul pulsante del mascherino α per visualizzare il mascherino combinato finale nella miniatura del mascherino.
5. Selezionate il contagocce nero, quindi fate clic all'interno della miniatura del mascherino sull'area più chiara di nero per specificare le zone trasparenti. I valori della trasparenza nella miniatura e nel pannello Composizione vengono regolati di conseguenza.
6. Selezionate il contagocce bianco, quindi fate clic all'interno della miniatura del mascherino sull'area più scura di bianco per specificare le zone opache. I valori dell'opacità nella miniatura e nel pannello Composizione vengono regolati di conseguenza.
   Per realizzare la trasparenza migliore, differenziate quanto più possibile le zone bianche e le zone nere cosicché l'immagine conservi quante più tonalità di grigio possibile.
7. Selezionate una precisione di corrispondenza dal menu Precisione corrispondenza colore. Scegliete Più rapida, a meno che non usiate uno schermo che non sia di un colore primario (rosso, blu o giallo). Per questi schermi, selezionate Più precisa; il tempo di rendering sarà maggiore, ma i risultati che otterrete saranno migliori.
8. Per regolare ulteriormente i valori della trasparenza, ripetete i punti 5 e 6 per uno o entrambi i mascherini parziali. Fate clic sul pulsante Mascherino parziale B o sul pulsante Mascherino parziale A per selezionare un mascherino parziale, quindi ripetere la procedura.
9. Regolate i valori della trasparenza per ogni mascherino parziale e per il mascherino finale trascinando uno o più dei seguenti dispositivi di scorrimento nella sezione dei controlli del mascherino:
   - I dispositivi di scorrimento neri regolano i livelli di trasparenza di ogni mascherino. Gli stessi livelli possono essere regolati usando il contagocce nero.
   - I dispositivi di scorrimento bianchi regolano i livelli di opacità di ogni mascherino. Gli stessi livelli possono essere regolati usando il contagocce bianco.
   - I dispositivi di scorrimento gamma permettono di determinare in quale misura i valori di trasparenza seguano una progressione lineare. Il valore 1 (predefinito) indica una progressione lineare. Altri valori producono progressioni non lineari per determinate regolazioni o effetti visivi.
10. Durante la regolazione di mascherini singoli scegliete le visualizzazioni del menu Visualizza per vedere le differenze con e senza regolazioni:
    - Scegliete Non corretto per visualizzare un mascherino senza regolazioni.
    - Scegliete Corretto per visualizzare un mascherino con tutte le regolazioni.
11. Prima di chiudere il pannello Controlli effetti, scegliete Output finale dal menu Visualizza. Affinché After Effects effettui il rendering della trasparenza, Output finale deve essere selezionato.
    Per rimuovere dall'immagine tracce di colore trasparenza riflesso, applicate Soppressione macchie, usando Migliore per Precisione colore. Se il colore è ancora molto, applicate l'effetto Riduzione semplice o l'effetto Riduzione mascherino.

Torna all'inizio

Effetto Trasparenza colore

Nota: *anche se gli effetti di trasparenza incorporati in After Effects possono risultare utili per alcuni scopi, è opportuno cercare di applicare la trasparenza con Keylight prima di tentare di utilizzare questi effetti di trasparenza incorporati. Alcuni effetti di trasparenza sono stati sostituiti da effetti più avanzati come Keylight.*

Per informazioni su come rendere trasparenti gli oggetti in generale, compresi i collegamenti alle esercitazioni e altre risorse, consultate Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

L'effetto Trasparenza colore fa scomparire tutti i pixel dell'immagine che sono simili al colore chiave specificato. Questo effetto modifica solo il canale alfa di un livello.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Escludere un singolo colore con l'effetto Trasparenza colore

1. Selezionate il livello da rendere parzialmente trasparente e scegliete Effetto > Trasparenza > Trasparenza colore.
2. Nel pannello Controlli effetti, specificate un colore trasparenza seguendo una delle seguenti procedure:
   - Fate clic sul campione del colore trasparenza per aprire la finestra di dialogo Colore e specificare un colore.
   - Fate clic sul contagocce, quindi fate clic su un colore a video.
3. Trascinate il cursore di Tolleranza colore per specificare l'intervallo di colore da rendere trasparente. Valori bassi escludono una gamma di colore prossima al colore trasparenza ridotta. Valori alti escludono una gamma di colore più ampia.
4. Trascinate il cursore di Assottigliamento bordo per regolare la larghezza del bordo dell'are interessata. Valori positivi ingrandiscono il mascherino, ingrandendo così la zona trasparente. Valori negativi riducono le dimensioni del mascherino, riducendo così anche le dimensioni della zona trasparente.

5. Trascinate il cursore di Sfumatura bordo per specificare la morbidezza del bordo. Valori elevati danno origine a un bordo più morbido, ma il loro rendering richiede più tempo.

Torna all'inizio

Effetto Intervallo colori

Nota: *anche se gli effetti di trasparenza incorporati in After Effects possono risultare utili per alcuni scopi, è opportuno cercare di applicare la trasparenza con Keylight prima di tentare di utilizzare questi effetti di trasparenza incorporati. Alcuni effetti di trasparenza sono stati sostituiti da effetti più avanzati come Keylight.*

Per informazioni su come rendere trasparenti gli oggetti in generale, compresi i collegamenti alle esercitazioni e altre risorse, consultate Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

L'effetto Intervallo colori crea la trasparenza applicando un intervallo specificato dei colori nello spazio colore Lab, YUV o RGB. Questo intervallo colori può essere usato sugli schermi che consistono in più di un colore oppure sugli schermi blu o verdi che sono stati illuminati in modo non uniforme e contengono sfumature diverse dello stesso colore.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Usare l'effetto Intervallo colori

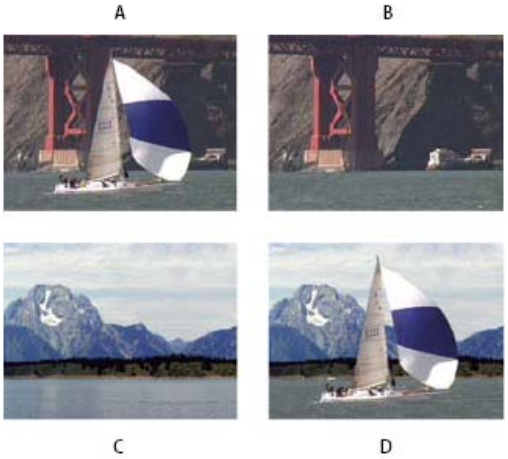
1. *Selezionate il livello da rendere parzialmente trasparente e scegliete Effetto > Trasparenza > Intervallo colori.*
2. *Scegliete Lab, YUV o RGB dal menu Spazio colore. Se riscontrate dei problemi nell'isolare il soggetto usando uno spazio colore, provate a usarne uno diverso.*
3. *Selezionate il contagocce del colore trasparenza quindi fate clic sulla miniatura del mascherino per selezionare la zona corrispondente al colore che volete rendere trasparente nel pannello Composizione. In genere questo primo colore è quello che occupa la zona più vasta dell'immagine.*
   Nota: *Per usare i contagocce nel pannello Livello, selezionate Intervallo colore lineare dal menu Visualizza nel pannello Livello.*
4. *Selezionate il contagocce Più, quindi fate clic su altre aree nella miniatura del mascherino per aggiungere altri colori all'intervallo di colori da rendere trasparenti.*
5. *Selezionate il contagocce meno, quindi fate clic su altre aree nella miniatura del mascherino per sottrarre altri colori od ombre dall'intervallo di colori resi trasparenti.*
6. *Trascinate il cursore di Tolleranza per ammorbidire lo stacco fra regioni trasparenti e regioni opache.*
7. *Usate i dispositivi di scorrimento nei controlli Min e Max per regolare ulteriormente l'intervallo colore che avete selezionato con i contagocce Più e Meno. I dispositivi di scorrimento L, Y e R controllano il primo componente dello spazio colore, mentre i dispositivi di scorrimento a, U e G controllano il secondo componente e, infine, i dispositivi di scorrimento b, V e B controllano il terzo componente. Trascinate i dispositivi di scorrimento Min per affinare l'inizio dell'intervallo colori. Trascinate i dispositivi di scorrimento Max per affinare la fine dell'intervallo colori.*

Torna all'inizio

Effetto Mascherino differenza

L'effetto Mascherino differenza crea una trasparenza confrontando un livello di origine con un livello di differenza e quindi applicando la trasparenza ai pixel del livello di origine che corrispondono sia alla posizione che al colore del livello della 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 il livello di differenza è semplicemente un fotogramma del metraggio di sfondo (prima che l'oggetto in movimento entri sulla scena). Per questo motivo, l'effetto Mascherino differenza è indicato per le scene riprese con una telecamera fissa e uno sfondo immobile.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Effetto Mascherino differenza

A. *Immagine originale* ***B.*** *Immagine di sfondo* ***C.*** *Nuova immagine di sfondo* ***D.*** *Immagine composita finale*

Usare l’effetto Mascherino differenza

1. Selezionate un livello di un metraggio con movimento come livello sorgente.
2. Trovate un fotogramma nel livello sorgente composto esclusivamente da uno sfondo e salvatelo come fotogramma di sfondo in un file di immagine. Consultate Rendering ed esportazione di un singolo fotogramma di una composizione.
3. Importate il file di immagine in After Effects e aggiungetelo a una composizione.

   L’immagine importata diventa il livello di differenza. Assicuratevi che la durata sia almeno pari a quella del livello sorgente.

   Nota: *Se la ripresa non contiene un fotogramma di sfondo completo, potete assemblare lo sfondo completo combinando parti di più fotogrammi in After Effects o in Photoshop. Potete ad esempio usare lo strumento Timbro clone di per ricavare un campione dello sfondo di un fotogramma, quindi riprodurre il campione sullo sfondo di un altro fotogramma.*
4. Per disattivare la visualizzazione del livello di differenza fate clic sull’opzione Video nel pannello Timeline.
5. Accertatevi che il livello sorgente da cui siete partiti sia selezionato, quindi selezionate Effetto > Trasparenza > Mascherino differenza.
6. Nel pannello Controlli effetti, scegliete Output finale o Solo mascherino dal menu Visualizza. (La visualizzazione Solo mascherino serve per individuare i fori nella trasparenza. Per riempire i fori indesiderati dopo aver applicato la trasparenza, consultate Chiudere un foro in un mascherino.)
7. Selezionate il file dello sfondo dal menu Livello differenza.
8. Se il livello di differenza non ha le stesse dimensioni del livello sorgente, selezionate uno dei seguenti controlli dal menu Se le dimensioni del livello sono diverse:
   Centro Posiziona il livello di differenza al centro del livello sorgente. Se il livello di differenza è più piccolo del livello sorgente, la zona restante del livello viene riempita di nero.

   Allunga e adatta Allunga o riduce il livello di differenza portandolo alle dimensioni del livello sorgente. Le immagini dello sfondo possono risultare distorte.
9. Spostate il cursore di Tolleranza corrispondenza per specificare la quantità di trasparenza in base a quanto i colori debbano rassomigliarsi fra livelli. Valori bassi producono meno trasparenza, valori alti ne producono di più.
10. Trascinate il cursore di Morbidezza corrispondenza per ammorbidire lo stacco fra regioni trasparenti e regioni opache. Valori elevati rendono i pixel corrispondenti più trasparenti, ma non aumentano il valore di pixel corrispondenti.
11. Se il mascherino contiene ancora pixel estranei, intervenite sul dispositivo di scorrimento Sfocatura prima di differenza. Questo dispositivo di scorrimento sopprime il disturbo sfocando leggermente entrambi i livelli prima che venga effettuato il confronto.
    Nota: *La sfocatura avviene solo per il confronto e non sfoca il risultato finale.*
12. Prima di chiudere il pannello Controlli effetti, accertatevi di selezionare Output finale dal menu Visualizza per fare in modo che After Effects effettui il rendering della trasparenza.

Torna all'inizio

Effetto Estrai

L’effetto Estrai crea la trasparenza applicando il tipo di trasparenza a un determinato intervallo di luminosità in base a un istogramma di un canale specificato. Il metodo ottimale per creare trasparenza in una fotografia scattata contro uno sfondo nero o bianco oppure contro uno sfondo scuro o chiaro, ma composto da più di un colore.

Nota: *I controlli per questo effetto sono simili a quelli dell’effetto Estrai in Adobe Premiere Pro, ma lo scopo e i risultati dell’effetto sono diversi.* Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Usare l’effetto Estrai

Nel pannello Controlli effetti, l’effetto Estrai mostra un istogramma di un canale specificato nel menu Canale. L’istogramma visualizza una rappresentazione del livello di luminosità del livello, mostrando il numero relativo di pixel a ogni livello. Da sinistra a destra l’istogramma passa dal più scuro (valore 0) al più chiaro (valore 255).

Usando la barra di controllo della trasparenza sotto l’istogramma, potete regolare l’intervallo di pixel che vengono resi trasparenti. La posizione e la forma della barra in rapporto all’istogramma determina la trasparenza. I pixel corrispondenti alla zona coperti dalla barra rimangono opachi, mentre quelli corrispondenti alle zone non coperte dalla barra vengono resi trasparenti.

1. Selezionate il livello che desiderate rendere parzialmente trasparente e scegliete Effetto > Trasparenza > Estrai.
2. Se state rendendo trasparenti zone chiare o scure, selezionate Luminanza dal menu Canale. Per creare effetti visivi, selezionate Rosso, Verde, Blu o Alfa.
3. Regolate la quantità di trasparenza trascinando la barra di controllo della trasparenza come segue:
   - Trascinate le maniglie di selezione in alto a destra o in alto a sinistra per regolare la lunghezza della barra e accorciare o allungare l’intervallo di trasparenza. Potete anche regolare la lunghezza spostando i dispositivi di scorrimento Punto nero e Punto bianco. I valori sopra al punto bianco e sotto al punto nero vengono resi trasparenti.
   - Trascinate le maniglie di selezione in basso a destra o in basso a sinistra per assottigliare la barra. Assottigliando la barra a sinistra viene regolata la morbidezza della trasparenza nelle zone più scure delle immagini, mentre assottigliandola a

destra viene regolata la morbidezza nelle zone più chiare. Potete anche regolare i livelli di morbidezza regolando Morbidezza bianco (zone più chiare) e Morbidezza nero (zone più scure).

Nota: *per assottigliare i bordi della barra di controllo della trasparenza, dovete innanzitutto accorciare la barra della trasparenza.*

- Trascinate l'intera barra a sinistra o a destra per posizionarla sotto l'istogramma.

Torna all'inizio

Effetto Trasparenza interno/esterno

Nota: *anche se gli effetti di trasparenza incorporati in After Effects possono risultare utili per alcuni scopi, è opportuno cercare di applicare la trasparenza con Keylight prima di tentare di utilizzare questi effetti di trasparenza incorporati. Alcuni effetti di trasparenza sono stati sostituiti da effetti più avanzati come Keylight.*

Per informazioni su come rendere trasparenti gli oggetti in generale, compresi i collegamenti alle esercitazioni e altre risorse, consultate Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

L'effetto Trasparenza interno/esterno isola un oggetto in primo piano dallo sfondo.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Usare l'effetto Trasparenza interno/esterno

Per usare Trasparenza interno/esterno, create una maschera per definire il bordo interno ed esterno dell'oggetto da isolare. La maschera può essere anche approssimativa; non deve seguire esattamente i contorni dell'oggetto.

Oltre a mascherare un oggetto dai bordi morbidi dallo sfondo, Trasparenza interno/esterno modifica i colori attorno al bordo per eliminare colori di sfondo estranei. Questo processo di decontaminazione dei colori determina il contributo dello sfondo al colore di ogni pixel del bordo, ed elimina tale contributo, rimuovendo così l'alone che può comparire se un oggetto dai bordi morbidi viene sovrapposto a un nuovo sfondo.

1. Selezionate il bordo dell'oggetto da estrarre seguendo una di queste procedure:
   - Disegnate una maschera chiusa attorno al bordo dell'oggetto, quindi selezionate questa maschera dal menu Primo piano e lasciate il menu Sfondo impostato su Nessuno. Regolate Raggio luce singola maschera per modificare le dimensioni del bordo attorno a questa maschera. (Questo metodo funziona bene solo sugli oggetti con bordi semplici).
   - Disegnate due maschere chiuse: una maschera interna appena all'interno dell'oggetto e una maschera esterna appena all'esterno dell'oggetto. Accertatevi che le zone sfocate o indistinte dell'oggetto si trovino entro queste due maschere. Selezionate la maschera interna nel menu Primo piano e la maschera esterna nel menu Sfondo.

     Nota: *Accertatevi che la modalità di maschera per tutte le maschere sia impostata a Nessuna.*
2. Se desiderate, spostate le maschere per trovare la posizione che offre i risultati migliori.
3. Per estrarre più di un oggetto, oppure per creare un foro in un oggetto, disegnate ulteriori maschere, quindi selezionatele dai menu Primo piano aggiuntivo e Sfondo aggiuntivo. Ad esempio, per rendere trasparenti i capelli di una persona che svolazzano al vento sullo sfondo di un cielo azzurro, disegnate la maschera interna all'interno della testa, disegnate la maschera esterna attorno al bordo esterno dei capelli e disegnate un ulteriore maschera attorno allo spazio fra i capelli in cui è possibile vedere il cielo. Selezionate la maschera aggiuntiva dal menu Primo piano aggiuntivo per estrarre lo spazio ed eliminare l'immagine di sfondo.
4. Create ulteriori maschere aperte o chiuse per ripulire altre zone dell'immagine, quindi selezionatele dal menu Ripulisci primo piano o dal menu Ripulisci sfondo. Ripulisci primo piano accresce l'opacità attorno alla maschera, Ripulisci sfondo riduce l'opacità attorno alla maschera. Usate le opzioni Raggio pennello e Pressione pennello per modificare le dimensioni e la densità di ogni tratto.
   Nota: *Potete selezionare la maschera Sfondo (esterno) come maschera di Ripulisci sfondo per rimuovere il disturbo dalle zone di sfondo dell'immagine.*
5. Impostate Assottigliamento bordo per specificare in che misura il bordo del mascherino sia modificato dalla trasparenza. Un valore positivo fa ritrarre il bordo dalla zona trasparente, mentre questa diventa più grande. Un valore negativo spinge il bordo verso la zona trasparente e fa aumentare le dimensioni della zona in primo piano.
6. Aumentate i valori di Sfumatura bordo per ammorbidire i bordi della zona resa trasparente. Il rendering richiede più tempo in caso di elevati valori di Sfumatura bordo.
7. Specificate la Soglia bordo, che è un taglio delicato per rimuovere i pixel poco opachi che potrebbero provocare disturbi indesiderati sullo sfondo dell'immagine.
8. Selezionate Inverti estrazione per invertire le zone in primo piano e lo sfondo.
9. Impostate Fondi con originale per specificare il grado in cui l'immagine estratta ottenuta si fonde con l'immagine originale.

Torna all'inizio

Effetto Trasparenza colore lineare

Nota: *anche se gli effetti di trasparenza incorporati in After Effects possono risultare utili per alcuni scopi, è opportuno cercare di applicare la trasparenza con Keylight prima di tentare di utilizzare questi effetti di trasparenza incorporati. Alcuni effetti di trasparenza sono stati sostituiti da*

effetti più avanzati come Keylight.

Per informazioni su come rendere trasparenti gli oggetti in generale, compresi i collegamenti alle esercitazioni e altre risorse, consultate Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

Le trasparenze lineari creano un intervallo di trasparenza in un'immagine. Una trasparenza lineare confronta ogni pixel dell'immagine con il colore trasparenza che avete specificato. Se il colore di un pixel corrisponde esattamente al colore della trasparenza, diventerà totalmente trasparente. I pixel che non corrispondono in modo altrettanto esatto risulteranno meno trasparenti, e i pixel che non corrispondono rimarranno opachi. L'intervallo di valori di trasparenza forma quindi una progressione lineare.

L'effetto Trasparenza colore lineare usa le informazioni relative al canale RGB, alla tonalità o al croma per creare la trasparenza a partire da una trasparenza colore specificata.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Applicare l'effetto Trasparenza colore lineare

Nel pannello Controlli effetti, l'effetto Trasparenza colore lineare visualizza due immagini in miniatura. Quella a sinistra rappresenta l'immagine originale inalterata, quella a destra rappresenta la visualizzazione scelta nel menu Visualizza.

Potete regolare il colore trasparenza, la tolleranza della corrispondenza e la morbidezza della corrispondenza. La tolleranza della corrispondenza specifica quanto debba essere il livello di corrispondenza del colore dei pixel con quello del colore trasparenza prima che i pixel comincino a diventare trasparenti. La morbidezza della corrispondenza regola la morbidezza dei bordi fra l'immagine e il colore trasparenza.

Potete anche riapplicare questa trasparenza per conservare un colore reso trasparente dalla prima applicazione della trasparenza. Se ad esempio si rende trasparente uno schermo blu chiaro, potrebbe andar perduto un pezzo del vestito azzurro (o tutto il vestito) indossato dal soggetto. Per far ricomparire l'azzurro è sufficiente applicare un'altra istanza di Trasparenza colore lineare e scegliere Mantieni questo colore dal menu Operazione trasparenza.

1. Selezionate un livello come livello sorgente e selezionate Effetto > Trasparenza > Trasparenza colore lineare.
2. Nel pannello Controlli effetti, selezionate Trasparenza colori dal menu Operazione trasparenza.
3. Selezionate uno spazio colore dal menu Corrispondenza colori. Nella maggior parte dei casi sarà opportuno utilizzare l'impostazione predefinita RGB. Se riscontrate dei problemi nell'isolare il soggetto usando uno spazio colore, provate a usarne uno diverso.
4. Nel pannello Controlli effetti, scegliete Output finale dal menu Visualizza. La visualizzazione scelta comparirà nella miniatura di destra e nel pannello Composizione. Per visualizzare altri risultati, lavorate in una delle altre visualizzazioni:
   Solo sorgente Mostra l'immagine originale senza la trasparenza applicata.

   Solo mascherino Mostra il mascherino del canale alfa. Questa visualizzazione serve per individuare i fori nella trasparenza. Per riempire i fori indesiderati dopo aver applicato la trasparenza, consultate Chiudere un foro in un mascherino.
5. Selezionate un colore trasparenza seguendo una delle seguenti procedure:
   - Selezionate il contagocce delle miniature, quindi fate clic sull'area desiderata nel pannello Composizione o sull'immagine in miniatura originale.
   - Selezionate il contagocce del colore trasparenza, quindi fate clic sulla zona desiderata nel pannello Composizione o Livello.
   - Per visualizzare in anteprima le trasparenze di diversi colori, selezionate il contagocce del colore trasparenza, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Mac OS) e spostate il puntatore Su aree diverse nel pannello Composizione o sull'immagine in miniatura originale. La trasparenza dell'immagine le pannello Composizione cambia a ogni spostamento del puntatore su diversi colori o tonalità. Fate clic per selezionare il colore.
   - Fate clic sul campione del colore trasparenza per selezionare un colore nello spazio colore specificato. Il colore selezionato diventerà trasparente.

     Nota: *Gli strumenti del contagocce sposteranno di conseguenza i cursori. Utilizzate i cursori nei punti 6 e 7 per perfezionare i risultati di applicazione di trasparenza. Per usare i contagocce nel pannello Livello, selezionate Trasparenza colore lineare dal menu Visualizza nel pannello Livello.*
6. Per regolare la tolleranza della corrispondenza, seguite una delle procedure sopra elencate:
   - Selezionate il contagocce Più (+) o Meno (-), quindi fate clic su un colore nell'immagine in miniatura a sinistra. Il contagocce Più aggiunge il colore specificato alla gamma del colore trasparenza, aumentando la tolleranza della corrispondenza e il livello di trasparenza. Il contagocce Meno sottrae il colore specificato alla gamma del colore trasparenza, riducendo la tolleranza della corrispondenza e il livello di trasparenza.
   - Trascinate il cursore della tolleranza della corrispondenza. Un valore pari a 0 rende opaca l'intera immagine; un valore pari a 100 rende l'intera immagine trasparente.
7. Trascinate il dispositivo di scorrimento della morbidezza della corrispondenza per attenuare la tolleranza della corrispondenza riducendo gradualmente il valore della tolleranza. In genere i valori inferiori al 20% permettono di ottenere i risultati migliori.
8. Prima di chiudere il pannello Controlli effetti, accertatevi di selezionare Output finale dal menu Visualizza per fare in modo che After Effects effettui il rendering della trasparenza.

Conservare un colore dopo aver applicato Trasparenza colore lineare

1. Nel pannello Controlli effetti o nel pannello Timeline, disattivate tutte le istanze correnti di trasparenze o mascherini deselezionando l'opzione Effetto a sinistra del nome della trasparenza o dello strumento. Deselezionando l'opzione verrà visualizzata l'immagine originale nel pannello Composizione, cosicché possiate scegliere un colore da conservare.
2. Selezionate Effetto > Trasparenza > Trasparenza colore lineare. Verrà visualizzata un'ulteriore serie di controlli di Trasparenza colore lineare nel pannello Controlli effetti, appena sotto la prima serie.
3. Nel pannello Controlli effetti, selezionate Trasparenza colori dal menu Operazione trasparenza.
4. Selezionate il colore da conservare.
5. Nella prima applicazione dell'effetto Trasparenza colore lineare, scegliete Output finale dal menu Visualizza nel pannello Controlli effetti, quindi riattivate le altre istanze dell'effetto Trasparenza colore lineare per esaminare la trasparenza. Potreste dover regolare i colori o riapplicare una terza volta la trasparenza per ottenere i risultati desiderati.

Torna all'inizio

Effetto Luminanza

Per informazioni su come rendere trasparenti gli oggetti in generale, compresi i collegamenti alle esercitazioni e altre risorse, consultate Introduzione alla trasparenza e relative risorse.

L'effetto Luminanza rende trasparenti tutte le aree di un livello con una determinata luminanza o luminosità. L'impostazione della qualità del livello non influisce sull'effetto Trasparenza luminanza.

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.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Escludere un valore di luminanza con l'effetto Trasparenza luminanza

1. *Selezionate il livello da rendere parzialmente trasparente e scegliete Effetto > Trasparenza > Trasparenza luminanza.*
2. *Selezionate un tipo di trasparenza per specificare l'intervallo da rendere trasparente.*
3. *Trascinate il dispositivo di scorrimento Soglia nel pannello Controlli effetti per impostare il valore di luminanza su cui desiderate si basi il mascherino.*
4. *Trascinate il cursore di Tolleranza colore per specificare l'intervallo di valori da rendere trasparente. Valori bassi escludono un intervallo inferiore di valori prossimi alla soglia. Valori alti escludono un intervallo di valori più ampio.*
5. *Trascinate il cursore di Assottigliamento bordo per regolare la larghezza del bordo dell'are interessata. Valori positivi ingrandiscono il mascherino, ingrandendo così la zona trasparente. Valori negativi rimpiccioliscono la maschera.*
6. *Trascinate il cursore di Sfumatura bordo per specificare la morbidezza del bordo. Valori elevati danno origine a un bordo più morbido, ma il loro rendering richiede più tempo.*

Torna all'inizio

Effetto Soppressione macchie

L'effetto Soppressione macchie rimuove le tracce della trasparenza di colore da un'immagine con uno schermo che è già stato reso trasparente. In genere, Soppressione macchie viene usato per rimuovere le macchie della trasparenza di colore dai bordi di un'immagine. Le macchie sono provocate dalla luce che si riflette dallo schermo e quindi sul soggetto.

Se non si è soddisfatti dei risultati ottenuti usando Soppressione macchie, provate ad applicare l'effetto Tonalità/Saturazione a un livello dopo aver applicato la trasparenza e quindi a diminuire il valore di saturazione per rendere meno accentuata la trasparenza di colore. Consultate Effetto Tonalità/saturazione.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc. In After Effects CS6, questo effetto funziona con il colore a 32 bit.

Usare l'effetto Soppressione macchie

1. *Selezionate il livello e scegliete Effetto > Trasparenza > Soppressione macchie.*
2. *Selezionate il colore da sopprimere seguendo una di queste procedure:*
   - *Se avete già reso trasparente il colore con una trasparenza nel pannello Controlli effetti, fate clic sul contagocce Colore da sopprimere, quindi fate clic sul colore dello schermo nel campione del colore trasparenza.*
   - *In Soppressione macchie, fate clic sul campione del colore trasparenza e selezionate un colore nella ruota dei colori.*

   Nota: *Per usare il contagocce nel pannello Livello, selezionate Soppressione macchie dal menu Visualizza nel pannello Livello.*
3. *Dal menu Precisione colore, scegliete Più rapida per sopprimere blu, verde o rosso. Selezionate Migliore per sopprimere altri colori, poichè After Effects potrebbe dover analizzare i colori più attentamente per produrre una trasparenza precisa. L'opzione Migliore può aumentare il tempo di rendering.*

4. *Trascinate il cursore di Soppressione fino a quando il colore viene soppresso nel modo desiderato.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Mascherino

Effetto Riduzione mascherino
Effetto Riduzione semplice

Per informazioni sugli effetti Migliora mascherino e Pennello a rotoscopio, consultate Panoramica degli effetti Pennello a rotoscopio e Migliora mascherino.

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto mocha shape

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Effetto Riduzione mascherino

Torna all'inizio

L'effetto Riduzione mascherino ripete una sequenza di riduzione ed estensione del mascherino per riempire i fori indesiderati (aree trasparenti) nelle aree opache. La ripetizione è necessaria in quanto l'intero mascherino va ridotto ed esteso; l'estensione riempie il foro, ma i bordi del mascherino vanno nuovamente ridotti per mantenere la forma del mascherino stesso.

La sequenza di riduzione ed espansione si verifica in due fasi, ciascuna con il suo gruppo di controlli identici. In genere la seconda fase opera all'opposto della prima. Dopo il numero specificato di regolazioni in avanti e all'indietro (che Riduzione mascherino gestisce automaticamente), il foro viene riempito.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Chiudere un foro in un mascherino

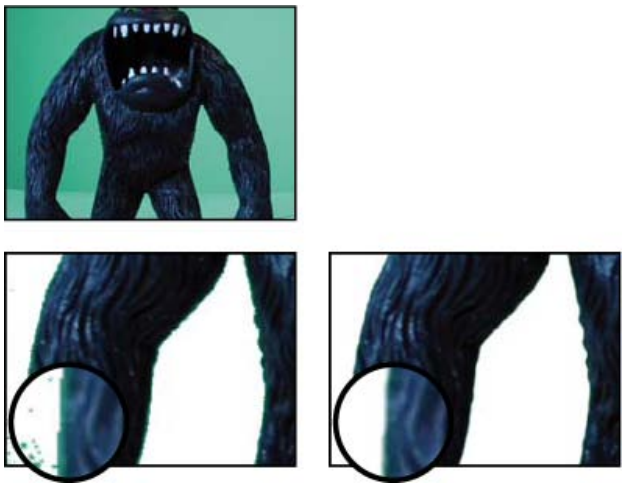
1. *Selezionate il livello e scegliete Effetto > Trasparenza > Riduzione mascherino.*
2. *Impostate i controlli della fase uno (le prime tre proprietà) in modo da espandere il mascherino quanto più possibile senza alternarne la forma, come segue:* ***Morbidezza geometrica*** *Specifica (in pixel) l'espansione o la riduzione.* ***Riduci*** *Imposta la quantità di riduzione. Valori negativi espandono il mascherino, valori positivi lo riducono.* ***Morbidezza livello di grigio*** *Determina quanto debbano essere morbidi i bordi del mascherino. Con 0%, i bordi del mascherino contengono solo valori totalmente opachi e totalmente trasparenti. Con 100%, i bordi del mascherino comprendono un intervallo completo di valori grigi, ma potrebbero apparire sfocati.*
3. *Impostate i controlli della fase due (le tre proprietà successive) in modo da ridurre il mascherino in base allo stesso valore dell'espansione applicata nella fase uno.*
4. *(Facoltativo) Usate la proprietà Iterazioni per specificare quante volte After Effects debba ripetere la sequenza di espansioni e riduzioni. Potrebbe essere necessario provare impostazioni diverse cosicché la sequenza venga ripetuta tutte le volte necessarie per chiudere i fori indesiderati.*

Effetto Riduzione semplice

Torna all'inizio

L'effetto Riduzione semplice riduce o espande a piccoli incrementi i bordi di un mascherino, per creare un mascherino più pulito. La visualizzazione Output finale visualizza l'immagine con l'effetto applicato, mentre la visualizzazione Mascherino fornisce una visualizzazione in bianco e nero dell'immagine con le aree nere che indicano la trasparenza e le aree bianche che indicano l'opacità. Riduci mascherino imposta l'entità della riduzione. Valori negativi espandono il mascherino, valori positivi lo riducono.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



L'originale (in alto a sinistra) contiene i bordi indesiderati dopo l'applicazione della trasparenza (in basso a sinistra) e rimossi con Riduzione semplice (in basso a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Effetti Disturbo e granulosità

Operazioni con gli effetti di granulosità
Usare i campioni di disturbo negli effetti di granulosità
Operazioni con granulosità aggiunta o corrispondente
Effetto Aggiungi granulosità
Effetto Polvere e grana
Effetto Disturbo frattale
Effetto Corrispondenza granulosità
Effetto Mediana
Effetto Disturbo
Effetto Disturbo alfa
Effetto Disturbo HLS e Disturbo HLS automatico
Effetto Rimuovi granulosità
Effetto Disturbo turbolento

Torna all'inizio

Operazioni con gli effetti di granulosità

Praticamente qualsiasi immagine digitale acquisita dal mondo reale contiene granulosità o disturbi visivi provocati dai processi e di registrazione, codifica, digitalizzazione o riproduzione usati e dai dispositivi usati per creare l'immagine. Fra gli esempi, i disturbi statici del video analogico, gli artefatti da compressione delle videocamere digitali, i pattern mezzetinte delle stampe sottoposte a scansione, il disturbo CCD dai sensori delle immagini digitali e il caratteristico pattern a macchie della fotografia tradizionale, denominata granulosità della pellicola.

I disturbi non sono necessariamente negativi, e spesso vengono aggiunti per creare un'atmosfera o per correlare elementi, ad esempio aggiungendo granulosità della pellicola a un oggetto generato al computer per integrarlo a una scena fotografata. Tuttavia i disturbi possono risultare antiestetici. Il metraggio d'archivio o le fotografie ad alta velocità possono comparire sgradevolmente granulose; gli artefatti da compressione digitale o i pattern a mezzi toni possono deturpare un'immagine; i disturbi possono altresì interferire con processi tecnici quali la composizione con schermo blu.

Esistono anche motivi tecnici per ridurre i disturbi. come ad esempio nel caso degli algoritmi di compressione. Questi solitamente permettono di ottenere file di dimensioni inferiori se il materiale originale è poco disturbato, quindi la riduzione dei disturbi costituisce un'ottima procedura di preparazione per operazioni quali creazione di DVD e streaming video.

Gli effetti Aggiungi granulosità, Corrispondenza granulosità e Rimuovi granulosità consentono di manipolare la granulosità che appare più o meno uniformemente su un'intera immagine. Gli effetti di granulosità non possono correggere problemi relativi a pochi pixel, quali polvere, disturbi "sale e pepe" o piccole lacune nel video analogico.

L'effetto Aggiungi granulosità genera dal nulla nuova granulosità, quindi non estrae campioni dalla granulosità esistente. Per creare diversi tipi di granulosità è invece possibile utilizzare parametri e impostazioni predefinite per diversi tipi di filmato.

Gli effetti Rimuovi granulosità e Corrispondenza granulosità si avvalgono di un processo in due fasi per manipolare la granulosità senza andare a intaccare bordi, nitidezza o luci delle immagini. Innanzitutto la granulosità viene campionata, automaticamente o manualmente; in secondo luogo viene analizzata e raffigurata con un modello matematico, che l'effetto utilizza per aggiungere, rimuovere o far corrispondere la granulosità.

Tre tipi di effetti di granulosità: corrispondente (in alto a sinistra), con aggiunta (in basso a sinistra) e con rimozione (in basso a destra)

Applicare un effetto di granulosità

Ogni effetto Granulosità viene applicato con impostazioni predefinite e viene visualizzato nella modalità Anteprima, che mostra una zona di anteprima, centrata sull'immagine, incorniciata da un bordo bianco. La zona di anteprima mostra i risultati dell'effetto di granulosità su una parte dell'immagine, per velocizzare le operazioni e consentire un confronto. Gli effetti di granulosità sono quasi completamente automatici, ma offrono anche molti controlli che permettono di ottenere risultati precisi. Potete anche applicare selettivamente gli effetti di granulosità a parti dell'immagine utilizzando le funzioni di Fondi con l'originale fornite con ogni effetto.

1. Selezionate il livello e scegliete Effetto > Disturbo e granulosità > [effetto].
2. Selezionate un metodo di visualizzazione dal controllo Modalità di visualizzazione nel pannello Controlli effetti:
   Anteprima Visualizza le impostazioni correnti dell'effetto applicato in un'area di 200 x 200 pixel.

   Mascherino fusione Mostra il mascherino di colore o la maschera esistenti o la combinazione dei due risultante dalle impostazioni correnti del gruppo di controlli Fondi con originale.

   Output finale Esegue il rendering dell'intero fotogramma attivo, utilizzando le impostazioni correnti dell'effetto.
3. Regolate i controlli dell'effetto nel pannello Controlli effetti.

   Tutte le modifiche apportate vengono riflesse nell'area di anteprima del pannello Composizione.
4. Selezionate Output finale dal controllo Modalità di visualizzazione.

Applicare un effetto di granulosità a una zona selezionata

Il gruppo di controlli Fondi con originale consente di applicare con precisione un effetto Granulosità a un'area particolare di un'immagine mascherando e applicando un mascherino all'area desiderata. Potete scegliere fra due tecniche di selezione oppure combinare le due:
Corrispondenza colori Esclude le zone dell'immagine del colore selezionato. Invertendo il mascherino, potete anche elaborare in modo selettivo questa zona.
Livello mascheratura Usa qualsiasi livello nella composizione attuale come maschera per elaborare selettivamente o escludere un'area del livello o della traccia corrente.
Quando viene applicato un effetto di granulosità per la prima volta, il valore di Quantità di Fondi con l'originale è impostato a 0%; questo valore determina la percentuale di fusione fra l'immagine originale e la versione elaborata. Con un valore pari a 0%, non si verifica alcuna fusione e l'effetto selezionato viene applicato all'intera immagine con la massima intensità; con un valore pari a 100%, le aree bianche del mascherino di fusione restano invariate rispetto all'immagine originale.

Qualsiasi maschera o mascherino funziona in modo simile: i pixel bianchi al suo interno escludono l'area dell'immagine originale dall'elaborazione da parte dell'effetto di granulosità; i pixel neri vengono elaborati normalmente. Con un valore pari a 100%, le aree bianche si fondono completamente con l'originale, cosicché vengono completamente escluse dall'elaborazione. Questo avviene anche quando la corrispondenza viene invertita. A prescindere dal valore di Quantità, le aree nere del mascherino o della maschera vengono sempre elaborate. Il cursore Quantità agisce solo sulle aree sotto i pixel bianchi del mascherino o della maschera. Interessa solo il modo in cui l'effetto di granulosità tratta le aree bianche del mascherino o della maschera.

1. Applicate un effetto di granulosità all'immagine.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Controlli effetti:
   - Per creare un mascherino attorno all'area alla quale desiderate applicare o escludere l'effetto di granulosità, usate i controlli Colore corrispondente nel gruppo di controlli Fondi con originale.
   - Per mascherare il livello corrente con un altro livello o un'altra traccia, usate i controlli di Livello mascheratura.
3. Regolate il valore Alone sfocatura per attenuare il mascherino e generare una transizione più graduale tra le aree dell'immagine interessate e quelle non interessate.
4. Se state utilizzando sia un mascherino a colori che una maschera di livello, selezionate una delle opzioni seguenti dal menu Combina corrispondenza e maschera tramite:
   Scolora Rende bianco il mascherino ogni volta che la maschera o il colore corrispondente è bianco.

   Moltiplica Rende bianco il mascherino quando entrambi gli input sono bianchi.
5. Riduce il valore Quantità per lasciar passare una quantità maggiore dell'immagine originale attraverso la granulosità.
6. Selezionate Output finale dal controllo Modalità di visualizzazione.

Generare un mascherino con colore corrispondente

La prima volta che viene applicato un effetto di granulosità, viene utilizzato un colore grigio neutro per generare un mascherino di colore corrispondente predefinito, in modo tale che nella maggior parte delle immagini appaia un mascherino visibile. Il gruppo di controlli Colore corrispondente utilizza il colore corrispondente per definire con precisione un mascherino. Il mascherino isola le parti dell'immagine in cui il livello che utilizza l'effetto di granulosità viene fuso con l'input.

1. Applicate un effetto di granulosità all'immagine.
2. Per selezionare un colore da escludere o per limitarlo all'effetto, effettuare una delle seguenti operazioni accanto al controllo Colore corrispondente nei gruppi di controllo Fondi con originale e Colore corrispondente:
   - Fate clic sul campione di colore e selezionate un colore nella finestra di dialogo Selettore colore.
   - Fate clic sul contagocce , quindi fate clic su un colore in qualsiasi punto dello schermo.

3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per impedire che l'effetto di granulosità influenzi il colore selezionato, accertatevi che il controllo Inverti corrispondenza sia deselezionato.
   - Per limitare l'effetto di granulosità al colore selezionato, lasciando immutato il resto dell'immagine, selezionate Inverti corrispondenza.
4. Se desiderate escludere i colori simili al colore corrispondente, aumentate il valore di Tolleranza corrispondenza, che imposta una soglia per la corrispondenza del colore. Con il crescere del valore, il mascherino includerà pixel con colori sempre più diversi dal colore corrispondente.
5. Selezionate un'opzione dal controllo Corrispondenza colori tramite se desiderate modificare il criterio predefinito (RGB) usato per stabilire che un colore sia simile al colore corrispondente.
6. Regolate i controlli di di Morbidezza corrispondenza per determinare la larghezza della banda di transizione fra pixel completamente corrispondenti e pixel completamente on corrispondenti, ovvero quanto uniformemente le zone interessate si fondano con l'immagine originale.
7. Selezionate Inverti corrispondenza se desiderate invertire il mascherino in modo che le aree bianche diventino nere e le aree nere diventino bianche. (Il colore corrispondente sarà nero nel mascherino e verrà elaborato dall'effetto di granulosità indipendentemente dall'impostazione di quantità. L'inversione non influenza nessun'altra impostazione.)
8. Se state utilizzando sia un mascherino a colori che una maschera di livello, selezionate una delle opzioni seguenti dal menu Combina corrispondenza e maschera tramite:
   Scolora Rende bianco il mascherino ogni volta che la maschera o il colore corrispondente è bianco.

   Moltiplica Rende bianco il mascherino quando entrambi gli input sono bianchi.
9. Selezionate Output finale dal controllo Modalità di visualizzazione.

Generare un mascherino di livello

In alcuni casi potrebbe essere necessario usare un livello o una traccia diversi come maschera per il livello che usa un effetto di granulosità. Questo tipo di maschera consente di avere un controllo illimitato delle parti dell'immagine da modificare e in che misura.

1. Applicate un effetto di granulosità all'immagine.
2. Nel pannello Controlli effetti, selezionate il livello da usare come maschera dal controllo Livello maschera nei gruppi di controlli Fondi con originale e Livello mascheratura.
3. Selezionate una modalità di mascheratura da una delle opzioni di modalità di mascherino di traccia standard.
4. Se il livello di mascheratura è di dimensioni diverse dal livello corrente, selezionate una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa Se la dimensione della maschera è diversa nei controlli di Livello mascheratura:
   Centro Centra il livello di mascheratura sul livello corrente.

   Allunga e adatta Ridimensiona il livello di mascheratura in modo che corrisponda alle dimensioni del livello corrente.
5. Se state utilizzando sia un mascherino a colori che una maschera di livello, selezionate una delle opzioni seguenti dal menu Combina corrispondenza e maschera tramite:
   Scolora Rende bianco il mascherino ogni volta che la maschera o il colore corrispondente è bianco.

   Moltiplica Rende bianco il mascherino quando entrambi gli input sono bianchi.
6. Selezionate Output finale dal controllo Modalità di visualizzazione.

Cambiare l'area di anteprima

Usate i controlli di Area di anteprima per cambiare la posizione o la dimensione dell'area di anteprima per un effetto di granulosità.

Dato che aggiungere o rimuovere granulosità può influire sulla nitidezza dei dettagli, può essere utile visualizzare in anteprima una zona ricca di dettagli, ad esempio un volto umano o un testo. Quando rimuovete la granulosità con l'effetto Rimuovi granulosità, è opportuno visualizzare in anteprima una zona dove la granulosità risulta molto visibile o molto antiestetica, come ad esempio una vasta zona di colore uniforme.

Otterrete i risultati desiderati sperimentando valori diversi, applicando piccoli incrementi ai vari controlli del pannello Controlli effetti e visualizzando i risultati nel pannello Composizione dopo ogni regolazione.

1. Dopo aver applicato un effetto di granulosità, fate clic sul pulsante Centra nel gruppo di controlli dell'area di anteprima nel pannello Controlli effetti.

   Al centro del pannello Composizione verrà visualizzato un puntatore a croce.
2. Nell'immagine, fate clic sul centro dell'area di anteprima desiderata.

   Verrà ridisegnata l'area di anteprima, centrata nella nuova posizione.
3. Per modificare le dimensioni dell'area di anteprima, modificate i valori di Larghezza e altezza nel pannello Controlli effetti, specificando i valori in pixel. (Più grande sarà l'area, più tempo richiederà il rendering).
4. Per tracciare il contorno dell'area di anteprima a colori, selezionate Mostra casella. Per modificare il colore del profilo strutturale, accanto a Colore casella effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul campione di colore e selezionate un colore nella finestra di dialogo Selettore colore.
- Fate clic sul pulsante contagocce, quindi fate clic su un colore in qualsiasi punto dello schermo.

5. Visualizzate i risultati:
   - Per visualizzare i dettagli minuti della struttura del disturbo, ingrandite l'area di anteprima.
   - Per esaminare il disturbo in ogni singolo canale, fate clic sull'icona del canale di colore corrispondente nel pannello Composizione.
   - Per aumentare la velocità di interazione e la durata dell'anteprima RAM, usate la funzione Area di interesse nel pannello Composizione per ridurre l'area elaborata. Consultate Area di interesse (ROI).
   - Per conservare un'immagine del fotogramma corrente nel suo stato attuale, fate clic su Prendi istantanea nel pannello Composizione. Facendo clic su Mostra istantanea visualizzerete l'istantanea più recente della composizione corrente, per passare fra lo stato corrente e quelli precedenti dell'area di anteprima. Questa tecnica risulta estremamente utile per effettuare le regolazioni più minute. Consultate Istantanee.
   - Per confrontare l'area di anteprima con e senza l'effetto Granulosità, fate clic sullo switch Effetto vicino al nome dell'effetto di granulosità nel pannello Controlli effetti per disattivare temporaneamente l'effetto. Fate clic su Prendi istantanea nel pannello Composizione, fate di nuovo clic sullo switch Effetto per riattivare l'effetto, quindi tenete premuto il mouse su Mostra istantanea per visualizzare l'istantanea dell'immagine senza effetti.

Torna all'inizio

Usare i campioni di disturbo negli effetti di granulosità

Il campionamento del disturbo è la prima e più importante fase nella rimozione del disturbo da un'immagine o nel rendere corrispondente il disturbo di un'immagine con quello di un'altra immagine. In genere questo processo è interamente automatico. Per un controllo avanzato potete passare alla modalità manuale e regolare i campioni usando il gruppo di controlli Campionamento nel pannello Controlli effetti.

Un campione di disturbo dovrebbe essere un blocco omogeneo di colore uniforme che visualizza in modo palese il motivo del disturbo presente nell'immagine. Lo scopo è quello di estrarre campioni di disturbo puro, senza altre caratteristiche dell'immagine che l'algoritmo potrebbe erroneamente interpretare come granulosità. Estraete, ad esempio, campioni da un frammento di cielo, un muro di sfondo o una tonalità della pelle. Tutti i campioni dovrebbero essere selezionati dal normale brano di film, DV o video. Evitate zone sottoesposte o sovraesposte prive di informazioni significative, in special modo le zone in cui i valori dei pixel sono stati ritagliati a semplice bianco o nero. Entro questa normale gamma di esposizione, è meglio selezionare campioni con vari valori RGB e colori, ad esempio un campione da una zona luminosa, uno da una zona scura e uno da una zona con mezzi toni.

Il numero di campioni in modalità automatica è sufficientemente alto da assicurare che l'algoritmo disponga di dati sul disturbo sufficientemente significativi, anche se trovare buoni campioni in una determinata immagine può essere difficile. Inoltre la modalità automatica può ignorare il numero di campioni impostato se l'effetto non riesce a trovare un numero sufficiente di campioni accettabili. Potete variare le dimensioni dei campioni in modalità automatica o manuale; tuttavia, accrescere le dimensioni del campione non garantisce risultati migliori, specialmente se i campioni risultanti includono variazioni più consistenti nei valori RGB. Le dimensioni del campione vanno ridotte se una determinata immagine non contiene zone sufficientemente estese di valori di colore costanti. Invece l'aumento delle dimensioni del campione può offrire risultati migliori se l'immagine contiene grandi zone povere di particolari.

Riposizionare manualmente i campioni di disturbo

La selezione automatica della granulosità o del campione offre solitamente risultati accettabili per l'effetto Corrispondenza granulosità o Rimuovi granulosità, ma potete sempre posizionare manualmente e ridimensionare ogni campione, o cambiare il numero di campioni. Potete ad esempio riposizionare campioni se la campionatura automatica ha selezionato un'area uniforme sottoesposta o sovraesposta e priva di informazioni sulla struttura della granulosità.

I campioni di disturbo per gli effetti Corrispondenza granulosità e Rimuovi granulosità vengono sempre estratti dal livello sorgente, indipendentemente da effetti o maschere già applicati al livello; ne risulta un campionamento più preciso. Per includere nei campioni gli effetti esistenti, dovete prima eseguire la composizione o il rendering del livello sorgente con gli effetti, quindi applicare l'effetto di granulosità al livello sorgente ottenuto.

Evitate le aree campione con le caratteristiche seguenti: bordi netti, sfumature di colori, luci, texture come increspature di erba e acqua, dettagli minuti quali capelli o foglie, zone sovraesposte o sottoesposte con scarse informazioni.

1. Nel pannello Controlli effetti, scegliete Campioni disturbo dal menu Modalità visualizzazione.

   I campioni compaiono come piccoli quadrati bianchi (24 x 24 pixel) sovrapposti sull'immagine sorgente.
2. Selezionate Manuale dal menu a comparsa Selezione campione nel gruppo di controlli Campionamento.
3. Per eliminare i campioni indesiderati dall'immagine, riducete il valore di Numero di campioni.
4. Per spostare un campione di disturbo, eseguite una di queste operazioni:
   - Fate clic sul parametro di punto per il campione di disturbo nel gruppo di controlli Punti campione disturbo. Nella composizione verrà visualizzato un puntatore a croce centrato sul campione. Fate clic sulla posizione desiderata nel pannello Composizione per posizionare il campione.

- Utilizzando lo strumento Selezione, trascinate il punto del campione nel pannello Composizione fino alla posizione desiderata.
- Immettete le coordinate orizzontale e verticale desiderate nel pannello Controlli effetti.

  Nota: *Il numero di punti campione abilitati corrispondono al valore corrente del Numero di campioni.*

5. Ripetete per ogni punto campione da spostare.

Modificare il fotogramma sorgente del campionamento

Gli effetti Rimuovi granulosità e Corrispondenza granulosità estraggono campioni di disturbo dal primo fotogramma del livello per impostazione predefinita, ma potete scegliere di campionare il disturbo da un fotogramma diverso. Se tra i fotogrammi di un livello sono presenti ampie variazioni di illuminazione o esposizione, può essere utile cambiare il fotogramma.

1. Stabilite il fotogramma da campionare; accertatevi che Stile di visualizzazione del progetto sia impostato su Fotogrammi, con numerazione dallo zero. Il numero del fotogramma corrente compare quindi in blu nell'angolo in alto a sinistra del pannello Timeline. Immettete il numero di fotogramma come valore Fotogramma sorgente nel gruppo di controlli Campionamento.
2. Selezionate Campioni disturbo dal menu Modalità visualizzazione.

   Il fotogramma selezionato compare nel pannello Composizione e i suoi campioni automatici compaiono sull'immagine.

Cambiare la casella del colore del campione di disturbo

Potete impostare la modalità di visualizzazione per l'effetto Rimuovi granulosità o Corrispondenza granulosità su Campioni disturbo per vedere quali aree sono interessate dall'effetto. Le aree campionate sono automaticamente incorniciate da una riga bianca. Se preferite, potete modificare il colore di queste caselle del campione di disturbo.

❖ Accanto al controllo Casella colore campione nel gruppo di controlli Campionamento, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul campione di colore per selezionare un colore nella finestra di dialogo Selettore colore.
- Fate clic sul contagocce, quindi fate clic su qualsiasi colore nella finestra dell'applicazione.

Torna all'inizio

Operazioni con granulosità aggiunta o corrispondente

L'effetto Aggiungi granulosità crea nuova granulosità o disturbi in un'immagine realizzando la granulosità dal nulla oppure basando le proprietà della granulosità su impostazioni predefinite. L'effetto Corrispondenza granulosità crea a sua volta nuova granulosità in un'immagine, ma facendo corrispondere tale granulosità in un'immagine diversa. Entrambi gli effetti condividono diversi controlli nel pannello Controlli effetti che permettono di determinare il colore, la gamma tonale, il metodo di fusione e le proprietà di animazione della granulosità.

Regolare le tonalità della granulosità aggiunta o corrispondente

Il motivo esatto della granulosità in qualsiasi fotogramma di pellicola non è uniforme per tutto il fotogramma ma può variare in base ai valori tonali del contenuto di ogni pixel. Ad esempio, nella grana della pellicola tradizionale, le dimensioni dei cristalli di alogenuro d'argento variano in base al livello di esposizione.

Gli effetti Aggiungi granulosità e Corrispondenza granulosità consentono di riprodurre queste sottili variazioni dei motivi di granulosità nelle varie zone di un'immagine usando i controlli Ombre, Mezzi toni, Luci e Punto medio nel gruppo di controlli Applicazione. Questi controlli permettono di definire quanta granulosità venga aggiunta a ogni zona tonale e anche a ogni canale nell'immagine. Potete ad esempio aggiungere più granulosità alle aree sovraesposte del canale blu per ottenere un cielo dall'aspetto più granuloso.

Potete usare il gruppo di controlli Applicazione per Aggiungi granulosità o Corrispondenza granulosità per compiere le seguenti operazioni:

- Per definire l'entità della granulosità da aggiungere a ogni area tonale dell'immagine, regolate i valori di Ombre, Mezzitoni e Luci.
- Per definire il punto medio della gamma tonale in base al quale applicare la granulosità, regolate la posizione del dispositivo di scorrimento Punto medio. Per impostazione predefinita, il dispositivo di scorrimento è centrato su 0,5, che rappresenta la metà dell'intervallo di valori di pixel, 127 per immagini a 8 bpc e 16.384 per immagini a 16 bpc.
- Per un controllo ancora più preciso, utilizzate i controlli di Bilanciamento canale per regolare la granulosità nelle aree d'ombra, nei mezzi tono e nelle luci indipendentemente per ciascun canale.

Animare granulosità aggiunta o corrispondente

Per impostazione predefinita, la granulosità o il disturbo generati dagli effetti Aggiungi granulosità e Corrispondenza granulosità si muove alla stessa velocità del materiale sorgente, in modo da simulare con precisione un disturbo realistico. Rallentare i processi del disturbo può risultare utile per ottenere effetti esteticamente gradevoli o per evitare che il disturbo aggiunto compaia attirando su di sé l'attenzione. Questi effetti hanno un processo interno di dispersione casuale che modifica la posizione dei pixel del disturbo da un fotogramma all'altro. Potete comunque modificare l'aspetto del disturbo fra livelli sullo stesso fotogramma pur mantenendo immutato tutti gli altri parametri.

Potete usare il gruppo di controlli animazione per Aggiungi granulosità o Corrispondenza granulosità per compiere le seguenti operazioni:

- Per specificare la frequenza dei fotogrammi della granulosità aggiunga, come multipli della frequenza dei fotogrammi di

destinazione, regolate il valore di Velocità animazione nel gruppo di controlli Animazione nel pannello Effetti controlli. Con valori di Velocità animazione più elevati, la durata della granulosità è inferiore. Con il valore predefinito 1, la granulosità si muove alla stessa velocità dei fotogrammi. Con valori bassi, la granulosità cambia più lentamente, il che può risultare utile per conferire l'aspetto della granulosità della pellicola. Con valore pari a zero, la grana è stazionaria nel tempo.

- Per utilizzare l'interpolazione e quindi creare transizioni omogenee fra i fotogrammi di disturbo generato, selezionate Anima uniformemente. Questo controllo ha rilevanza solo se Velocità animazione è minore di 1.
- Per modificare l'aspetto del disturbo fra livelli sullo stesso fotogramma, regolate il valore di Numero casuale. Ogni valore di Numero casuale rappresenta una delle 100 possibili variazioni nell'aspetto; modificando il valore il risultato non sarà più o meno casuale.

Fondere e regolare il colore di granulosità aggiunta o corrispondente

Potete regolare il colore, la saturazione e la modalità di fusione della granulosità generata dagli effetti Aggiungi granulosità o Corrispondenza granulosità.

Diversi fattori possono influenzare il colore apparente della granulosità generata da questi effetti, fra cui:

- Il valore di colore del pixel sottostante nell'immagine sorgente.
- Il valore di Saturazione del disturbo.
- I valori di Colore tinta e Quantità tinta, se sono diversi rispetto ai valori predefiniti.
- Il valore di Metodo fusione nel gruppo di controlli Applicazione.
- La quantità di disturbo applicato, se presente, a ciascun canale singolarmente usando il gruppo di controlli Intensità canali.

Usando il gruppo di controlli Colore nel pannello Controlli effetti, potete regolare i seguenti parametri:

Monocromatico Conferisce al disturbo aggiunto una tinta unica. Per impostazione predefinita, le tonalità sono bianche e nere, ma potete modificare il Colore tinta per renderlo una sfumatura di qualsiasi colore. (I controlli Saturazione e Intensità canali non sono disponibili se è selezionato Monocromatico.)

Quantità tinta Determina la profondità e l'intensità dello scostamento del colore.

Colore tinta Determina il colore verso cui tende il disturbo aggiunto.

Saturazione Determina la quantità e la vivacità del colore.

Il Metodo fusione nei controlli Applicazione determina in che misura il valore di colore del disturbo generato si associa al valore di colore del livello di destinazione sottostante per ogni pixel:

Pellicola Fa sì che la grana generata sembri integrata nell'immagine. Questa modalità influisce soprattutto su colori più scuri, proprio come compare maggiormente la granulosità nel negativo di una pellicola.

Moltiplica Moltiplica i valori di colore del disturbo e della sorgente. Il risultato può tuttavia essere più chiaro o più scuro dell'originale perché il disturbo può avere un valore positivo o negativo.

Aggiungi Combina i valori di colore del pixel della sorgente con il disturbo. Il risultato, tuttavia, non è sempre più chiaro dell'originale perché il disturbo che viene creato dagli effetti di granulosità può avere un valore positivo o negativo.

Scolora Moltiplica i valori inversi di luminosità del disturbo e della sorgente. L'effetto è come quello di imprimere un'esposizione multipla su un negativo. Il colore risultante è sempre più chiaro del colore originale.

Sovrapponi Combina il comportamento di Pellicola e Moltiplica: alle ombre e alle luci viene applicata una minore granulosità, mentre ai mezzitoni viene applicata in misura piena.

Torna all'inizio

Effetto Aggiungi granulosità

L'effetto Aggiungi granulosità genera dal nulla nuova granulosità, quindi non estrae campioni dalla granulosità esistente. Per creare diversi tipi di granulosità è invece possibile utilizzare parametri e impostazioni predefinite per diversi tipi di disturbo o granulosità. Potete modificare praticamente ogni caratteristica del disturbo, controllarne il colore, applicarlo all'immagine secondo diverse modalità, addirittura animarlo o applicarlo selettivamente a una porzione dell'immagine.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

La distribuzione del disturbo aggiunto sui canali di colore ha influenza sul colore generale dell'immagine risultante. Con uno sfondo scuro, il disturbo tende ad aggiungersi visivamente all'immagine, quindi una tinta rossa o più disturbo nel canale del rosso conferisce una sfumatura rossiccia all'immagine. Con uno sfondo chiaro, il disturbo tende a sottrarsi visivamente all'immagine, quindi una tinta rossa o più disturbo nel

canale del rosso conferisce una sfumatura cyan all'immagine. Il risultato dipende anche dal controllo di Metodo fusione nel gruppo di controlli Applicazione.

Nota: *La granulosità effettiva dell'immagine può variare in base alle impostazioni predefinite del filmato, per fattori quali esposizioni e risoluzione di scansione.*

Usate i controlli dell'effetto Aggiungi granulosità per effettuare le seguenti operazioni:

- Per riprodurre la granulosità di una particolare pellicola fotografica o cinematografica, selezionate il tipo di pellicola dal menu Impostazioni predefinite dell'effetto Aggiungi granulosità nel pannello Controlli effetti.
- Per regolare l'intensità e le dimensioni della granulosità applicata e introdurre una sfocatura, regolare il gruppo di controlli Perfezionamento per l'effetto Aggiungi granulosità nel pannello Controlli effetti.
- Per modificare il colore del disturbo aggiunto, regolate i controlli di Colore.
- Per determinare in che misura il valore di colore del disturbo generato si associ al valore di colore del livello di destinazione sottostante per ogni pixel, scegliete un Metodo fusione nel gruppo di controlli Applicazione.
- Per definire quanta granulosità venga aggiunta a ogni zona tonale dell'immagine e il punto medio, regolate i valori di Ombre, Mezzitoni, Luci e Punto medio nel gruppo di controlli Applicazione.
- Per animare la granulosità aggiunta, regolate le proprietà nel gruppo di controlli Animazione.
- Per applicare l'effetto all'intera immagine, selezionate Output finale dal menu Modalità di visualizzazione.

Perfezionare i controlli per gli effetti di granulosità

Gli effetti Corrispondenza granulosità e Aggiungi granulosità condividono un gruppo di controlli Perfezionamento. Potete utilizzare questi controlli per modificare l'intensità e le dimensioni del disturbo e per introdurre una sfocatura, operazioni effettuabili sui tre canali oppure individualmente su ciascun canale. Potete anche modificare le proporzioni della granulosità applicata.

Nota: *I valori dei controlli Perfezionamento sono relativi al disturbo campionato nel livello sorgente: un valore pari a 1,0 lascia invariata la proprietà del disturbo sorgente, mentre i valori più alti e più bassi alternano il disturbo applicato.*

Regolate i seguenti controlli nel gruppo di controlli Perfezionamento:

Intensità Controlla la quantità di variazione nella luminosità e nell'intensità dei colori fra pixel nel disturbo generato, che determina la visibilità del disturbo. Accrescere il valore non modifica la posizione o le dimensioni di ogni granulosità ma la rende più evidente; valori inferiori conferiscono alla granulosità un aspetto più discreto.

Intensità canali Controlla il contrasto fra pixel nel disturbo generato separatamente per ogni canale. Potreste ad esempio aggiungere più granulosità al canale blu per simulare la pellicola tradizionale.

Dimensioni Regola la dimensione della granulosità generata, in pixel.

Dimensione canale Regola le dimensioni della granulosità generata, in pixel, in modo indipendente per ciascun canale.

Morbidezza Imposta la quantità di morbidezza nella granulosità.

Rapporto Controlla il rapporto della granulosità generata con un'altezza costante di 1; ciò risulta utile per emulare l'effetto delle lenti anamorfiche, oppure per effetti esteticamente gradevoli. Un valore maggiore di 1 stira la granulosità in senso orizzontale, mentre i valori inferiori a 1 la comprimono orizzontalmente.

Torna all'inizio

Effetto Polvere e grana

L'effetto Polvere e grana riduce il disturbo e i difetti modificando i pixel diversi entro un raggio specificato in modo che risultino più simili ai pixel vicini. Per ottenere un bilanciamento tra la nitidezza dell'immagine e l'occultamento dei difetti, provate varie combinazioni di impostazioni di raggio e soglia.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Immagine originale con graffi (in alto a sinistra), vista allargata dei graffi (in basso a sinistra) e rimozione dei graffi con perdita di chiarezza (in

basso a destra)

Raggio Distanza fino alla quale l'effetto cerca le differenze tra i pixel. I valori elevati rendono l'immagine sfocata. Fermatevi al valore più basso che consente di eliminare i difetti.

Soglia Misura in cui i pixel possono essere diversi da quelli vicini senza essere modificati dall'effetto. Fermatevi al valore più elevato che consente di eliminare i difetti.

Torna all'inizio

Effetto Disturbo frattale

L'effetto Disturbo frattale usa il disturbo Perlin per creare il disturbo in scala di grigi che potete usare per sfondi dall'aspetto organico, mappe di spostamento e texture oppure per simulare elementi quali nuvole, incendi, lava, vapore, acqua corrente o vapore.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

I controlli Evoluzione creano sofisticate modifiche nella forma del disturbo frattale. Animando questi controlli si ottengono modifiche uniformi del disturbo nel tempo, per creare ad esempio effetti quali nuvole che si muovono nel cielo o acqua corrente.

Nel sito Web Creative COW potete trovare un articolo di Chris Zwar sul funzionamento dell'effetto Disturbo frattale, con molti dettagli e immagini illustrative.

Nel blog ProLost di Stu Maschwitz potete trovare un progetto di esempio in cui l'effetto Disturbo frattale viene usato per creare la corona del sole.

Nel sito Web AE Freemart, Harry Frank mette a disposizione un predefinito di animazione in cui Disturbo frattale viene utilizzato per creare una volta stellata.

Nel sito Web Creative COW, potete trovare un'esercitazione video di Maltaannon (Jerzy Drozda, Jr.) che illustra come utilizzare l'effetto Disturbo frattale per creare una volta stellata da usare come sfondo distante per un ambiente 3D.

L'effetto Disturbo turbolento è un'implementazione moderna e con prestazioni migliori dell'effetto Disturbo frattale. L'effetto Disturbo turbolento richiede tempi di rendering inferiori e permette di creare più facilmente animazioni fluide. L'effetto Disturbo turbolento rappresenta con maggior precisione i sistemi di turbolenza, e presenta caratteristiche di disturbo più piccole che si muovono più rapidamente rispetto ad altre caratteristiche di disturbo più grandi. L'effetto Disturbo frattale può essere utilizzato al posto di Disturbo turbolento principalmente per creare animazioni con ciclo continuo, dato che l'effetto Disturbo turbolento non è dotato di controlli per ciclo continuo.

Nota: *Poiché i controlli dei due effetti sono pressoché identici, potete usare le istruzioni ed esercitazioni create per l'effetto Disturbo frattale anche come guida per l'effetto Disturbo turbolento. Consultate Effetto Disturbo turbolento.*

Controlli

Tipo frattale Il disturbo frattale viene creato generando una griglia di numeri casuali per ogni livello di disturbo. L'impostazione Complessità specifica il numero di livelli di disturbo. L'impostazione Tipo frattale determina le caratteristiche di questa griglia.

Tipo disturbo Tipo di interpolazione da usare tra i valori casuali nella griglia di disturbo.

Inverti Inverte il disturbo. Le aree nere diventano bianche e le aree bianche diventano nere.

Contrasto Il valore predefinito è 100. I valori più elevati creano aree più grandi e precise di bianco e nero nel disturbo, evidenziando generalmente dettagli meno definiti. I valori più bassi determinano un numero maggiore di aree di grigio, sfumando o disattivando il disturbo.

Overflow Rimappa i valori di colore che non rientrano nell'intervallo della scala di grigi 0 - 1,0 mediante una delle seguenti opzioni:

> **Taglia** Rimappa i valori in modo che un qualsiasi valore superiore a 1,0 venga visualizzato come bianco puro e qualsiasi valore inferiore a 0 venga visualizzato come nero puro. Il valore Contrasto determina quale parte dell'immagine fuoriesce da questo intervallo. I valori più elevati determinano un'immagine principalmente nera e/o bianca, con un'area contenente meno grigio. Pertanto, le impostazioni di contrasto più elevato visualizzano dettagli meno definiti. Quando viene usato come mascherino luminanza, il livello presenta aree di trasparenza più nitide e meglio definite.
>
> **Attenuazione** Rimappa i valori su una curva infinita in modo tale che tutti restino nell'intervallo. Questa opzione riduce il contrasto e fa apparire grigio il disturbo, con un numero minore di aree di nero o bianco puro. Quando viene usato come mascherino luminanza, il livello presenta aree di trasparenza nitide.
>
> **Valore max** Rimappa in senso triangolare in modo tale che i valori al di sopra di 1,0 o al di sotto di 0 rientrino nell'intervallo. Questa opzione evidenzia i dettagli quando Contrasto è impostato su un valore superiore a 100. Quando viene usato come mascherino luminanza, il livello presenta aree di texture di trasparenza più nitide.
>
> **Consenti risultati HDR** Non viene eseguito alcun nuovo mapping. I valori non compresi nell'intervallo 0-1,0 vengono mantenuti.

Trasformazione Impostazioni per ruotare, scalare e posizionare i livelli di disturbo. Se si seleziona Scostamento prospettiva, i livelli vengono visualizzati come se si trovassero a profondità diverse.

Complessità Numero di livelli di disturbo combinati (in base alle Impostazioni iterazioni) per creare il disturbo frattale. Aumentando questo numero, aumenta la profondità apparente e la quantità di dettaglio nel disturbo.

Nota: *Aumentando i valori di Complessità si ottengono tempi di rendering più lunghi. Se appropriato, provate a ridurre il valore di Dimensioni invece che aumentare quello di Complessità, per ottenere risultati simili ed evitare tempi di rendering superiori. Un espediente per aumentare la complessità apparente senza aumentare il tempo di rendering consiste nell'usare un'impostazione negativa o molto elevata per Contrasto o Luminosità e scegliere Valore max per Overflow.*

Impostazioni iterazioni Il disturbo frattale viene generato combinando i livelli di disturbo. Le Impostazioni iterazioni controllano come questa combinazione si verifichi e come le proprietà dei livelli di disturbo vengano scostate l'una dall'altra. Riducendo i livelli successivi si ottengono dettagli più precisi.

Influenza iterazioni Misura in cui ogni livello successivo influisce sul disturbo combinato. Con l'impostazione 100%, tutte le iterazioni hanno la stessa influenza. Con il 50%, ciascuna iterazione ha tanta influenza quanto quella dell'iterazione precedente. Un valore pari a 0% fa apparire l'effetto esattamente come se Complessità fosse pari a 1.

Scala iterazioni, Rotazione e Scostamento Percentuale di scala, angolo e posizione di un livello di disturbo relativo al livello di disturbo precedente.

Centra scala iterazioni Calcola ogni livello di disturbo dallo stesso punto del livello precedente. Questa impostazione può comportare la formazione di livelli di disturbo duplicati impilati gli uni sugli altri.

Evoluzione Usa rivoluzioni progressive che continuano a modificare l'immagine a ogni rivoluzione aggiunta. Questo metodo è diverso delle tipiche rivoluzioni che si riferiscono a un'impostazione sul controllo a manopola per il quale il risultato è identico per ciascun multiplo di 360°. Per Evoluzione, l'aspetto a 0° è diverso da quello con 1 rivoluzione il quale, a sua volta, è diverso da quello con 2 rivoluzioni, e così via. Per ripristinare l'impostazione Evoluzione al suo stato originale (ad esempio, per creare un ciclo continuo), usate l'opzione Evoluzione ciclo.

Potete specificare in che misura il disturbo evolve in un periodo di tempo animando Evoluzione. Più elevato è il numero di rivoluzioni in un determinato periodo di tempo, più rapidamente cambia il disturbo. Le modifiche di grande entità nel valore Evoluzione per un breve periodo di tempo possono determinare il lampeggiamento.

Per creare un ciclo continuo, usate Evoluzione ciclo e impostate i fotogrammi chiave Evoluzione con rivoluzioni complete, senza gradi—le rivoluzioni completate parzialmente possono interrompere il ciclo.

Opzioni evoluzione Opzioni per l'evoluzione.

Evoluzione ciclo Crea un ciclo di evoluzione che si ripete dopo un determinato lasso di tempo. Questa opzione forza lo stato di evoluzione a tornare al punto di partenza, creando un ciclo progressivo uniforme, un ciclo che non si ripete oppure un segmento di ciclo.

Per fare in modo che un ciclo compia rivoluzioni complete, scegliete un valore Ciclo che corrisponda al numero di rivoluzioni impostate per Evoluzione o che sia divisibile in modo uniforme per il numero di rivoluzioni.

Ciclo (nelle rivoluzioni) Specifica il numero di rivoluzioni che il disturbo passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo tra i fotogrammi chiave di Evoluzione determina la velocità dei cicli dell'impostazione Evoluzione. Questa opzione agisce solo sull'evoluzione del disturbo, non su Trasformazione né su altri controlli. Ad esempio, se visualizzate due stati identici di un disturbo con impostazioni Dimensioni o Scostamento diverse, questi non appaiono identici.

Nota: *Ciclo è disponibile solo se è selezionata l'opzione Evoluzione ciclo.*

Numero casuale Imposta un valore casuale dal quale generare il disturbo. L'animazione della proprietà Numero casuale provoca un effetto flash da un set di disturbo a un altro (nello stesso tipo di frattale), che in genere non è il risultato desiderato. Per ottenere un'animazione fluida del disturbo, applicate l'animazione al controllo Evoluzione.

Potete creare nuove animazioni di disturbi frattali riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.

Invece di animare Evoluzione sull'intera composizione, salvate il tempo di rendering eseguendo il pre-rendering e un breve ciclo di evoluzione per la durata desiderata.

Opacità Opacità del disturbo.

Metodo fusione Operazione tra il disturbo frattale e l'immagine dell'originale. Questi metodi di fusione sono identici a quelli della colonna Modalità nel pannello Timeline, con le seguenti eccezioni:

Nessuno Esegue solo il rendering del disturbo frattale e non effettua la composizione sul livello dell'originale.

Tonalità Esegue il rendering del disturbo frattale come valori di tonalità, invece che come scala di grigi. La saturazione e la luminosità del livello dell'originale vengono mantenute. Se il livello dell'originale è la scala di grigi, non accade nulla.

Saturazione Esegue il rendering del disturbo frattale come valori di saturazione, invece che come scala di grigi. La tonalità e la luminosità del livello dell'originale vengono mantenute. Se il livello dell'originale è la scala di grigi, non accade nulla.

Creare un ciclo continuo mediante Disturbo frattale

1. Selezionate un livello nel pannello Timeline e scegliete Effetto > Disturbo e granulosità > Disturbo frattale.
2. Impostate due fotogrammi chiave per Evoluzione.
3. Regolate il tempo tra i fotogrammi chiave e il numero di rivoluzioni di Evoluzione finché non siete soddisfatti dell'animazione del disturbo.
4. Selezionate Evoluzione ciclo.
5. Impostate un valore per Ciclo.

   L'evoluzione completa il numero di rivoluzioni specificate per Ciclo nel lasso di tempo determinato dalla distanza tra i fotogrammi chiave di Evoluzione. Determinate il valore di Ciclo considerando quanta parte di questo ciclo è necessaria per eseguire il rendering prima che si ripeta. Scegliete la lunghezza più breve appropriata per il progetto, per ridurre il tempo di rendering.

   Inizialmente, l'ultimo fotogramma di un ciclo è identico al primo fotogramma. Per creare un ciclo continuo, ignorate l'ultimo fotogramma impostando il punto di stacco del livello un fotogramma prima dell'ultimo fotogramma del ciclo:

6. Spostate l'indicatore del tempo corrente fino al momento in cui viene completato il ciclo. Ad esempio, se Ciclo è impostato su 2, individuate il fotogramma quando il valore Evoluzione è pari a 2.
   Nota: *se impostate i fotogrammi chiave per gli altri controlli di Disturbo frattale, ripristinateli sulle impostazioni iniziali in cui il ciclo inizia per ripetersi nella timeline, altrimenti i controlli non eseguono il ciclo.*

7. Spostate indietro di un fotogramma l'indicatore del tempo corrente.
8. Tagliate il punto di stacco del livello su questo fotogramma.
9. Eseguite il pre-rendering di questo livello e importate il filmato sottoposto a pre-rendering nel progetto.
10. Selezionate l'elemento di metraggio importato nel pannello Progetto e scegliete File > Interpreta metraggio. Dopodiché, impostate Ciclo sul numero di cicli necessari per la durata del livello nel progetto.

Torna all'inizio

Effetto Corrispondenza granulosità

L'effetto Corrispondenza granulosità fa corrispondere il disturbo fra due immagini. Questo effetto risulta particolarmente utile per la composizione e per il lavoro su schermi blu/schermi verdi. L'effetto Corrispondenza granulosità aggiunge disturbo e non può rimuoverlo, quindi se la destinazione è già più disturbata dalla sorgente, una corrispondenza perfetta non sarà possibile. In questo caso potrete innanzitutto usare l'effetto Rimuovi granulosità per pulire la destinazione, quindi applicare al risultato l'effetto Corrispondenza granulosità per ottenere una corrispondenza perfetta.

L'effetto Corrispondenza granulosità utilizza innanzitutto il campionamento del disturbo. Semplificando, interi fotogrammi di disturbo nuovo vengono sintetizzati in modo da corrispondere ai campioni di disturbo. Potete modificare il disturbo in molti modi prima di applicare l'effetto alla nuova immagine, ad esempio duplicare il disturbo da un'immagine ma renderlo più diffuso e più rosso prima di applicarlo a un'altra immagine.

L'effetto Corrispondenza granulosità condivide alcuni controlli con l'effetto Aggiungi granulosità. Consultate Effetto Aggiungi granulosità.

Nota: *L'effetto Corrispondenza granulosità campiona il disturbo del fotogramma nel livello sorgente corrispondente al primo fotogramma del livello di destinazione. Se il livello sorgente non è presente in questo fotogramma, oppure se i campioni di disturbo contengono zone trasparenti, nessun disturbo verrà campionato o applicato.*

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Far corrispondere disturbi o granulosità fra immagini

1. *Accertatevi che i livelli sorgente e di destinazione si trovino nella stessa composizione.*
2. *Selezionate il livello di destinazione a cui aggiungere granulosità.*
3. *Selezionate Effetto > Disturbo e granulosità > Corrispondenza granulosità.*
4. *Selezionate un livello dal controllo Livello di origine disturbo nel pannello Controlli effetti per specificare il livello sorgente da cui volete campionare la granulosità. (Il controllo Livello di origine disturbo elenca solo i livelli riportati nel pannello Timeline). La granulosità viene automaticamente campionata e applicata all'area di anteprima sul livello di destinazione. Se desiderate una corrispondenza automatica, potete saltare le fasi successive.*
5. *Se vi è già una quantità significativa di disturbo nel livello di destinazione prima che venga scelto un livello sorgente del disturbo e questo provoca una non corrispondenza della granulosità, regolate il dispositivo di scorrimento Compensazione per disturbo esistente per evitare l'accumularsi della granulosità.*
6. *Effettuate una delle seguenti operazioni:*
   - *Per regolare intensità e dimensioni della granulosità applicata e introdurre una sfocatura, regolate i controlli di Perfezionamento.*
   - *Per modificare il colore del disturbo aggiunto, regolate i controlli di Colore.*
   - *Per determinare in che misura il valore di colore del disturbo generato si associ al valore di colore del livello di destinazione sottostante per ogni pixel, scegliete un Metodo fusione nel gruppo di controlli Applicazione.*
   - *Per definire quanta granulosità venga aggiunta a ogni zona tonale dell'immagine e il punto medio, regolate i valori di Ombre, Mezzitoni, Luci e Punto medio nel gruppo di controlli Applicazione.*
7. *Per modificare la visualizzazione dell'effetto, scegliete una di queste opzioni dal menu a comparsa Modalità di visualizzazione del pannello Controlli effetti:* ***Campioni disturbo*** *Mostra le zone che sono state campionate per estrarre il modello di disturbo corrente. Selezionando il livello sorgente questo verrà visualizzato nel pannello Composizione, con i riquadri di campionamento del disturbo visualizzati.* ***Campioni di compensazione*** *Mostra i campioni del disturbo che sono stati automaticamente estratti dall'immagine di destinazione.* ***Anteprima*** *Visualizza le impostazioni correnti dell'effetto applicato in un'area di 200 x 200 pixel.* ***Mascherino fusione*** *Mostra il mascherino di colore o la maschera esistenti o la combinazione dei due risultante dalle impostazioni correnti del gruppo di controlli Fondi con originale.* ***Output finale*** *Esegue il rendering dell'intero fotogramma attivo, utilizzando le impostazioni correnti dell'effetto.*
8. *Se desiderate, animate la granulosità aggiunta.*
9. *Selezionate Output finale dal controllo Modalità di visualizzazione.*

Compensare il disturbo esistente per effettuare la corrispondenza

Se state cercando di far corrispondere la granulosità fra immagini con l'effetto Corrispondenza granulosità e il vostro livello di destinazione presenta già una propria granulosità visibile, può verificarsi una corrispondenza di granulosità o un accumulo di granulosità. Per evitare questi problemi, il controllo Compensazione per disturbo esistente ricava un modello disturbo sia dalla sorgente che dalla destinazione, quindi modifica il disturbo della sorgente per tenere in considerazione anche il disturbo già presente nella destinazione prima di applicarlo a questa.

Per utilizzare questo controllo in modo automatico, portate il cursore di Compensazione per disturbo esistente a 100%. Potrete visualizzare poi i campioni di disturbo nel livello di destinazione selezionando Campioni di compensazione nel menu Modalità di visualizzazione. Potete anche

riposizionare i campioni nell'immagine di destinazione impostando la modalità di campionamento su Manuale, in modo che i punti dei campioni della compensazione possano essere riposizionati manualmente.

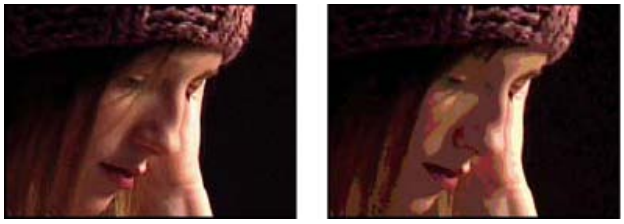
1. Applicate l'effetto Corrispondenza granulosità al livello di destinazione.
2. Nel pannello Controlli effetti, regolate il valore di Compensazione per disturbo esistente, sotto l'effetto Corrispondenza granulosità, come desiderato. Il disturbo nel livello sorgente e quello nel livello di destinazione verranno campionati; verrà calcolata la differenza fra i due, cosicché verrà applicata alla destinazione la quantità corretta di disturbo necessaria a far corrispondere il livello di destinazione con quello sorgente.
3. Per modificare i campioni di disturbo, selezionate Campioni disturbo dal menu Modalità di visualizzazione, impostate il controllo Campionamento > Selezione campione su Manuale ed espandete i punti campione di compensazione. Il valore corrente di Numero di campioni determina la quantità di punti disponibile.
4. Per riposizionare ogni punto campione, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Trascinate ogni punto campione nel pannello Composizione fino a una nuova posizione.
   - Immettete nuove coordinate x e y adiacenti al punto campione sotto ai controlli dei punti campione per la compensazione, nel pannello Controlli effetti.
   - Fate clic sul parametro del punto per il punto del campione della compensazione nel pannello Controlli effetti, quindi fate clic dove desiderate spostare il punto nel pannello Composizione.
5. Selezionate Output finale dal controllo Modalità di visualizzazione.

Effetto Mediana

Torna all'inizio

L'effetto Mediana sostituisce ogni pixel con un pixel che ha il valore di colore mediano dei pixel vicini con il raggio specificato. Con i valori di Raggio bassi, questo effetto è utile per ridurre alcuni tipi di disturbo. Con valori di Raggio più elevati, questo effetto conferisce a un'immagine un aspetto pittorico.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



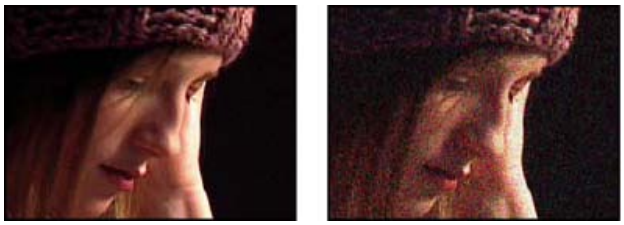
Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Effetto Disturbo

Torna all'inizio

Cambia casualmente i valori dei pixel dell'immagine.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Quantità di disturbo Quantità di disturbo da aggiungere.
Tipo disturbo Usa disturbo colore aggiunge valori casuali ai singoli canali rosso, verde e blu. In caso contrario, viene aggiunto lo stesso valore casuale a tutti i canali per ogni pixel.
Ritaglio Ritaglia i valori dei canali di colore. Deselezionando questa opzione, il disturbo diventa più evidente. Questo controllo non funziona in un progetto a 32 bpc.

Effetto Disturbo alfa

Torna all'inizio

L'effetto Disturbo alfa aggiunge il disturbo al canale alfa.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Disturbo Tipo di disturbo. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato, mentre Animazione quadrata crea un disturbo animato a contrasto elevato.

Quantità Intensità del disturbo.

Alfa originale Come applicare il disturbo al canale alfa:

- **Aggiungi** Genera quantità uguali di disturbo nelle aree trasparenti e opache della clip.
- **Blocca** Genera un disturbo solo nelle aree opache.
- **Scala** Aumenta la quantità di disturbo proporzionalmente al livello di opacità e non genera alcun disturbo nelle aree trasparenti al 100%.
- **Bordi** Genera un disturbo soltanto nelle aree parzialmente trasparenti, quali il bordo del canale alfa.

Overflow Metodo utilizzato dall'effetto per rimappare i valori che non sono compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255:

- **Taglia** I valori al di sopra di 255 vengono mappati a 255. I valori al di sotto di 0 vengono mappati a 0.
- **Valore max** I valori al di sopra di 255 o al di sotto di 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 (255+3) viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3.
- **Reimposta** I valori al di sopra di 255 e al di sotto di 0 vengono distribuiti nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 viene distribuito su 2, un valore pari a 256 viene distribuito su 0 e un valore pari a -3 viene distribuito su 253.

Numero casuale Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Questo controllo è attivo solo se scegliete Casuale uniforme o Casuale quadrato.

Per generare un disturbo lampeggiante, animate il controllo Numero casuale. Per creare un disturbo animato in modo uniforme, animate il valore Fase disturbo.

Fase disturbo Specifica l'ubicazione del disturbo. Questo controllo è attivo solo se scegliete Animazione casuale o Animazione quadrata.

Opzioni disturbo (animazione) Modalità di animazione del disturbo.

- **Disturbo ciclo** Genera un ciclo di disturbo che viene riprodotto una volta nella quantità di tempo specificata.
- **Ciclo** Specifica il numero di rivoluzioni di Fase disturbo che il disturbo passa in rassegna prima che si ripeta (disponibile solo quando è selezionato Disturbo ciclo).

Modificate la temporizzazione dei fotogrammi chiave Fase disturbo per regolare la velocità dei cicli Fase disturbo.

Per risparmiare tempo animando il valore Fase disturbo, usate l'opzione Disturbo ciclo per creare un ciclo di disturbo continuo. Dopodiché, eseguite il rendering del livello e reimportatelo come un nuovo elemento del metraggio sorgente.

Torna all'inizio

Effetto Disturbo HLS e Disturbo HLS automatico

Gli effetti Disturbo HLS e Disturbo HLS automatico aggiungono il disturbo ai componenti tonalità, luminosità e saturazione di un'immagine. Il disturbo generato dall'effetto Disturbo HLS automatico è il disturbo animato automaticamente. Voi scegliete la velocità dell'animazione. Per animare l'effetto Disturbo HLS, usate fotogrammi chiave o espressioni. I controlli relativi a questi effetti sono identici a eccezione del controllo Fase disturbo o Velocità animazione disturbo che controlla l'animazione del disturbo.

Questi effetti funzionano con colori a 8 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Disturbo Tipo di disturbo. Uniforme genera un disturbo uniforme. Quadrato crea un disturbo a contrasto elevato. Granulosità genera un disturbo simile alla granulosità analogo alla granulosità delle pellicole.

Tonalità Quantità di disturbo aggiunto ai valori di tonalità.

Luminosità Quantità di disturbo aggiunto ai valori di luminosità.

Saturazione Quantità di disturbo aggiunto ai valori di saturazione.

Dimensioni granulosità Questo controllo è attivo solo per il tipo di disturbo Granulosità.

Fase disturbo (solo Disturbo HLS) Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Quando impostate i fotogrammi chiave per Fase disturbo, l'effetto passa in rassegna le fasi per creare un disturbo animato. Maggiori sono le differenze di valori tra i fotogrammi chiave, più aumenta la velocità dell'animazione del disturbo.

Velocità animazione disturbo (solo Disturbo HLS automatico) Velocità dell'animazione del disturbo. Per accelerare o decelerare l'animazione del disturbo, animate questa proprietà.

Torna all'inizio

Effetto Rimuovi granulosità

Per eliminare granulosità o disturbi visivi, usate l'effetto Rimuovi granulosità. Questo effetto si avvale di tecniche avanzate di elaborazione del segnale e stima statistica per tentare di ripristinare l'immagine al suo stato originale privo di granulosità o disturbo. Se molte tecniche, come l'applicazione di un leggero effetto Controllo sfocatura o l'effetto Mediana, riducono la visibilità del disturbo in un'immagine, lo scotto da pagare è un'inevitabile perdita di nitidezza e alte luci. L'effetto Rimuovi granulosità, al contrario, differenzia i dettagli minuti dell'immagine dalla granulosità e dal disturbo e mantiene i dettagli dell'immagine il più possibile.

L'effetto Rimuovi granulosità offre diverse opzioni per bilanciare precisamente la riduzione di disturbo e la quantità di nitidezza conservata nell'immagine. Inoltre l'effetto Rimuovi granulosità può analizzare le differenze fra fotogrammi per migliorare ulteriormente la riduzione del disturbo e la nitidezza; dato che questo processo opera nel tempo, è denominato filtro temporale.

Nota: *Una riduzione soddisfacente della granulosità dipende dalla buona campionatura del disturbo. I risultati della campionatura automatica dipendono dal contenuto dell'immagine e il tipo di disturbo. Potete anche modificare il numero, le dimensioni e la posizione dei campioni per ottenere i migliori risultati per una determinata immagine.*

I controlli di Filtro temporale dell'effetto Rimuovi granulosità si avvalgono di un algoritmo statistico per fondere il fotogramma corrente con i fotogrammi precedente e successivo. Questi controlli sono particolarmente efficaci per eliminare gli artefatti da compressione di metraggio DV o video.

Per valutare in modo corretto il risultato di questo filtro, il risultato deve essere rivisto in tempo reale, con un'anteprima RAM o visualizzando un filmato con il rendering su un file.

Per velocizzare la presentazione dell'anteprima dell'effetto Rimuovi granulosità, regolate i controlli di Rimuovi granulosità nel pannello Controlli effetti seguendo un ordine specifico. Nello specifico, il flusso di lavoro più efficiente prevede innanzitutto l'individuazione delle impostazioni per la rimozione della granulosità e in secondo luogo la regolazione dei restanti tre controlli.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Rimuovere i disturbi o la granulosità da un'immagine

1. *Selezionate il livello e scegliete Effetto > Disturbo e granulosità > Rimuovi granulosità.*
2. *Regolate le impostazioni che seguono usando il gruppo di controlli Impostazioni riduzione disturbo:*
   - *Per regolare la quantità globale di disturbo nell'immagine, regolate il valore di Riduzione disturbo.*
   - *Per regolare la quantità di disturbo su ogni canale singolo, regolate i valori di Riduzione disturbo rosso, verde e blu nei controlli di Riduzione disturbo canale.*
     Il canale blu di solito presenta la granulosità più accentuata quando l'immagine è stata acquisita su pellicola. Provate a ridurre la granulosità nel solo canale blu per conservare tutti i dettagli dell'immagine negli altri due canali.
3. *Regolate il valore di Passaggi in modo da controllare il massimo raggio di disturbo rilevabile:*
   - *Se la granulosità è grossolana e diffusa, tentate di ridurla accrescendo il valore di Passaggi. Un numero elevato di passaggi riduce i disturbi più grossolani.*
   - *Se il tempo di rendering è più lungo di quanto desiderato perché il file è grande, provate a ridurre il numero di passaggi per ridurre l'uso della memoria e il tempo di rendering.*
     Nota: *Una volta applicato il numero ottimale di passate, ulteriori passate non sortirebbero alcun effetto.*
4. *Selezionate una delle seguenti visualizzazioni dal menu a comparsa Modalità:* ***Multicanale*** *Riduce la granulosità di tutti i canali di un'immagine a colori contemporaneamente, operazione che offre i migliori risultati sulle immagini a colori. Questa modalità sfrutta le correlazioni fra canali per migliorare la precisione del processo di riduzione dei disturbi.* ***Singolo canale*** *Riduce la granulosità di ogni canale indipendentemente. Utilizzate questa modalità per un'immagine monocromatico, oppure qualora con Multicanale vengano a formarsi artefatti a colori indesiderati.*
5. *Regolate i seguenti parametri nel gruppo di controlli Ottimizzazione per migliorare il rapporto fra riduzione dei disturbi e nitidezza conservabile:* ***Soppressione crominanza*** *Sopprime parte della crominanza del disturbo per ripulire l'immagine. Se il disturbo è colorato, un valore elevato di Soppressione crominanza può aiutare a eliminarlo. Un valore troppo elevato però può eliminare una certa quantità di crominanza dall'immagine stessa. (Soppressione crominanza non ha effetto sulle immagini in sole scale di grigi e non è disponibile se la modalità di Impostazioni riduzione disturbo è impostata a Singolo canale).* ***Texture*** *Regola la quantità di disturbo di basso livello che viene trasferito all'output. Questa impostazione risulta particolarmente utile per ridurre gli artefatti indesiderati o per conservare zone con texture molto minuta, come superfici in legno o mattoni. Valori bassi offrono un risultato più uniforme e dall'aspetto artificiale. Valori elevati possono lasciare l'output immutato rispetto all'input.* ***Deviazione dimensioni disturbo*** *Gestisce il modo in cui il processo di riduzione del disturbo risponde alle variazioni delle dimensioni del disturbo all'interno della stessa immagine. Zero, il valore predefinito, tratta tutte le dimensioni in modo uguale. I valori negativi lasciano un disturbo residuo maggiore e rimuove in maniera più aggressiva le piccole granulosità. Valori positivi lasciano meno disturbo e rimuovono in modo più aggressivo disturbi di dimensioni maggiori.* ***Pulisci aree omogenee*** *Controlla in che misura pixel adiacenti con basse variazioni di valore vengano uniformati dal processo di riduzione dei disturbi. Questa impostazione è particolarmente utile per grandi zone di colore uniforme che deve essere quanto più possibile pulito. Valori troppo alti possono rendere uniformi anche le zone meno uniformi, attribuendo loro un aspetto artificiale.*
6. *Regolate i controlli di Maschera di contrasto per riprodurre i dettagli del bordo rimossi dall'eliminazione della granulosità.*
7. *Utilizzate i controlli di Filtro temporale per effettuare la riduzione del rumore tra fotogrammi.*
8. *Per modificare la visualizzazione dell'effetto, scegliete una di queste opzioni dal menu a comparsa Modalità di visualizzazione:* ***Campioni disturbo*** *Mostra le zone che sono state campionate per estrarre il modello di disturbo corrente.* ***Anteprima*** *Visualizza le impostazioni correnti dell'effetto applicato in un'area di 200 x 200 pixel.* ***Mascherino fusione*** *Mostra il mascherino di colore o la maschera esistenti o la combinazione dei due risultante dalle impostazioni correnti del gruppo di controlli Fondi con originale.*
9. *Selezionate Output finale dal controllo Modalità di visualizzazione.*

Aggiungere il filtro temporale a un livello

1. Applicate l'effetto Rimuovi granulosità all'immagine.
2. Ponente l'area di anteprima di Rimuovi granulosità sulla zona dell'immagine che presenta i cambiamenti più impercettibili da fotogramma a fotogramma, oppure che presenta il livello di dettaglio più minuto.
3. Selezionate Attiva nei controlli di Filtro temporale.
4. Portate il valore di Quantità a 100%.
5. Create un'anteprima RAM della composizione, oppure effettuatene il rendering ed esportatela.
6. Se compaiono striature o sfocature attorno agli oggetti in movimento, riducete il valore di Sensibilità movimento, quindi visualizzate la sequenza in anteprima oppure effettuatene ancora il rendering.
7. Per migliorare il risultato, provate a sperimentare le tecniche sotto descritte:
    - Per ridurre rapidamente il disturbo in un filmato che presenta molto disturbo con apparizione, impostate il valore di Riduzione disturbo a zero e Quantità di Filtro temporale a 100%, quindi effettuate il rendering del filmato.
    - Per velocizzare le anteprime, applicate il filtro temporale al livello dopo aver regolato tutte le impostazioni per un singolo fotogramma.
    - Per mantenere gli effetti di un livello e applicare inoltre allo stesso il filtro temporale, precomponete il livello (selezionate Livello > Precomposizione), quindi applicate a questo livello l'effetto Rimuovi granulosità.

Rendere più nitida un'immagine con i controlli Maschera di contrasto

L'effetto Rimuovi granulosità contiene i controlli di Maschera di contrasto, che permette di accrescere il contrasto dei bordi e dei dettagli per ripristinare parte della nitidezza che potrebbe essere andata perduta nel processo di riduzione della granulosità.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Accrescete il valore di Quantità dei controlli di Maschera di contrasto per ottenere un maggior contrasto senza generare artefatti indesiderati o ripristinare troppa granulosità.
- Accrescete il valore di Soglia per rimuovere artefatti indesiderati derivanti dalla maggior nitidezza.
- Regolate il Raggio per modificare la zona in cui Maschera di contrasto dovrà individuare i dettagli.
- Regolate il valore di Riduzione disturbo fino a quando l'immagine comincia a perdere nitidezza, quindi riducete leggermente il valore e applicate i valori di Maschera di contrasto per rendere più nitida l'immagine.

Torna all'inizio

Effetto Disturbo turbolento

L'effetto Disturbo turbolento usa il disturbo Perlin per creare il disturbo in scala di grigi che potete usare per sfondi dall'aspetto organico, mappe di spostamento e texture oppure per simulare elementi quali nuvole, incendi, lava, vapore, acqua corrente o vapore.

L'effetto Disturbo turbolento è un'implementazione moderna e con prestazioni migliori dell'effetto Disturbo frattale. L'effetto Disturbo turbolento richiede tempi di rendering inferiori e permette di creare più facilmente animazioni fluide. L'effetto Disturbo turbolento rappresenta con maggior precisione i sistemi di turbolenza, e presenta caratteristiche di disturbo più piccole che si muovono più rapidamente rispetto ad altre caratteristiche di disturbo più grandi. L'effetto Disturbo frattale può essere utilizzato al posto di Disturbo turbolento principalmente per creare animazioni con ciclo continuo, dato che l'effetto Disturbo turbolento non è dotato di controlli per ciclo continuo.

Nota: *Poiché i controlli dei due effetti sono pressoché identici, potete usare le istruzioni ed esercitazioni create per l'effetto Disturbo frattale anche come guida per l'effetto Disturbo turbolento. Consultate Effetto Disturbo frattale.*

I controlli Evoluzione creano sofisticate modifiche nella forma del disturbo. Animando questi controlli si ottengono modifiche uniformi del disturbo nel tempo, per creare ad esempio effetti quali nuvole che si muovono nel cielo o acqua corrente.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Controlli

Tipo frattale Il disturbo frattale viene creato generando una griglia di numeri casuali per ogni livello di disturbo. L'impostazione Complessità specifica il numero di livelli di disturbo. L'impostazione Tipo frattale determina le caratteristiche di questa griglia.

Tipo disturbo Tipo di interpolazione da usare tra i valori casuali nella griglia di disturbo.

Inverti Inverte il disturbo. Le aree nere diventano bianche e le aree bianche diventano nere.

Contrasto Il valore predefinito è 100. I valori più elevati creano aree più grandi e precise di bianco e nero nel disturbo, evidenziando generalmente dettagli meno definiti. I valori più bassi determinano un numero maggiore di aree di grigio, sfumando o disattivando il disturbo.

Overflow Rimappa i valori di colore che non rientrano nell'intervallo della scala di grigi 0 - 1,0 mediante una delle seguenti opzioni:

> **Taglia** Rimappa i valori in modo che un qualsiasi valore superiore a 1,0 venga visualizzato come bianco puro e qualsiasi valore inferiore a 0 venga visualizzato come nero puro. Il valore Contrasto determina quale parte dell'immagine fuoriesce da questo intervallo. I valori più elevati determinano un'immagine principalmente nera e/o bianca, con un'area contenente meno grigio. Pertanto, le impostazioni di contrasto più elevato visualizzano dettagli meno definiti. Quando viene usato come mascherino luminanza, il livello presenta aree di trasparenza più nitide e meglio definite.

Attenuazione Rimappa i valori su una curva infinita in modo tale che tutti restino nell'intervallo. Questa opzione riduce il contrasto e fa apparire grigio il disturbo, con un numero minore di aree di nero o bianco puro. Quando viene usato come mascherino luminanza, il livello presenta aree di trasparenza nitide.

Valore max Rimappa in senso triangolare in modo tale che i valori al di sopra di 1,0 o al di sotto di 0 rientrino nell'intervallo. Questa opzione evidenzia i dettagli quando Contrasto è impostato su un valore superiore a 100. Quando viene usato come mascherino luminanza, il livello presenta aree di texture di trasparenza più nitide.

Consenti risultati HDR Non viene eseguito alcun nuovo mapping. I valori non compresi nell'intervallo 0-1,0 vengono mantenuti.

Trasformazione Impostazioni per ruotare, scalare e posizionare i livelli di disturbo. Se si seleziona Scostamento prospettiva, i livelli vengono visualizzati come se si trovassero a profondità diverse.

Complessità Numero di livelli di disturbo combinati (in base alle Impostazioni iterazioni) per creare il disturbo. Aumentando questo numero, aumenta la profondità apparente e la quantità di dettaglio nel disturbo.

Nota: *Aumentando i valori di Complessità si ottengono tempi di rendering più lunghi. Se appropriato, provate a ridurre il valore di Dimensioni invece che aumentare quello di Complessità, per ottenere risultati simili ed evitare tempi di rendering superiori. Un espediente per aumentare la complessità apparente senza aumentare il tempo di rendering consiste nell'usare un'impostazione negativa o molto elevata per Contrasto o Luminosità e scegliere Valore max per Overflow.*

Impostazioni iterazioni Il disturbo viene generato combinando i livelli di disturbo. Le Impostazioni iterazioni controllano come questa combinazione si verifichi e come le proprietà dei livelli di disturbo vengano scostate l'una dall'altra. Riducendo i livelli successivi si ottengono dettagli più precisi.

Influenza iterazioni Misura in cui ogni livello successivo influisce sul disturbo combinato. Con l'impostazione 100%, tutte le iterazioni hanno la stessa influenza. Con il 50%, ciascuna iterazione ha tanta influenza quanto quella dell'iterazione precedente. Un valore pari a 0% fa apparire l'effetto esattamente come se Complessità fosse pari a 1.

Scala iterazioni Percentuale di scala di un livello di disturbo relativo al livello di disturbo precedente.

Evoluzione Usa rivoluzioni progressive che continuano a modificare l'immagine a ogni rivoluzione aggiunta. Questo metodo è diverso delle tipiche rivoluzioni che si riferiscono a un'impostazione sul controllo a manopola per il quale il risultato è identico per ciascun multiplo di 360°. Per Evoluzione, l'aspetto a 0° è diverso da quello con 1 rivoluzione il quale, a sua volta, è diverso da quello con 2 rivoluzioni e così via.

Potete specificare in che misura il disturbo evolve in un periodo di tempo animando Evoluzione. Più elevato è il numero di rivoluzioni in un determinato periodo di tempo, più rapidamente cambia il disturbo. Le modifiche di grande entità nel valore Evoluzione per un breve periodo di tempo possono determinare il lampeggiamento.

Opzioni evoluzione

Fattore di turbolenza Fattore per la differenziazione della velocità delle caratteristiche di disturbo più piccole rispetto a quelle più grandi. Con un valore pari a 0 il movimento del disturbo è simile a quello generato dall'effetto Disturbo frattale, in cui le caratteristiche di disturbo più piccole si muovo alla stessa velocità di quelle più grandi. Con un valore maggiore i diversi livelli di disturbo si muovono in modo simile alla normale turbolenza di un fluido.

Numero casuale Imposta un valore casuale dal quale generare il disturbo. L'animazione della proprietà Numero casuale provoca un effetto flash da un set di disturbo a un altro (nello stesso tipo di frattale), che in genere non è il risultato desiderato. Per ottenere un'animazione fluida del disturbo, applicate l'animazione al controllo Evoluzione.

Potete creare nuove animazioni di disturbi riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.

Opacità Opacità del disturbo.

Metodo fusione Operazione di fusione tra il disturbo e l'immagine originale. Questi metodi di fusione sono identici a quelli della colonna Modalità nel pannello Timeline, con le seguenti eccezioni:

Nessuno Esegue solo il rendering del disturbo frattale e non effettua la composizione sul livello dell'originale.

Tonalità Esegue il rendering del disturbo frattale come valori di tonalità, invece che come scala di grigi. La saturazione e la luminosità del livello dell'originale vengono mantenute. Se il livello dell'originale è la scala di grigi, non accade nulla.

Saturazione Esegue il rendering del disturbo frattale come valori di saturazione, invece che come scala di grigi. La tonalità e la luminosità del livello dell'originale vengono mantenute. Se il livello dell'originale è la scala di grigi, non accade nulla.

Per una descrizione di ogni metodo di fusione, consultate Panoramica dei metodi di fusione.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Obsoleto

Effetto 3D di base
Effetto Testo di base
Effetto Lampi
Effetto Testo tracciato

Gli effetti presenti nella categoria Obsoleto vengono mantenuti per garantire la compatibilità con i progetti creati nelle versioni precedenti di After Effects. Al momento dell'aggiornamento o della creazione di nuovi progetti, è opportuno utilizzare effetti e tecniche alternativi, invece degli effetti della categoria Obsoleto.

Effetto 3D di base

Torna all'inizio

Se state lavorando su un progetto che era stato creato con una vecchia versione di After Effects e l'effetto 3D di base viene applicato a uno o più livelli, potete continuare a usare l'effetto 3D di base, altrimenti usate lo switch Livello 3D per convertire i livelli in livelli 3D. Consultate Livelli 3D.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

L'effetto 3D di base manipola un livello nello spazio 3D.

L'impostazione della qualità del livello influisce su 3D di base. La qualità Bozza calcola la posizione dei pixel rispetto al valore intero più simile, mentre la qualità Alta calcola l'ubicazione dei pixel rispetto al livello dei subpixel.

Rotazione Controlla la rotazione orizzontale (attorno all'asse verticale). Potete ruotare oltre i 90° per vedere la parte posteriore dell'immagine, cioè l'immagine speculare della parte anteriore.

Inclinazione Controlla la rotazione dell'asse verticale (attorno all'asse orizzontale).

Distanza da immagine La distanza dall'immagine al visualizzatore.

Luce speculare Aggiunge un riflesso luminoso che si riflette sulla superficie del livello. La sorgente luminosa della luce speculare si trova sempre sopra, dietro e a sinistra rispetto all'osservatore. Poiché la luce arriva dall'alto, l'immagine deve essere inclinata all'indietro, perché questo effetto sia visibile. La luce speculare può essere visualizzata solo con la qualità Alta. Quando è selezionata l'opzione Disegna reticolo anteprima, la luce speculare è indicata da un segno più (+) rosso se non è visibile sul livello (ovvero se il centro della luce non interseca il livello), da un segno più (+) verde se è visibile.

Anteprima Traccia il profilo strutturale dell'immagine 3D. Sul profilo strutturale viene rapidamente eseguito il rendering. Per verificare i risultati finali, deselezionate Disegna reticolo anteprima al termine dell'elaborazione dell'immagine strutturale. L'anteprima del reticolo viene disegnata solo con la qualità Bozza; quando si passa alla qualità Alta, viene disegnato il contenuto dell'immagine. In questo modo, non eseguirete accidentalmente il rendering con la qualità filmato Alta nella modalità Anteprima.

Effetto Testo di base

Torna all'inizio

Se state lavorando su un progetto che era stato creato con una vecchia versione di After Effects e l'effetto Testo di base viene applicato a uno o più livelli, potete continuare a usare l'effetto Testo di base, altrimenti usate i livelli testo per avere un maggiore controllo sulla formazione e l'animazione del testo. Consultate Creare e modificare i livelli testo.

L'effetto Testo di base inserisce il testo su un livello esistente, a differenza del testo creato sui livelli testo o del testo importato creato in Adobe Photoshop o Adobe Illustrator, che diventa un livello a parte.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Nota: *la larghezza e l'altezza del testo non sono vincolate dalle dimensioni del livello, le quali definiscono semplicemente l'area visibile del testo.*

Posizione Posizione del testo sul livello.

Nota: *L'impostazione Allineamento nella finestra di dialogo testo di base influisce sul comportamento del punto di posizionamento. Il punto posiziona sempre il centro verticale del testo rispetto al livello. Tuttavia, se il testo è allineato a sinistra, il punto posiziona il bordo sinistro; se il testo è allineato al centro, il punto posiziona il centro; infine, se il punto è allineato a destra, il punto posiziona il bordo destro.*

Effetto Lampi

Torna all'inizio

Se state lavorando su un progetto che era stato creato con una vecchia versione di After Effects e l'effetto Lampi viene applicato a uno o più livelli, potete continuare a usare questo effetto, altrimenti usate l'effetto Lampi avanzati. Consultate Effetto Lampi avanzati.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Punto iniziale, Punto finale Dove deve iniziare e concludersi l'effetto.

Segmenti Numero di segmenti da cui è composto il corpo principale del lampo di luce. A valori più elevati, corrisponde un maggiore dettaglio ma

una minore fluidità dell'animazione.

Ampiezza Dimensioni delle ondulazioni presenti nel fulmine come percentuale della larghezza del livello.

Livello dettaglio, Ampiezza dettaglio Grado di dettagli da aggiungere al fulmine e alle sue diramazioni. Per Livello dettaglio di solito si usano valori compresi tra 2 e 3. Per Ampiezza dettaglio, un valore standard usato è 0,3. I valori più alti per ciascun controllo sono ideali per le immagini fisse, ma tendono a oscurare le animazioni.

Ramificazioni Quantità di ramificazioni (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.

Ramificazioni secondarie Quantità di diramazioni secondarie da aggiungere ai rami. Se si impostano valori elevati, i lampi di luce assumono l'aspetto di alberi luminosi.

Angolo ramificazione Angolo tra il ramo e il lampo di luce principale.

Lunghezza segmenti Lunghezza Lunghezza di ciascun segmento di un ramo come frazione della lunghezza media dei segmenti del fulmine.

Segmenti ramificazione Numero massimo di segmenti in ciascun ramo. Per produrre rami lunghi, specificate valori più elevati sia per la lunghezza dei segmenti di ramificazione che per i segmenti di ramificazione.

Larghezza ramificazione Larghezza media di ogni ramo come frazione della larghezza del fulmine.

Velocità Velocità di ondulazione del fulmine.

Stabilità Vicinanza del fulmine alla linea che congiunge il punto iniziale e il punto finale. I valori bassi mantengono il lampo di luce vicino alla linea; i valori alti creano oscillazioni significative. Usate il controllo Stabilità insieme all'opzione Forza tirante per simulare l'effetto Scala di Giacobbe: il lampo di luce torna indietro in un punto lungo la linea iniziale dopo essere stato proiettato nella direzione specificata da Forza tirante. Un valore di stabilità troppo basso impedisce al fulmine di assumere la forma ad arco prima di scattare all'indietro; un valore troppo alto fa rimbalzare qua e là il lampo di luce.

Punto finale fisso Determina se il punto finale del lampo di luce deve rimanere in una posizione fissa. Se questo controllo non è selezionato, il fulmine può cadere nelle vicinanze del punto finale.

Larghezza, Variazione larghezza 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 di base Larghezza del bagliore interno, sulla base di quanto specificato per l'opzione Colore interno. Questo valore è relativo alla larghezza totale del fulmine.

Colore esterno, Colore interno I colori utilizzati per i bagliori esterni e interni del lampo. Poiché l'effetto aggiunge questi colori prima degli altri colori esistenti nella composizione, in genere si ottengono risultati migliori con i colori primari. Spesso i colori brillanti appaiono molto più chiari (o addirittura bianchi) a seconda della luminosità dei colori sottostanti.

Forza tirante, Direzione forza Intensità e direzione della forza che trascina il fulmine. Usate Forza tirante con il valore Stabilità per creare l'effetto Scala di Giacobbe.

Numero casuale Valore di input per il generatore di disturbo casuale alla base dell'effetto Lampi. Se il movimento casuale del fulmine interferisce con un'altra immagine o livello, immettere un nuovo valore per Numero casuale fino a individuare quello più appropriato.

Metodo fusione Metodo di fusione da usare per comporre il fulmine sopra il livello originale. Questi metodi di fusione funzionano nello stesso modo di quelli nel pannello Timeline.

Riesegui a ogni fotogramma Rigenera il fulmine a ogni fotogramma. Per fare in modo che il fulmine sia generato nello stesso modo e nello stesso fotogramma ogni volta in cui viene avviato, non selezionate questa opzione. Selezionando questa opzione, aumenta il tempo di rendering.

Torna all'inizio

Effetto Testo tracciato

Se state lavorando su un progetto che era stato creato con una vecchia versione di After Effects e l'effetto Testo tracciato viene applicato a uno o più livelli, potete continuare a usare questo effetto, altrimenti usate i livelli testo per avere un maggiore controllo sulla formazione e l'animazione del testo. Consultate Creare e animare il testo su un tracciato).

L'effetto Testo tracciato consente di animare il testo lungo un tracciato. Potete definire un tracciato come linea retta, cerchio di qualsiasi diametro o curva Bezier. Potete inoltre importare un tracciato creato in un'altra applicazione, ad esempio, Adobe Photoshop o Adobe Illustrator. L'effetto Testo tracciato può venire applicato ai pixel non quadrati, con una conseguente regolazione sia della forma dei caratteri che della forma del tracciato.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Nota: *se usate Adobe Type Manager (ATM) e un testo esteso appare troppo ingombrante o fornisce risultati di rendering non appropriati, aumentate le dimensioni della cache dei caratteri nella colonna di controllo di ATM.*

Se modificate la forma di un tracciato Bezier nel tempo, accertatevi di creare fotogrammi chiave iniziali per tutti e quattro i punti di controllo del tracciato; lo spostamento di un punto di controllo senza un fotogramma chiave iniziale non ne comporta lo spostamento nel tempo. Può risultare più utile animare un tracciato modificando i tracciati animati dei singoli punti di controllo nel pannello Livello.

Nota: *Le maniglie appaiono nel pannello Composizione soltanto se l'effetto viene selezionato nel pannello Controlli effetti e se l'animazione del testo non avviene lungo una maschera o un tracciato.*

Se desiderate spostare un tracciato Bezier attraverso la composizione senza tuttavia modificarne la forma, animate il livello invece del tracciato. Se desiderate allungare, accorciare o fare scodinzolare un lato del tracciato Bezier mantenendo invariata la posizione dell'altra metà, spostate contemporaneamente una coppia tangente-vertice. A tal fine, create fotogrammi chiave per entrambi trascinando il cerchio esterno del vertice appropriato.

Nota: *Quando animate i punti di controllo di un tracciato Bezier, prestate attenzione a non confondere la forma del tracciato Bezier con l'interpolazione spaziale Bezier dei fotogrammi chiave. Analogamente ai fotogrammi chiave di altri controlli di posizione, quelli relativi al vertice o*

alla tangente di un tracciato Bezier possono essere impostati come lineari o Bezier. Potete specificare l'interpolazione spaziale predefinita nelle preferenze Generali. Potete specificare l'interpolazione spaziale di singoli fotogrammi chiave scegliendo Animazione > Interpolazione fotogrammi chiave.

Potete applicare l'effetto movimento a un movimento creato con l'effetto Testo tracciato. L'effetto movimento viene applicato a ciascun carattere. Analogamente all'effetto movimento dei livelli, quello dei caratteri è più visibile quando il movimento è rapido. Ad esempio, l'effetto movimento è pronunciato se scegliete valori di variazione negativi, i quali determinano movimenti a scatti.

Controlli di Opzioni tracciato

Tipo di forma Definisce la forma del tracciato. Per rendere visibile il tracciato nel pannello Composizione, dovete selezionare il nome dell'effetto Testo tracciato nel pannello Controlli effetti.

- **Bezier** Forma il testo lungo una curva Bezier definita da quattro punti di controllo (Vertice 1/Centro cerchio, Tangente 1/Punto cerchio, Tangente 2 e Vertice 2). I caratteri che superano lo spazio disponibile nel tracciato vengono posizionati oltre la fine dello stesso su una linea retta.
- **Cerchio** Forma il testo lungo la circonferenza di un cerchio definita da due punti di controllo (Tangente 1/Punto cerchio e Vertice 1/Centro cerchio). Se la lunghezza del testo supera la circonferenza del cerchio, il testo si sovrappone su se stesso. Se è stato scelto un tracciato arbitrario e il tracciato è chiuso, questa proprietà forma il testo lungo il tracciato, anziché sovrapporlo.
- **Loop** Forma il testo lungo la circonferenza del cerchio definita da due punti di controllo (Vertice 1/Centro cerchio e Tangente 1/Punto cerchio). Se la lunghezza del testo supera la circonferenza del cerchio, il testo devia dal punto Tangente 1 e segue una linea retta. Potete inoltre usare i controlli dei margini per fare entrare o uscire un testo in un cerchio seguendo una linea retta.
- **Linea** Forma il testo lungo una linea retta definita da due punti di controllo (Vertice 1/Centro cerchio e Vertice 2). Come per il tracciato Bezier, la distanza tra i due punti di controllo non influisce sulla spaziatura del testo, a meno che l'allineamento non sia impostato su Forza.

Punti di controllo Specifica i punti del tracciato.

- **Tangente 1/Punto cerchio** Specifica i seguenti punti: tangente iniziale di una curva Bezier, diametro di un cerchio e punto iniziale o finale di testo (a seconda dell'allineamento specificato) e diametro di un ciclo e punto di entrata del testo.
- **Vertice 1/Centro cerchio** Specifica il vertice iniziale di una curva Bezier, il centro di un cerchio o di un ciclo e il punto iniziale o finale del testo su una linea (a seconda dell'allineamento specificato).
- **Tangente 2** Specifica la tangente finale della curva Bezier. La linea tra Tangente 2 e Vertice 2 specifica la pendenza della curva in corrispondenza del relativo punto finale. Per i cerchi o i cicli, Tangente 2 viene ignorato.
- **Vertice 2** Specifica il vertice finale di una curva Bezier e l'angolo di una linea. Per i cerchi o i cicli, Vertice 2 viene ignorato.

Tracciato personalizzato Specifica un tracciato arbitrario. Potete usare una maschera creata nel pannello Livello o in Adobe Illustrator.

Inverti tracciato Inverte il tracciato.

Controlli del carattere

Dimensioni Dimensioni dei caratteri.

Spaziatura Distanza media tra i caratteri.

Crenatura Determina la distanza orizzontale tra due caratteri. Se modificate il testo, la crenatura specificata viene mantenuta per tutte le coppie di caratteri invariate. Il comando Annulla non può essere usato per annullare le modifiche della crenatura. Per modificare la distanza orizzontale tra i caratteri nel tempo, usate Variazione crenatura max o create i fotogrammi chiave per Spaziatura.

- **Coppia crenatura** Specifica la coppia di caratteri a cui applicare la crenatura. Fate clic sulla freccia per spostarvi tra le coppie.
- **Valore crenatura** Quantità di crenatura da applicare.

Orientamento Specifica i valori di orientamento o rotazione di ciascun carattere.

- **Rotazione carattere** Ciascun carattere viene ruotato in base al numero di gradi specificato rispetto all'angolo corrente. Il centro di rotazione corrisponde al punto in cui il carattere interseca il tracciato. Perpendicolare al tracciato modifica l'angolo iniziale dei caratteri.
- **Perpendicolare al tracciato** Ruota ciascun carattere in modo che sia perpendicolare al tracciato. Se Perpendicolare al tracciato è deselezionato, i caratteri rimangono sempre in posizione verticale (a meno che non vengano ruotati da Rotazione carattere).
- **Scrittura verticale** Ruota ciascun carattere in modo che sia verticale lungo il tracciato.
- **Ruota caratteri romani** Ruota ciascun carattere in modo che sia verticale lungo il tracciato. Se Ruota caratteri romani non è selezionato, vengono ruotati solo i caratteri non romani.

Distorsione curvilinea orizzontale Inclina i caratteri a sinistra o a destra determinando un effetto simile al corsivo. L'inclinazione è basata sul punto in cui il carattere interseca il tracciato. Per inclinare i caratteri rispetto ai relativi centri, impostate Scorrimento linea di base in modo che il tracciato attraversi i centri dei caratteri.

Scala orizzontale, Scala verticale Ridimensionano i caratteri in base alla percentuale specificata nelle direzioni orizzontale e verticale. Il testo viene proporzionato rispetto alle dimensioni iniziali di rasterizzazione specificate da Dimensioni. L'impostazione di una percentuale di scala maggiore di 100 può determinare la generazione di bordi sfocati. Per ottenere risultati ottimali, impostate Dimensioni in modo che non richieda alcuna scala oltre 100% per generare le dimensioni di testo desiderate. Ad esempio, per aumentare le dimensioni del testo da 44 a 88 punti, impostate Dimensioni su 88 e specificate un valore iniziale di 50% sia per Scala verticale che per Scala orizzontale; aumentate quindi entrambi i valori di scala a 100% per fare in modo che il testo sia visualizzato a 88 punti.

Controlli di paragrafo

Allineamento Specifica l'allineamento orizzontale del testo sul tracciato specificato.

Sinistra Colloca il primo carattere nella posizione specificata da Margine sinistro; tutti gli altri caratteri vengono creati rispetto al primo. L'opzione Margine destro viene ignorata.

Destra Colloca l'ultimo carattere nella posizione specificata da Margine destro; tutti gli altri caratteri vengono creati rispetto al primo. L'opzione Margine sinistro viene ignorata.

Centro Colloca il testo al centro tra i margini sinistro e destro.

Forza Colloca il primo carattere nella posizione specificata da Margine sinistro e l'ultimo carattere nella posizione specificata da Margine destro, applicando una spaziatura uniforme a tutti gli altri caratteri intermedi. L'opzione Spaziatura viene ignorata.

Margine sinistro, Margine destro Specificano i margini. Margine sinistro specifica la posizione del primo carattere in pixel rispetto al punto iniziale; Margine destro specifica la posizione dell'ultimo carattere rispetto al punto finale. Nelle forme di tracciato il punto iniziale delle curve e delle linee Bezier è Vertice 1, mentre il punto iniziale dei cerchi e dei cicli è Tangente 1. Il punto finale delle curve Bezier e delle linee è Vertice 2, mentre il punto finale dei cerchi e dei cicli è Tangente 1. Per spostare il testo attraverso la forma di un tracciato definito, create fotogrammi chiave o espressioni per il margine sinistro o per il margine destro (a seconda dell'allineamento specificato). I valori positivi spostano il testo verso destra; i valori negativi lo spostano verso sinistra.

Interlinea Specifica lo spazio tra le righe di caratteri.

Scorrimento linea di base Specifica la distanza in pixel tra il tracciato e la parte inferiore dei caratteri. A seconda della forma del tracciato, il testo può presentare una spaziatura migliore se il tracciato attraversa i centri dei caratteri. Potete impostare Scorrimento linea di base su un valore negativo in modo che i centri dei caratteri giacciano sul tracciato.

Controlli avanzati

Caratteri visibili Numero di caratteri che appaiono nel tempo corrente. Animate Caratteri visibili per visualizzare uno o più caratteri per volta, come se i caratteri venissero dattiloscritti. I valori positivi specificano il numero di caratteri visibili dall'inizio alla fine del testo. I valori negativi specificano il numero di caratteri visibili dalla fine all'inizio del testo. Tenete presente che anche gli spazi sono considerati caratteri.

Potete inoltre usare questo controllo con Tempo dissolvenza per effettuare la dissolvenza dei caratteri. Se Tempo dissolvenza è impostato su 0, il carattere successivo appare quando il valore di Caratteri visibili è la metà del numero intero successivo. Ad esempio, il secondo carattere appare quando il valore di Caratteri visibili è 1,5, il terzo carattere appare quando il valore è 2,5 e così via. Se Tempo dissolvenza è impostato su 0, viene prodotto l'effetto dei caratteri dattiloscritti.

Nota: *Caratteri visibili non modifica le posizioni dei caratteri definite dal tracciato e da altri controlli.*

Tempo dissolvenza Specifica un intervallo di tempo durante il quale un determinato carattere è parzialmente visibile. Il funzionamento di Tempo dissolvenza è collegato a quello di Caratteri visibili. Se Tempo dissolvenza è impostato su 0, ciascuna lettera appare completamente opaca con il valore appropriato di Caratteri visibili. Se Tempo dissolvenza è impostato su 100%, un determinato carattere viene visualizzato con maggiore o minore opacità con l'aumentare del valore di Caratteri visibili tra i numeri interi. L'opacità esatta del carattere equivale alla frazione del valore di Caratteri visibili. Ad esempio, l'ottavo carattere viene visualizzato con un'opacità del 10% se il valore di Caratteri visibili è 7,10 e quello di Tempo dissolvenza è 100%: lo stesso carattere viene visualizzato con un'opacità del 60% se il valore di Caratteri visibili è 7,60 e così via.

Se i valori di Tempo dissolvenza sono compresi tra 0 e 100%, l'opacità del carattere viene definita come intervallo che copre la frazione intermedia tra i valori a numero intero di Caratteri visibili. Ad esempio, se Tempo dissolvenza è impostato su 20%, l'ottavo carattere inizia ad apparire quando il valore di Caratteri visibili è 7,40 e diventa completamente opaco quando il valore è 7,60. Se Tempo dissolvenza è impostato su 60%, lo stesso carattere inizia ad apparire quando il valore è 7,20 ed è completamente opaco quando il valore è 7.80.

Modalità La modalità di fusione utilizzata se i caratteri si sovrappongono.

Impostazioni variazione Specificano la quantità massima di deviazione aggiunta in maniera casuale a linea di base, crenatura, rotazione o scala. I valori elevati generano deviazioni maggiori. I valori positivi generano movimenti uniformi, mentre quelli negativi generano movimenti a scatti. Il movimento viene creato senza fotogrammi chiave o espressioni, sebbene sia possibile usarli per modificare i valori massimi.

Un valore di variazione specifico genera lo stesso movimento casuale apparente per testo e impostazioni identici. Se una composizione contiene testo animato duplicato, potete generare animazioni diverse per ciascuna istanza del testo modificando un'impostazione ma rendendo la modifica invisibile. Ad esempio, potete aggiungere uno spazio a una seconda istanza del testo e quindi regolare la crenatura in modo che lo spazio non sia visibile. Questo metodo crea una modifica invisibile che genera un'animazione diversa.

Potete specificare le seguenti opzioni di variazione:

Variazione linea di base max Imposta una distanza massima in pixel in base alla quale i caratteri vengono spostati in maniera casuale al di sopra o al di sotto del tracciato dopo l'applicazione di Scorrimento linea di base.

Variazione crenatura max Imposta una distanza massima in pixel in base alla quale i caratteri si allontanano in maniera casuale tra loro lungo un asse orizzontale dopo l'applicazione della crenatura e della spaziatura.

Variazione rotazione max Imposta una quantità massima in gradi in base alla quale i caratteri vengono ruotati in maniera casuale dopo l'applicazione di Rotazione caratteri.

Variazione scala max Imposta una quantità massima in percentuale in base alla quale i caratteri vengono proporzionati in maniera casuale dopo l'applicazione di Scala orizzontale e Scala verticale. Per ottenere risultati ottimali, è opportuno che il valore di scala dei caratteri non superi 100%.

Spostare vertici, centri di cerchio e tangenti

- Per spostare Vertice 1/Centro cerchio e Tangente 1/Punto cerchio contemporaneamente, trascinate il cerchio esterno di Vertice 1/Centro cerchio.
- Per spostare soltanto Vertice 1/Centro cerchio, trascinate la relativa crocetta..
- Per agganciare automaticamente Tangente 1/Punto cerchio sopra Vertice 1/Centro cerchio, selezionate lo strumento Penna e

quindi fate clic sul cerchio esterno di Tangente 1 (Windows) o tenete premuto Comando e fate clic sul cerchio esterno (non sulla crocetta) di Tangente 1 (Mac OS).

- Per agganciare Tangente 1/Centro cerchio a incrementi di 45° da Vertice 1/Centro cerchio, tenete premuto Maiusc e trascinate il cerchio esterno di Tangente 1.
- Per spostare Vertice 2 e Tangente 2 contemporaneamente, trascinate il cerchio esterno di Vertice 2.
- Per spostare soltanto Vertice 2, trascinate la relativa crocetta.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti di prospettiva

Effetto Vetri 3D
Effetto Alfa rilievo
Effetto Bordi in rilievo
Effetto Ombra esterna
Effetto Ombra radiale

- Effetto CC Cylinder
- Effetto CC Environment (CS6)
- Effetto CC Sphere
- Effetto CC Spotlight

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:
Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Torna all'inizio

Effetto Vetri 3D

L'effetto Vetri 3D crea un'unica immagine 3D combinando una visualizzazione 3D sinistra e destra. Come sorgenti di ciascuna vista potete usare immagini provenienti da programmi 3D o da videocamere stereoscopiche.

Per ulteriori informazioni sull'effetto 3D stereoscopico, consultate Videocamere, luci e punti di interesse.

Il metodo usato per creare le immagini combinate determina le modalità di visualizzazione delle stesse. Ad esempio, potete usare Vetri 3D per creare un'immagine anaglifica, ossia un'immagine contenente due prospettive leggermente diverse dello stesso soggetto, colorate con colori contrastanti e sovrapposte le une alle altre. Per creare un'immagine anaglifica, combinate prima le viste e quindi coloratele con un colore diverso. Dopodiché, usate i vetri 3D che hanno obiettivi rossi e verdi oppure rossi e blu per visualizzare stereoscopicamente l'immagine ottenuta.

In After Effects CS5, questo effetto funziona con il colore a 8 bpc. In After Effects CS5.5 e versioni successive, l'effetto funziona con colore a 8 bpc, 16 bpc o 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Nel sito Web Slippery Rock NYC è disponibile un'esercitazione video di Robert Powers che mostra come creare e usare un mascherino di profondità e come usarlo come livello di controllo per l'effetto Mappa di spostamento. Il risultato viene quindi utilizzato dall'effetto Occhiali 3D per creare un'immagine stereoscopica.

Per evitare problemi con le viste capovolte, tenendo presenti le seguenti indicazioni:

- Usate le stesse dimensioni verticali per la composizione e le immagini di origine. Una differenza di un pixel genera lo stesso risultato ottenuto spostando verticalmente la posizione di un pixel.
- Accertatevi di specificare numeri interi, ad esempio 240 invece di 239,7, per i valori di Posizione del livello.
- Se le immagini della visualizzazione sinistra e destra sono interlacciate, prima di usare Vetri 3D togliete l'interlacciamento per evitare la mancata corrispondenza dei campi.
- Poiché Vetri 3D crea fotogrammi interlacciati, non selezionate un'opzione di interlacciamento nella finestra di dialogo Impostazioni rendering.

Gli effetti fantasma si verificano se i valori di luminanza di un colore superano quelli di un altro colore in misura tale che il primo colore è visibile attraverso l'obiettivo sbagliato dei vetri anaglifici. Ad esempio, un valore eccessivo della luminanza rossa diventa visibile attraverso l'obiettivo blu. Se regolate il valore Bilanciamento, provate i risultati sul supporto di output finale. Se impostate il valore Bilanciamento su un valore troppo elevato, potrebbe apparire un'ombra invertita.

Quando lavorate con immagini rosse e blu, il colore blu dei vetri con obiettivi rossi e blu di fatto è cyan, non blu. Rosso e cyan sono colori complementari e generano la migliore separazione in quanto si filtrano reciprocamente con maggiore efficacia. Quando lavorate con immagini rosse e verdi, potreste avere l'impressione che il verde non sia tanto chiaro quanto il rosso. Tuttavia, visualizzando le immagini con obiettivi rossi

e verdi si ottiene un risultato uniforme in quanto il verde ha un valore di luminanza superiore al rosso.

Vista sinistra, Vista destra Livello da usare come visualizzazione sinistra o destra. Dovete applicare Vetri 3D solo a un livello di una composizione. Se usate un secondo livello, assicuratevi che i due livelli abbiano le stesse dimensioni. Il secondo livello non deve essere visibile nella composizione.

Scostamento convergenza (in CS5.5 e versioni successive: Convergenza scena) Entità dello scostamento delle due visualizzazioni. Utilizzate questo controllo per determinare dove devono comparire gli elementi 3D, se davanti o dietro lo schermo. Eventuali aree allineate (ad esempio, le visualizzazioni sinistra e destra) presentano l'oggetto esattamente nello stesso punto sullo schermo. Tutto ciò che si trova davanti a tali aree nello spazio z sembreranno fuoriuscire dallo schermo. Tutto ciò che si trova dietro a tali aree sarà visibile dietro lo schermo quando la scena viene osservata con occhiali stereo.

Potete anche usare Scostamento convergenza (Convergenza scena) per riallineare le visualizzazioni videocamera non calibrate di materiale renderizzato, come ad esempio foto o immagini renderizzate da programmi 3D. In genere questo tipo di materiale non è allineato e richiede un valore Scostamento convergenza negativo. Se il metraggio originale è stato girato con una convergenza corretta, non è necessario modificare questo valore. L'inserimento di un fotogramma chiave per questo valore potrebbe generare un'animazione errata.

Nota: *la gestione dei pixel dei bordi risulta migliore e più realistica con l'opzione Convergenza scena in After Effects CS5.5 e versioni successive. Precedentemente, i pixel dei bordi venivano duplicati per riempire fino al bordo, ma questo non avviene più. Per eliminare i bordi irregolari, ridimensionate il livello.*

Allineamento verticale (CS5.5 e versioni successive) Controlla lo scostamento verticale delle visualizzazioni sinistra e destra relative l'una all'altra.

Unità (CS5.5 e versioni successive) Specifica l'unità di misura (Pixel o % della sorgente) per i valori Convergenza scena e Allineamento verticale quando per Visualizzazione 3D è impostato un parametro diverso da Coppia stereo o Sopra sotto.

Scambia sinistra-destra Scambia le visualizzazioni sinistra e destra. Scambia inoltre le visualizzazioni di altre modalità Visualizzazione 3D.

Visualizzazione 3D Modalità di combinazione delle visualizzazioni.

> **Coppia stereo (in CS5.5 e versioni successive: Coppia stereo (affiancati))** Scala entrambi i livelli in modo che si trovino accanto all'interno della casella del livello dell'effetto. Selezionate Scambia sinistra-destra per creare una visione incrociata. Selezionando Coppia stereo viene disattivata l'opzione Scostamento convergenza.
>
> **Sopra sotto (CS5.5 e versioni successive)** Scala entrambi i livelli in modo da far rientrare una visualizzazione sopra l'altra nel rettangolo di selezione del livello dell'effetto. Selezionate Scambia sinistra-destra per creare una visione incrociata. Se selezionate Coppia stereo (affiancati), viene disattivato Convergenza scena.
>
> **Superiore S e inferiore D interlacciati** Prende il campo superiore (primo) del livello Visualizzazione sinistra e quello inferiore (secondo) del livello Visualizzazione destra e li combina in una sequenza di fotogrammi interlacciati. Usate questa opzione se desiderate visualizzare i risultati con i vetri polarizzati o con l'otturatore LCD. Selezionate Scambia sinistra-destra per commutare i campi.
>
> **Differenza (CS5.5)** Mostra un metodo di fusione Differenza per le immagini, utile per impostare dove si trova lo schermo nell'immagine. Se impostate la convergenza scena con questo metodo di fusione, diverse parti dell'immagine (nello spazio z) diventano nere. Tali aree nere corrispondono a ciò che verrà visto direttamente sullo schermo. Quando la scena viene osservata con occhiali stereo, tutto ciò che si trova davanti a tali aree sembrerà fuoriuscire dallo schermo e tutto ciò che si trova dietro a tali aree sarà visibile sembrerà rientrare dietro lo schermo.
>
> **SD rosso verde** Colora di rosso il livello della visualizzazione di destra e di verde il livello della visualizzazione di sinistra utilizzando i valori di luminanza di ciascun livello.
>
> **SD rosso blu** Colora di rosso il livello della visualizzazione di destra e di blu (cyan) il livello della visualizzazione di sinistra utilizzando i valori di luminanza di ciascun livello.
>
> **SD rosso verde bilanciati** Esegue la stessa operazione di SD rosso verde, ma bilancia anche i colori per ridurre le ombre o gli effetti fantasma provocati da una visualizzazione visibile attraverso un'altra. L'impostazione di un valore elevato riduce il contrasto globale.
>
> **SD rosso blu bilanciati** Esegue la stessa operazione di SD rosso blu, ma bilancia anche i colori, nell'ordine, per ridurre le ombre o gli effetti fantasma.
>
> **Rosso blu colorati bilanciati** Converte il livello in una vista 3D utilizzando i canali RGB del livello originale. Questa opzione conserva i colori originali del livello, ma potrebbe produrre ombre o altri effetti indesiderati. Per ridurre questi effetti, regolate il bilanciamento o desaturate l'immagine, quindi applicate Vetri 3D. Se usate immagini CV, aumentate il livello di nero di entrambe le viste, prima di applicare l'effetto.

Bilanciamento Specifica il livello di bilanciamento in un'opzione di visualizzazione D3 bilanciata. Usate questo controllo per ridurre le ombre e gli effetti fantasma. Il bilanciamento predefinito impostato da Vetri 3D quando selezionate l'opzione Rosso blu colorati bilanciati è il valore ideale: Se impostate Bilanciamento su 0.0, Vetri 3D non crea profondità 3D,mentre se impostate Bilanciamento su un valore troppo elevato Vetri 3D genera un output ad elevata saturazione.

Compatibilità con versioni precedenti e successive

- Nei progetti After Effects CS5 in cui è stato usato l'effetto Occhiali 3D e che vengono aperti in After Effects CS5.5 e versioni successive verrà applicata una versione nascosta di tale effetto, ma con le nuove opzioni e proprietà precedentemente descritte. L'unica differenza è che le opzioni Visualizzazione 3D (Differenza e Sopra sotto) sono elencate in fondo al menu anziché nella sezione iniziale.
- Se si crea un nuovo progetto in After Effects CS5.5 e versioni successive in cui viene usato il nuovo effetto Occhiali 3D, quindi si usa il comando Salva una copia come CS5 e si apre il progetto After Effects CS5 salvato, l'effetto risulterà mancante nel livello a cui era stato applicato.
- Se si apre in After Effects CS5.5 e versioni successive un progetto After Effects CS5 contenente l'effetto Occhiali 3D, si usa il

comando Salva una copia come CS5 e quindi si apre il progetto After Effects CS5 salvato, viene visualizzata la seguente avvertenza: “Conversione del controllo effetti richiesta per l’effetto Occhiali 3D”. Alcuni controlli effetti verranno ripristinati.” L’effetto originale di After Effects CS5 verrà applicato e funzionerà, ma per alcune proprietà (come ad esempio Scostamento convergenza e Bilanciamento) verranno ripristinati i rispettivi valori predefiniti.

Rich Young raccoglie le risorse 3D stereoscopiche nel sito Web di After Effects.

Angie Taylor offre un workshop sul flusso di lavoro 3D stereoscopico per Motion Graphic Design. A questo indirizzo sono disponibili alcuni filmati gratuiti da visualizzare online.

Torna all'inizio

Effetto Alfa rilievo

L’effetto Alfa rilievo conferisce un aspetto più netto e luminoso ai contorni alfa di un’immagine, conferendo spesso un aspetto 3D agli elementi 2D. Se il livello è completamente opaco, l’effetto viene applicato al rettangolo di selezione del livello. Il bordo creato da questo effetto è meno accentuato di quello creato dall’effetto Bordi in rilievo. Questo effetto è ideale per gli elementi contenenti testo nel canale alfa.

Per determinati scopi, lo stile di livello Smusso ed effetto rilievo è da preferirsi all’effetto Alfa rilievo. Ad esempio, usate lo stile di livello Smusso e rilievo invece dell’effetto Alfa rilievo se volete applicare modalità di fusione diverse alle luci e alle ombre di uno smusso. Consultate Stili di livello.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Originale (a sinistra) e con l’applicazione dell’effetto (a destra)

Torna all'inizio

Effetto Bordi in rilievo

Conferisce ai bordi dell’immagine un aspetto 3D netto e illuminato. Le posizioni dei bordi sono determinate dal canale alfa dell’immagine sorgente. A differenza dell’effetto Alfa rilievo, i bordi creati con questo effetto sono sempre rettangolari; le immagini con canali alfa non rettangolari non producono pertanto l’effetto desiderato. Tutti i bordi hanno lo stesso spessore. Con la qualità Alta, lo spessore del bordo viene interpolato per risultati visivi uniformi.

Per determinati scopi, lo stile di livello Smusso ed effetto rilievo è da preferirsi all’effetto Bordi in rilievo. Consultate Stili di livello.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Originale (a sinistra) e con l’applicazione dell’effetto (a destra)

Torna all'inizio

Effetto Ombra esterna

Questo effetto aggiunge un’ombra dietro il livello. Il canale alfa del livello determina la forma dell’ombra.

Quando aggiungete un’ombra esterna a un livello, dietro a esso viene visualizzata una struttura con bordi sfumati del canale alfa del livello, come se un’ombra venisse proiettata sullo sfondo o sugli oggetti sottostanti.

Ombra esterna può creare un’ombra al di fuori dei contorni del livello. L’impostazione della qualità del livello influisce sul posizionamento dei subpixel dell’ombra e sull’arrotondamento dei bordi dell’ombra.

Per determinati scopi, lo stile di livello Ombra esterna è da preferirsi all’effetto Ombra esterna. Consultate Stili di livello.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc. In After Effects CS6, questo effetto funziona con il colore a 32 bit.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Per eseguire il rendering dell'ombra senza l'immagine, selezionate Solo ombra.

Nota: *Per applicare un'ombra esterna a un livello che ruota, ruotate il livello usando l'effetto Trasformazione, quindi applicate l'effetto Ombra esterna. Per ottenere questo risultato, potete inoltre usare la nidificazione, la precomposizione o un livello di regolazione. Se non usate uno di questi metodi, l'ombra ruota con il livello.*

Torna all'inizio

Effetto Ombra radiale

L'effetto Ombra radiale crea un'ombra da una sorgente luminosa puntuale sul livello al quale viene applicato, piuttosto che da una sorgente luminosa infinita (come accade per l'effetto Ombra esterna). L'ombra viene proiettata dal canale alfa del livello di origine, lasciando che il colore del livello influenzi il colore dell'ombra mano a mano che la luce passa attraverso le aree semitrasparenti. Potete usare questo effetto per fare in modo che un livello 3D sembri proiettare un'ombra su un livello 2D.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Colore ombra Il colore dell'ombra.
Nota: *Se scegliete Bordo vetro dal menu del controllo Rendering, i colori del livello potrebbero ignorare questa opzione. Per ulteriori informazioni, consultate i controlli Rendering e Influenza colore.*

Opacità Opacità dell'ombra.

Sorgente luminosa Ubicazione della sorgente luminosa puntuale.

Copiate e incollate fotogrammi chiave o espressioni da un punto di controllo di un altro effetto (ad esempio, Riflesso lente) per creare rapidamente un'ombra corrispondente all'origine luminosa di un altro effetto.

Distanza proiezione Distanza dal livello alla superficie su cui cade l'ombra. L'ombra appare più grande man mano che questo valore aumenta.

Morbidezza Arrotondamento dei bordi di un'ombra.

Rendering Tipo di ombra:

> **Regolare** Crea un'ombra in base ai valori di Colore ombra e Opacità, a prescindere dai pixel semitrasparenti presenti nel livello. Se scegliete Regolare, il controllo Influenza colore è disattivato.
>
> **Bordo vetro** Crea un'ombra colorata basata sul colore e l'opacità del livello. Se il livello contiene pixel semitrasparenti, l'ombra usa sia il colore che la trasparenza del livello. Questa opzione crea l'aspetto, ad esempio, del sole che splende attraverso un vetro colorato.

Più i pixel del livello sono trasparenti, più il colore dell'ombra corrisponde ai colori del livello. Se il livello non contiene pixel semitrasparenti, Bordo vetro fornisce scarsi risultati.

Nota: *Quando scegliete Bordo vetro, i bordi con anti-alias generano colori in un bordo ombreggiato, anche se il livello è completamente opaco. I colori di un livello splendono attraverso questi bordi con anti-alias e Colore ombra riempie il centro dell'ombra.*

Influenza colore La frazione dei valori di colore del livello che compaiono nell'ombra. Al 100%, l'ombra assume il colore dei pixel semitrasparenti eventualmente presenti nel livello. Se il livello non contiene pixel semitrasparenti, Influenza colore ha un effetto ridotto, mentre il valore Colore ombra determina il colore dell'ombra. Diminuendo il valore di Influenza colore, i colori del livello nell'ombra vengono mescolati con il colore dell'ombra. Aumentando Influenza colore, l'influenza di Colore ombra viene ridotta.

Solo ombra Selezionate per eseguire il rendering solo dell'ombra.

Ridimensiona livello Selezionate questa opzione per far sì che l'ombra si estenda oltre i limiti originali del livello.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Simulazione

Controlli comuni di Illuminazione e di Materiale
Effetto Danza di carte
Effetto Riflessioni caustiche
Effetto Schiuma
Effetto Ambiente particelle
Effetto Esplosione
Effetto Onde d'acqua

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto CC Ball Action
- Effetto CC Bubbles
- Effetto CC Drizzle
- Effetto CC Hair
- Effetto CC Mr. Mercury
- Effetto CC Particle Systems II
- Effetto CC Particle World
- Effetto CC Pixel Polly
- Effetto CC Rainfall (CS6)
- Effetto CC Scatterize
- Effetto CC Snowfall (CS6)
- Effetto CC Star Burst

  Nota: *Sui progetti esistenti con gli effetti CC Rain e CC Snow è ancora possibile eseguire il rendering, ma sono effetti superati. Gli effetti CC Rainfall e CC Snowfall rappresentano la versione più recente.*

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Controlli comuni di Illuminazione e di Materiale

Torna all'inizio

Diversi effetti di simulazione hanno alcuni controlli in comune. L'effetto Comparsa carte condivide inoltre molti controlli con l'effetto Danza di carte.

Controlli di Illuminazione

Tipo luce Specifica il tipo di luce da usare. Sorgente distante simula la luce solare e proietta le ombre in un'unica direzione, nella quale tutti i raggi luminosi colpiscono l'oggetto praticamente dallo stesso angolo. Sorgente punto è simile a una lampadina e proietta le ombre in tutte le direzioni. Prima luce composizione usa il livello della prima luce nella composizione, che può utilizzare varie impostazioni.

Intensità luce Specifica la potenza della luce. Più alto è il valore, più il livello è luminoso. Le altre impostazioni di illuminazione agiscono anche sull'intensità globale della luce.

Colore luce Specifica il colore della luce.

Posizione luce Specifica la posizione della luce nello spazio x,y. Per posizionare la luce in modo interattivo trascinate il punto dell'effetto di luce tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).

Profondità luce Specifica la posizione della luce nello spazio z. I numeri negativi spostano la luce dietro il livello.

Luce ambiente Distribuisce la luce sul livello. Aumentando questo valore, aggiunge un'illuminazione uniforme a tutti gli oggetti ed evita che le ombre siano totalmente nere. Impostando Luce ambiente sul bianco puro e impostando tutti gli altri controlli della luce su 0, l'oggetto si illumina completamente ed elimina qualsiasi ombreggiatura 3D dalla scena.

Controlli di Materiale

I controlli di Materiale specificano i valori di riflessione.

Riflessione diffusa Assegna agli oggetti un'ombreggiatura per la definizione delle forme. L'ombreggiatura dipende dall'angolo con il quale la luce colpisce la superficie ed è indipendente dalla posizione dell'osservatore.

Riflessione speculare Prende in considerazione la posizione dell'osservatore. Modella la riflessione della sorgente luminosa in base all'osservatore. Può creare l'illusione della lucentezza. Per ottenere effetti realistici potete animare questo controllo usando valori sempre più

elevati, per mascherare la transizione dalle versioni filtrare a quelle non filtrate del livello.

Nitidezza luce Controlla la lucentezza. Le superfici lucenti generano piccole riflessioni, mentre le superfici più opache diffondono la riflessione in un'area più grande. Le luci speculari sono il colore della luce in arrivo. Poiché normalmente la luce è bianca o biancastra, le luci ampie possono desaturare un'immagine aggiungendo il bianco al colore della superficie.

In generale, per regolare la luce, adottate il seguente processo: Impostate Posizione luce e Riflessione diffusa per controllare il livello di luce globale e l'ombreggiatura in una scena. Regolate quindi Riflessione speculare e Nitidezza luce per controllare la potenza e l'estensione delle luci. Infine, regolate Luce ambiente per riempire le ombre.

Torna all'inizio

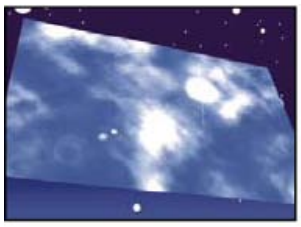
Effetto Danza di carte

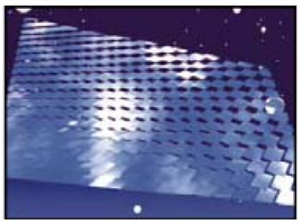
Nota: *per informazioni sulle proprietà condivise da diversi effetti Simulazione, consultate Controlli comuni di Illuminazione e di Materiale.*

Questo effetto crea un aspetto di coreografia di schede suddividendo i livelli in numerose schede e controllando quindi tutti gli aspetti geometrici delle schede utilizzando un secondo livello. Ad esempio, Danza di carte può simulare una scultura estrusa, una folla che fa la ola o lettere galleggianti sulla superficie di uno stagno.

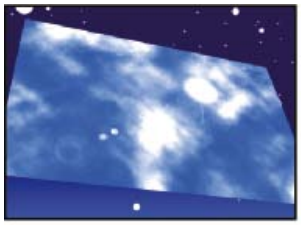
Chris Zwar mette a disposizione un progetto di esempio nel suo sito Web che utilizza l'effetto Danza di carte e un livello forma con l'operazione Ripetitore per simulare una separazione di colori di mezzetinte per qualsiasi immagine o video.

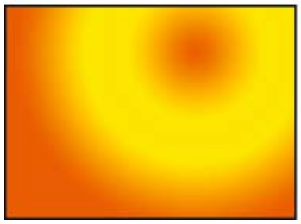
Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

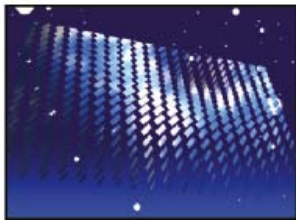




Originale (in alto a sinistra) e immagine con rotazione regolata mediante i controlli Posizione videocamera (in basso a sinistra) e Fissa angoli (in basso a destra)







Originale (a sinistra), Livello sfumatura (al centro) e con l'applicazione di Danza di carte (a destra)

Applicate Danza di carte al livello da usare per la parte anteriore delle carte. Per impostare la visualizzazione, usate i controlli della rotazione o della prospettiva, oppure abbinate la prospettiva dell'effetto in qualsiasi scena fissando gli angoli.

Ad esempio, selezionate una transazione in scala di grigi verticale (il nero in cima, il bianco in fondo), dal menu Livello sfumatura 1 e quindi selezionate Intensità 1 dal menu Origine di Rotazione X. Danza di carte usa l'intensità della sfumatura per animare la rotazione dell'asse x delle carte. Assegna un valore numerico al pixel centrale di ciascuna scheda del livello di sfumatura, in base all'intensità del pixel. Il bianco puro equivale a 1, il nero puro equivale a –1 e il grigio al 50% equivale a 0. Danza di carte moltiplica quindi tale valore per il valore Moltiplicatore di rotazione X e ruota ciascuna scheda in base a tale importo. Se Moltiplicatore di Rotazione X è impostato su 90, le schede nella riga superiore ruotano di circa 90° all'indietro, le schede nella riga inferiore ruotano di circa 90° in avanti e le schede delle righe centrali ruotano in misura inferiore. Le schede nell'area di grigio del 50% non ruotano affatto.

Se desiderate che metà delle schede di un livello giunga da destra e l'altra metà giunga da sinistra, create un livello di sfumatura che sia metà nero e metà bianco. Impostate la sfumatura come origine per Posizione X e impostate Moltiplicatore di Posizione X su 5, quindi animatelo su 0. Le

schede nell'area nera inizialmente appaiono a sinistra, mentre le schede nell'area bianca inizialmente appaiono a destra.

Controlli Righe, Colonne, Livello e Ordine

Righe e colonne Specifica l'interazione dei numeri di righe e colonne. Indipendente rende attivi entrambi i cursori Righe e Colonne. Colonne seguono righe rende attivo soltanto il cursore Righe. Se scegliete questa opzione, il numero di colonne corrisponde sempre al numero di righe.

Righe Numero di righe fino a 1000.

Colonne Numero di colonne fino a 1000, a meno che non sia selezionato Colonne seguono righe.

Nota: *Le righe e le colonne sono sempre distribuite in modo uniforme in un livello, pertanto le sezioni rettangolari di forma insolita non appaiono lungo i bordi del livello, a meno che non usiate un canale alfa.*

Livello posteriore Livello visualizzato nei segmenti sul retro delle carte. Potete usare qualsiasi livello della composizione. Lo switch Video può anche essere disattivato. Se il livello ha effetti o maschere, precomponete prima il livello.

Livello sfumatura 1 Primo livello di controllo da usare per far danzare le carte. Potete usare qualsiasi livello. I livelli in scala di grigi producono i risultati più prevedibili. Il livello di sfumatura funge da mappa di spostamento per animare le carte.

Livello sfumatura 2 Secondo livello di controllo.

Ordine di rotazione Ordine in cui ruotano le carte attorno a più assi, quando si utilizza più di un asse per la rotazione.

Ordine di trasformazione Ordine in cui vengono eseguite le trasformazioni (scala, rotazione e posizione).

Controlli Posizione, Rotazione e Scala

Posizione (X, Y, Z), Rotazione (X, Y, Z) e Scala (X, Y) specificano le proprietà di trasformazione da regolare. Poiché Danza di carte è un effetto 3D, potete controllare queste proprietà separatamente per ciascun asse delle carte. Tuttavia, poiché le carte stesse sono ancora bidimensionali, non ereditano la profondità e questo determina l'assenza di ridimensionamento z.

Sorgente Specifica il canale del livello sfumatura che si desidera usare per controllare la trasformazione. Ad esempio, selezionate Intensità 2 per usare l'intensità di Livello sfumatura 2.

Moltiplicatore Entità della trasformazione applicata alle carte.

Scostamento Valore di base da cui inizia la trasformazione. Viene aggiunto al valore di trasformazione (il valore del pixel centrale di una scheda temporizza la quantità di Moltiplicatore) in modo tale da poter iniziare la trasformazione da un punto diverso da 0.

Controlli Sistema videocamera e Posizione videocamera

Sistema videocamera Specifica se usare le proprietà di Posizione videocamera dell'effetto, le proprietà di Fissa angoli dell'effetto o le posizioni predefinite di luci e videocamera della composizione per il rendering delle immagini 3D delle carte.

Rotazione X, Rotazione Y, Rotazione Z Ruotano la videocamera attorno all'asse corrispondente. Usate questi controlli per osservare le carte dall'alto, di lato, da dietro o da qualsiasi altro angolo.

Posizione X, Y Punto degli assi x e y in cui è posizionata la videocamera.

Posizione Z Punto lungo l'asse z in cui è posizionata la videocamera. I numeri piccoli spostano la videocamera più vicino alle carte, mentre i numeri grandi la allontanano dalle carte.

Lunghezza focale Fattore di zoom. I numeri più piccoli eseguono lo zoom avanti.

Ordine di trasformazione Ordine in cui la videocamera ruota attorno ai suoi tre assi e se essa ruota prima o dopo essere stata posizionata mediante gli altri controlli di Posizione videocamera.

Controlli di Fissa angoli

Il fissaggio degli angoli è un sistema alternativo di controllo della videocamera. Usatelo come supporto per comporre il risultato dell'effetto in una scena su una superficie piatta inclinata rispetto al fotogramma.

Angolo superiore sinistro, Angolo superiore destro, Angolo inferiore sinistro, Angolo inferiore destro Punto in cui attaccare ciascuno degli angoli del livello.

Lunghezza focale automatica Determina la prospettiva dell'effetto durante l'animazione. Quando l'opzione Lunghezza focale automatica è deselezionata, la lunghezza focale specificata viene usata per individuare una posizione e un orientamento della videocamera che posizioni gli angoli del livello nei punti di fissaggio degli angoli. Se questo non è possibile, il livello viene sostituito dal relativo contorno, disegnato tra i punti di fissaggio. Quando l'opzione Lunghezza focale automatica è selezionata, viene usata la lunghezza focale necessaria per fare corrispondere i punti angolari, se possibile. In caso contrario, esegue l'interpolazione del valore corretto per i fotogrammi vicini.

Lunghezza focale Ignora le altre impostazioni, se i risultati ottenuti non sono quelli desiderati. Se si imposta Lunghezza focale su un valore che non corrisponde a quello che si avrebbe se i perni degli angoli si trovassero effettivamente in quella configurazione, l'immagine potrebbe avere un aspetto insolito (presentare una distorsione curvilinea, ad esempio). Tuttavia, se conoscete la lunghezza focale che state cercando di abbinare, impostate manualmente Lunghezza focale per ottenere risultati corretti.

Torna all'inizio

Effetto Riflessioni caustiche

Nota: *per informazioni sulle proprietà condivise da diversi effetti Simulazione, consultate Controlli comuni di Illuminazione e di Materiale.*

Questo effetto simula le riflessioni caustiche della luce sul fondo di una massa d'acqua, creato dalla luce che si rifrange attraverso la superficie dell'acqua. L'effetto Riflessioni caustiche genera questa riflessione e crea superfici d'acqua realistiche, quando viene utilizzato con Onde d'acqua e Onde radio.

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video realizzata da Eran Stern in cui viene mostrato come usare l'effetto Riflessioni caustiche con l'effetto Onde d'acqua.

Nota: *L'effetto Riflessioni caustiche ignora le maschere e i canali alfa sul livello al quale viene applicato. Potete precomporre il livello con l'effetto e applicare la maschera al livello di precomposizione, oppure precomporre il livello con la maschera e applicare l'effetto al livello di precomposizione, a seconda del risultato che intendete ottenere. Consultate Effettuare la precomposizione, la nidificazione e il pre-rendering.*

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Controlli di Basso

I controlli di Basso specificano l'aspetto della parte inferiore della massa d'acqua: ***Basso*** *Specifica il livello sul fondo della massa d'acqua. Questo livello è l'immagine che viene distorta dall'effetto, a meno che Opacità superficie non sia impostato su 100%.* ***Ridimensionamento*** *Ingrandisce o riduce il livello del fondo. Se i bordi del livello del fondo sono visibili a causa della rifrazione della luce attraverso le onde, ingrandite il livello del fondo. La riduzione è utile per affiancare un livello in modo da creare un pattern complesso.* ***Modalità di ripetizione*** *Specifica in che modo viene affiancato un livello del fondo di misure ridotte. Una volta usa una sola sezione, in pratica disattivando l'affiancamento. Affiancato usa il consueto metodo di affiancamento che consiste nel far coincidere il bordo destro di una sezione di livello del fondo al bordo sinistro di un'altra sezione di livello del fondo. Questa opzione funziona bene se il livello del fondo contiene un pattern ripetuto, come ad esempio un logo, il quale deve essere letto in un determinato modo. Riflessi fa coincidere ciascun bordo di sezione di livello del fondo con una copia speculare della sezione. Questa opzione può eliminare un bordo preciso nel punto in cui si incontrano le due sezioni.* ***Se la dimensione del livello è diversa*** *Specifica in che modo gestire il livello del fondo quando esso è più piccolo della composizione.* ***Sfocatura*** *Specifica l'entità della sfocatura applicata al livello del fondo. Per rendere il fondo ben definito, impostate questo controllo su 0. I valori più elevati fanno apparire il fondo sempre più sfocato, specialmente nel punto in cui l'acqua è più profonda.*

Controlli di Acqua

Superficie acqua Specifica il livello da utilizzare come superficie dell'acqua. Riflessioni caustiche usa la luminanza di questo livello come mappa di altezza per generare una superficie di acqua 3D. I pixel chiari sono alti, mentre i pixel scuri sono bassi. Potete usare un livello creato mediante l'effetto Onde d'acqua o Onde radio; prima di usare il livello con Riflessioni caustiche, precomponete il livello.

Altezza onda Regola l'altezza relativa delle onde. I valori più alti rendono le onde più pronunciate e lo spostamento della superficie più spettacolare. I valori più bassi rendono meno netta la superficie di Riflessioni caustiche.

Arrotondamento Specifica la rotondità delle onde sfocando il livello della superficie dell'acqua. I valori elevati eliminano i dettagli. I valori bassi mostrano le imperfezioni nel livello della superficie dell'acqua.

Profondità acqua Specifica la profondità. Un piccolo disturbo nell'acqua bassa distorce leggermente la vista del fondo, ma lo stesso disturbo nell'acqua profonda distorce notevolmente la visualizzazione.

Indice di rifrazione Agisce sul modo in cui si piega la luce mentre passa attraverso il liquido. Un valore pari a 1 non distorce il fondo. Il valore predefinito 1.2 simula l'acqua con precisione. Per aggiungere distorsione, aumentare il valore.

Colore superficie Specifica il colore dell'acqua.

Opacità superficie Controlla quanta parte del fondo è visibile attraverso l'acqua. Se si desidera ottenere un effetto tipo latte, aumentare i valori di Opacità superficie e Intensità luce; un valore pari a 0 genera un liquido chiaro.

Impostate Opacità superficie su 1.0 per riflettere perfettamente un cielo in un secondo momento. Con un'idonea mappa di texture, potete usare questa tecnica per creare l'effetto di mercurio liquido.

Intensità riflessioni caustiche Visualizza le riflessioni caustiche e le concentrazioni di luce sulla superficie del fondo provocate dall'effetto riflettente delle onde dell'acqua. Questo controllo cambia l'aspetto di tutti gli elementi: i punti scuri delle onde diventano molto più scuri, mentre i punti chiari diventano molto più chiari. Se non impostate un valore per questo controllo, l'effetto distorce il livello del fondo quando le onde vi passano sopra, ma non esegue il rendering degli effetti di luce.

Controlli di Cielo

Cielo Specifica il livello al di sopra dell'acqua. Ridimensionamento rende il livello del cielo più grande o più piccolo. Se i bordi del livello del cielo sono visibili, ingrandite il livello. La riduzione è utile per affiancare un livello in modo da creare un pattern complesso.

Modalità di ripetizione Specifica in che modo viene affiancato un livello di cielo di misure ridotte. Una volta usa una sola sezione, in pratica disattivando l'affiancamento. Affiancato usa il consueto metodo di affiancamento che consiste nel far coincidere il bordo destro di una sezione di livello al bordo sinistro di un'altra sezione di livello. Questa opzione funziona bene se il livello contiene un pattern ripetuto, come ad esempio un logo, il quale deve essere letto in un determinato modo. Riflessi fa coincidere ciascun bordo di sezione di livello con una copia speculare della sezione. Questa opzione può eliminare un bordo preciso nel punto in cui si incontrano le due sezioni.

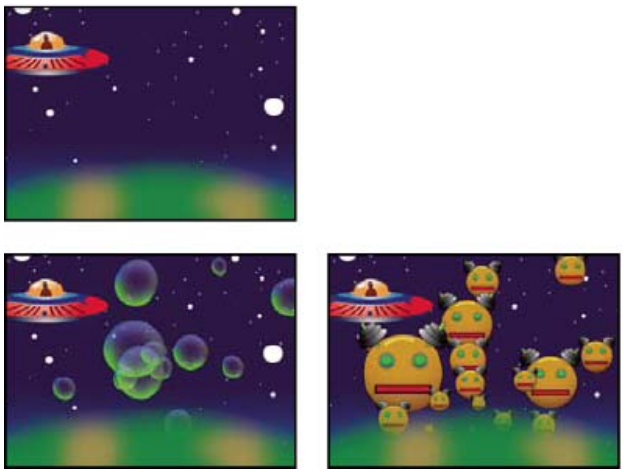
Se la dimensione del livello è diversa Specifica in che modo gestire il livello quando esso è più piccolo della composizione. Intensità specifica l'opacità del livello del cielo. Convergenza specifica la distanza tra il cielo e il fondo dell'acqua, controllando fino a che punto le onde distorcono il cielo.

Torna all'inizio

Effetto Schiuma

Questo effetto genera bolle che scorrono, si accavallano e scoppiano. Usate i controlli dell'effetto per regolare gli attributi relativi alle bolle, quali l'aderenza, la viscosità, la durata e la forza delle bolle. Potete controllare esattamente il modo in cui le particelle di schiuma interagiscono tra di loro e con il loro ambiente e specificare un livello separato che funga da mappa, controllando con precisione dove scorre la schiuma. Ad esempio, potete fare in modo che le particelle scorrano attorno a un logo oppure riempiano di bolle un logo.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Originale (in alto a sinistra), con effetto Schiuma (in basso a sinistra) e con livello automatico utilizzato come livello Texture bolle (in basso a destra)

Potete anche sostituire qualsiasi immagine o filmato per le bolle. Ad esempio, potete creare sciami di formiche, stormi di uccelli o una folla di persone.

Nota: *Fotogramma per fotogramma, Schiuma esegue il rendering rapidamente, ma anche la più piccola regolazione nelle impostazioni iniziali può fornire risultati molto diversi dopo alcuni secondi di simulazione. Quando regolate i controlli di Fisica, tanto più la simulazione è andata avanti, quanto maggiore è il tempo necessario per l'esecuzione del rendering, in quanto ciascuna regolazione fa in modo che la simulazione venga ricalcolata ripartendo dall'inizio. Non per tutti i fotogrammi è necessario tutto questo tempo di calcolo; dopo che Schiuma ha regolato la modifica, il rendering si velocizza di nuovo.*

Controlli vista

Bozza Visualizza le bolle senza sottoporle a rendering completo. La modalità Bozza consente di visualizzare velocemente l'anteprima del comportamento delle bolle. La modalità Bozza è l'unico modo per visualizzare un'anteprima dei confini dell'universo, l'allineamento Mappa flusso e l'ubicazione del Produttore, l'orientamento e le dimensioni. Le ellissi blu indicano le bolle. L'ellissi rossa rappresenta il punto di produzione. Il rettangolo rosso rappresenta l'ambiente delle bolle.

Bozza + Mappa flusso Visualizza il reticolo di visualizzazione Bozza sovrapposto a una rappresentazione in scala di grigi della mappa di flusso, se selezionata.

Con rendering Visualizza l'output finale dell'animazione.

Controlli di Punto di produzione

I controlli di Punto di produzione specificano l'ubicazione dalla quale hanno origine le bolle, oltre alla velocità alla quale vengono generate le bolle stesse:

Punto di produzione Il centro dell'area dalla quale possono venire create le bolle.

Dimensione X punto di produzione, Dimensione Y punto di produzione Regolate la larghezza e l'altezza dell'area dalla quale possono essere create le bolle.

Orientamento punto di produzione Regola la rotazione (orientamento) dell'area dalla quale possono essere create le bolle. Orientamento punto di produzione non sortisce effetti significativi quando Dimensione X punto di produzione e Dimensione Y punto di produzione sono identici.

Punto di produzione zoom Specifica se il punto di produzione e tutti i relativi fotogrammi chiave rimangono relativi all'universo (selezionato) oppure allo schermo (deselezionato) quando si esegue lo zoom avanti o indietro. Ad esempio, se impostate una posizione per Punto di produzione nell'angolo superiore sinistro del livello e quindi eseguite lo zoom indietro su tale livello, il punto di produzione rimane nell'angolo superiore sinistro dello schermo, se non selezionate Punto di produzione zoom. Se selezionate Punto di produzione zoom, il punto si sposta insieme all'universo, mentre si esegue lo zoom indietro, e i punti finiscono più vicini al centro dello schermo.

Frequenza produzione Determina la frequenza con la quale vengono generate le bolle. Questo controllo non agisce sul numero di bolle per fotogramma. Al contrario, la frequenza è costituita dal numero medio di bolle generate ogni 30° di secondo. I numeri più elevati restituiscono più bolle.

Se nello stesso punto e allo stesso tempo appare un elevato numero di bolle, alcune potrebbero scoppiare. Se desiderate molta schiuma, aumentate i valori relativi a Dimensione X punto di produzione e Dimensione Y punto di produzione in modo tale che le bolle non scoppino immediatamente le une sulle altre.

Controlli di Bolle

Dimensioni Specifica le dimensioni medie delle bolle adulte. Varianza dimensioni, Velocità aumento bolle e Numero casuale agiscono anche sulle dimensioni di una bolla in un determinato fotogramma.

Varianza dimensioni Specifica l'intervallo delle possibili dimensioni delle bolle. Questo controllo utilizza i valori di Dimensioni come media e crea bolle più piccole più grandi della media utilizzando l'intervallo che specificate qui. Ad esempio, una bolla predefinita con Dimensioni pari a 0,5 e Varianza dimensioni pari a 0,5 genera dimensioni di bolle che vanno da 0 a 1 (0,5 –,5 = 0 e 0,5 + 0,5 = 1).

Durata Specifica la durata massima di una bolla. Questo valore non è assoluto; se lo fosse, le bolle scoppierebbero tutte insieme, come se stessero colpendo un muro. Al contrario, questo valore esprime una durata di riferimento; alcune bolle scoppiano presto e altre possono durare

fino alla fine.

Velocità aumento bolle Specifica con quale rapidità una bolla raggiunge le dimensioni massime. Quando una bolla viene rilasciata dal punto di produzione, generalmente all'inizio è piuttosto piccola. Se impostate un valore troppo elevato e specificate un'area di produzione piccola, le bolle scoppiano tra di loro e l'effetto genera meno bolle del previsto.

Intensità Stabilisce con quale probabilità può scoppiare una bolla prima di raggiungere il limite di durata. Abbassando il valore di Intensità di una bolla, è più probabile che questa scoppi nella fase iniziale della sua vita, quando forze quali il vento e le mappe di flusso agiscono su di essa. I valori bassi sono ideali per le bolle di sapone. Il valore più alto è consigliato per le animazioni di gruppi di elementi.

Impostate qui un valore basso e impostate invece un valore alto per Velocità scoppio in modo da creare reazioni a catena di bolle che scoppiano.

Controlli di Fisica

I controlli di Fisica specificano il movimento e il comportamento delle bolle:

Velocità iniziale Imposta la velocità della bolla così come essa viene emessa dal punto di produzione. Gli altri parametri di Fisica interessano questa velocità.

I valori di Velocità iniziale Bassa, unitamente alle dimensioni del punto di produzione predefinito non agiscono molto sui risultati, in quanto le bolle rimbalzano le une sulle altre. Per un ulteriore controllo sulla velocità iniziale, aumentate i valori relativi a Dimensione X punto di produzione e Dimensione Y punto di produzione.

Direzione iniziale Imposta la direzione iniziale in cui si sposta la bolla mano a mano che essa emerge dal punto di produzione. La direzione dipende anche da altre bolle e da altri controlli di Fisica.

Velocità vento Imposta la velocità del vento che spinge le bolle nella direzione specificata da Direzione vento.

Direzione vento Imposta la direzione in cui soffiano le bolle. Animate questo controllo per creare effetti di vento turbolento. Il vento influisce sulle bolle se Velocità vento è superiore a 0.

Turbolenza Applica piccole forze casuali alle bolle, facendole comportare in modo caotico.

Valore di deformazione Modifica casualmente la forma delle bolle, da una forma perfettamente rotonda a una forma ellittica più naturale.

Repulsione Controlla se le bolle rimbalzano le une sulle altre, aderiscono le une alle altre o passano le une attraverso le altre. Con un valore pari a 0, le bolle non entrano in collisione, ma passano le une attraverso le altre. Più è alto il valore di Repulsione, maggiore è la probabilità che le bolle interagiscano tra di loro quando entrano in collisione.

Velocità scoppio Controlla in che modo le bolle che scoppiano si influenzano a vicenda. Quando una bolla scoppia, agisce sulle altre bolle circostanti, lasciando uno spazio vuoto che le altre bolle possono riempire, allontanando le altre bolle o facendone scoppiare altre. Più alto è il valore, maggiore è l'influenza che le bolle che scoppiano hanno sulle altre.

Viscosità Specifica la velocità alla quale le bolle decelerano dopo essere state rilasciate dal punto di produzione e controlla la velocità del flusso di bolle. Un valore elevato di Viscosità crea resistenza in quanto le bolle si allontanano ulteriormente dal punto di produzione, facendole allontanare. Se Viscosità è impostata su un valore sufficientemente elevato, le bolle si fermano. Più la sostanza è spessa, più alta è la viscosità. Ad esempio, se desiderate creare l'effetto di bolle che si spostano attraverso l'olio, impostate Viscosità su un valore sufficientemente alto, in modo tale che le bolle incontrino resistenza mentre si spostano. Per creare l'effetto di bolle che galleggiano nell'aria, impostate Viscosità su un valore abbastanza basso.

Aderenza Fa in modo che le bolle si raggruppino e le rende meno vulnerabili ad altri controlli di Fisica come Direzione vento. Più è alto il valore di Aderenza, maggiore è la probabilità che le bolle si raggruppino e si accavallino. Usate Aderenza e Viscosità per creare un gruppo di bolle.

Controlli di Zoom e di Dimensioni universo

Zoom Esegue lo zoom avanti o indietro attorno al centro dell'universo delle bolle. Per creare bolle di grandi dimensioni, aumentate il valore Zoom invece del valore Dimensioni in quanto bolle di grandi dimensioni possono essere instabili.

Dimensioni universo Imposta i contorni dell'universo delle bolle. Quando le bolle lasciano completamente l'universo, scoppiano e scompaiono per sempre. Per impostazione predefinita, l'universo è costituito dalle dimensioni del livello. I valori superiori a 1 creano un universo che si allunga oltre i bordi del livello. Usate valori più elevati per far scorrere le bolle fuori dal riquadro, oppure per consentire lo zoom indietro e riportarle all'interno dell'immagine. Usando un valore inferiore a 1, le bolle vengono tagliate prima di raggiungere il bordo del livello. Ad esempio, quando desiderate limitate le bolle a un'area specifica, come l'interno di una forma di maschera, impostate Dimensioni universo in modo che risultino un po' più grandi rispetto alle dimensioni della maschera, per rimuovere tutte le bolle in eccesso e velocizzare il processo di rendering.

Controlli di Rendering

I controlli di Rendering specificano l'aspetto delle bolle, compresa la texture e la riflessione:

Metodo fusione Specifica la trasparenza relativa delle bolle mano a mano che interagiscono. Trasparente mescola le bolle in modo uniforme tra di loro, consentendo di vedere attraverso ciascuna bolla. Vecchia non trasparente sopra fa apparire una bolla giovane al di sotto di un bolla vecchia, ed elimina la trasparenza. Usate questa impostazione per simulare le bolle che scorrono verso di voi. Nuova non trasparente sopra fa apparire le bolle giovani sopra a quelle vecchie e inoltre elimina la trasparenza. Usate questa impostazione per far apparire le bolle come se stessero scorrendo in discesa.

Texture bolle Specifica la texture delle bolle. Usate una texture predefinita oppure createne una personalizzata. Per vedere la texture, assicuratevi che l'opzione Visualizzazione sia impostata su Con rendering. Per creare la vostra texture, selezionate Definita dall'utente e, dal menu Livello texture, bolle scegliete il livello che desiderate usare come bolla.

Nota: *sulle texture delle bolle predefinite viene eseguito il pre-rendering di immagini 64 x 64. Se eseguite lo zoom avanti con un valore superiore a 64 x 64, la bolla appare sfocata. Per evitare che questo accada, usate una bolla personalizzata con una risoluzione superiore.*

Livello texture bolle Specifica il livello che desiderate usare come immagine della bolla. Per usare questo controllo, scegliete Definita dall'utente

dal menu Texture bolle. Se desiderate che il livello appaia solo come bolla disattivate lo switch Video del livello nel pannello Timeline.
Nota: *Potete usare qualsiasi tipo di file supportato da After Effects. Se intendete eseguire lo zoom avanti o usare bolle di grandi dimensioni, assicuratevi che la risoluzione del livello sia sufficientemente elevata da evitare la sfocatura. Tenete presente che la bolla non deve essere necessariamente normale. Potete creare globuli rossi, stelle marine, insetti, alieni o scimmie volanti. Se si tratta di un livello nella composizione, può trattarsi di una bolla.*

Orientamento bolle Imposta la direzione in cui ruota la bolla. Fisse rilascia la bolla dal punto di produzione con il lato destro verso l'alto e la mantiene in quella posizione. Usate questo controllo se la bolla dispone di luci e ombre incorporate, in quanto tutte le bolle predefinite si comportano in questo modo. Orientamento fisico urta e fa ruotare le bolle in base alle forze applicate su di esse, creando una scena caotica. Velocità bolle rivolge la bolla nella direzione del suo movimento. Questa è l'impostazione più utile per le animazioni di gruppi di elementi.

Mappa ambiente Specifica il livello riflesso nelle bolle. Se desiderate usare questo livello solo per il riflesso, disattivate lo switch video del livello.

Intensità riflessione Controlla in quale misura la mappa ambientale selezionata viene riflessa nelle bolle. Più alto è il valore, più la riflessione oscura la texture della bolla originale. Le riflessioni appaiono solo sui pixel opachi, quindi le bolle con un'elevata quantità di trasparenza, come Gocce rade, non riflettono molto.

Convergenza riflessione Controlla in quale misura viene distorta la mappa ambientale, mano a mano che viene mappata sulle bolle. Un valore pari a 0 proietta la mappa, in piano, sopra a tutte le bolle nella scena. Mano a mano che il valore aumenta, la riflessione si distorce in relazione alla forma sferica di ciascuna bolla.

Controlli di Mappa flusso

I controlli di Mappa flusso specificano la mappa che viene seguita dal flusso della schiuma:

Mappa flusso Specifica il livello usato per controllare la direzione e la velocità delle bolle. Usate un livello di immagine fissa; se selezionate un filmato come livello di mappa di flusso, viene usato solo il primo fotogramma. Una mappa di flusso è una mappa di altezza basata sulla luminanza: Il bianco corrisponde a una posizione in alto e il nero a una posizione in basso. Il bianco non è alto all'infinito; se una bolla è sufficientemente veloce, può oltrepassare un ostacolo bianco. Assicurarsi che la mappa sia poco sfocata; i bordi netti possono determinare risultati imprevedibili. Ad esempio, per far scorrere le bolle attraverso un canyon, creare una mappa di flusso con un bordo di canyon bianco, un canyon nero e pareti grigie sfocate. Usate il vento per soffiare sulle bolle nella direzione in cui desiderate che scorrano e le pareti del canyon che le contengono. Potete anche utilizzare un sfumatura leggera sul fondo del canyon per determinare la direzione di flusso dell'acqua.
Nota: *Se le bolle non seguono la mappa, usate il controllo Qualità simulazione. Inoltre, provate a sfocare leggermente la mappa di flusso per assicurarsi che presenti bordi eccessivamente accentuati.*

Ripidezza mappa flusso Controlla la differenza tra il bianco e il nero, in quanto questi colori vengono usati per determinare la ripidezza. Se le bolle rimbalzano a caso dalla mappa di flusso, diminuite questo valore.

Adattamento mappa flusso Specifica se la mappa di flusso è relativa al livello o all'universo. La mappa di flusso si ridimensiona per adattarsi a qualsiasi impostazione specificata. Questo controllo è utile quando si desidera ingrandire l'universo, ma la mappa di flusso è studiata per un livello particolare, oppure quando si desidera che le bolle inizino fuori dal riquadro e siano interessate dalla mappa di flusso mano a mano che arrivano sullo schermo.

Qualità simulazione Aumenta la precisione, e quindi il realismo, della simulazione. Tuttavia, più il valore è elevato, maggiore è il tempo di rendering necessario per la composizione. Normale in genere fornisce buoni risultati e richiede il minor tempo di rendering. Alta fornisce risultati migliori, ma il rendering richiede più tempo. Intensa aumenta il tempo di rendering, ma genera un comportamento delle bolle più prevedibile. Usate questa opzione se le bolle non seguono la mappa di flusso. Spesso risolve i problemi di comportamento imprevedibile che possono verificarsi con bolle piccole, elevata velocità delle bolle e pendii scoscesi.

Torna all'inizio

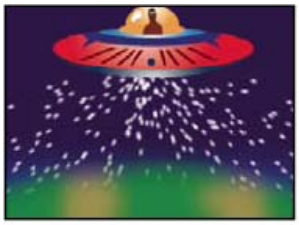
Effetto Ambiente particelle

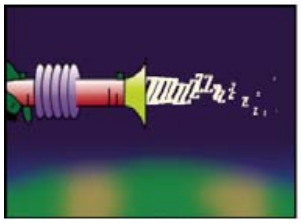
L'effetto Ambiente particelle consente di animare indipendentemente un gran numero di oggetti simili, come uno sciame di api o una tempesta di neve. Usate il cannone per creare un flusso di particelle da un punto specifico del livello, oppure usate la griglia per generare un piano di particelle. Esplosione livello ed Esplosione particelle possono creare nuove particelle a partire dai livello o dalle particelle già esistenti. Potete usare una qualsiasi combinazione di generatori di particelle sullo stesso livello.

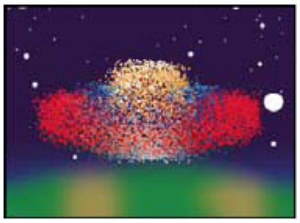
David Van Brink mette a disposizione una dimostrazione video e un progetto di esempio scaricabili nel sito Web omino che mostra molte operazioni che potete eseguire con l'effetto Ambiente particelle, comprese le modalità di utilizzo del mappatore proprietà temporaneo Frizione cinetica.

Brian Peterson mette a disposizione un'esercitazione nel sito Web Videomaker che mostra come utilizzare l'effetto Ambiente particelle per creare uno stormo di uccelli.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.







Particelle che fuoriescono al livello dell'astronave (in alto a sinistra) e caratteri di testo usati come particelle che fuoriescono da una pistola a raggi (in basso a sinistra) ed Esplosione livello usata su un livello di astronave (in basso a destra)

Iniziate creando un flusso o un piano di particelle, oppure esplodendo un livello esistente in particelle. Quando disponete di un livello di particelle, potete controllarne le proprietà, come la velocità, le dimensioni e il colore. Potete sostituire le particelle di punti predefinite con immagini a partire da un livello esistente al fine, ad esempio, di creare un'intera tempesta di neve a partire da un singolo livello di fiocco di neve. Potete anche usate caratteri testuali come particelle. Ad esempio, potete distribuire le parole sullo schermo, oppure creare un mare di testo in cui alcune lettere cambiano colore, mettendo in evidenza un messaggio.

Per generare le particelle, usate i controlli Cannone, Griglia, Esplosione livello ed Esplosione particelle. Per specificare un livello al posto di ciascuna particella di punti predefinita, usate i controlli Livello mappa. Per influenzare il comportamento globale delle particelle, usate i controlli Gravità, Repulsione e Muro. Per influenzare le proprietà delle particelle, usate i controlli di Mappatore proprietà. Usate Opzioni per impostare le opzioni, tra cui quelle per la sostituzione dei caratteri di testo al posto dei punti.

Nota: *A causa della complessità di Ambiente particelle, i tempi di calcolo, anteprima e rendering potrebbero allungarsi.*

Usare Ambiente particelle

1. Selezionate il livello sul quale desiderate inserire le particelle, oppure create un nuovo livello in tinta unita.
2. Scegliete Effetto > Simulazione > Ambiente particelle. Il livello diventa invisibile sono visibili solo le particelle. Animando il livello nel pannello Timeline, viene animato l'intero livello di particelle.
3. Impostate un generatore di particelle per stabilire in che modo vengono create le particelle. Potete distribuire un flusso di particelle dal cannone, generare un piano pieno di particelle della griglia, oppure usare Esplosione livello per creare particelle partendo da un livello già esistente. Se avete già creato particelle, potete applicare Esplosione particelle per esploderle in più nuove particelle.
4. Selezionate le particelle. Per impostazione predefinita, Ambiente particelle crea particelle di punti. Potete sostituire i punti con un livello già presente nella composizione oppure con i caratteri di testo specificati.
5. Specificate il comportamento globale di alcune o tutte le particelle. Usate Gravità per tirare la particelle in una direzione specificata, Repulsione per allontanarle o avvicinarle le une alle altre, oppure Muro per contenere o estrudere le particelle da una determinata area.
6. Usate un livello per specificare il comportamento delle singole particelle. Potete modificare i controlli che cambiano il movimento della particelle, come ad esempio la velocità e la forza, e i controlli che cambiano l'aspetto delle particelle, come ad esempio il colore, l'opacità e le dimensioni.

   L'effetto Ambiente particelle esegue il rendering con l'anti-alias quando il livello al quale viene applicato è impostato sulla qualità Alta. Inoltre, applica l'effetto movimento alle particelle in movimento quando è attivato sia lo switch del livello Effetto movimento che lo switch della composizione Attiva effetto movimento.

   Quando usate un livello come origine per le particelle, Ambiente particelle ignora qualsiasi modifica apportata a quel livello all'interno di una determinata composizione, come ad esempio la modifica dei valori di Posizione. Invece, utilizza il livello nel suo stato originale. Per conservare le modifiche per un livello quando lo utilizzate come origine delle particelle, precomponete il livello e usate il livello di precomposizione come livello di controllo. Consultate Effetti composti e livelli di controllo.

Contenuto delle particelle e generatori di particelle

Ambiente particelle può generare tre tipi di particella: punti, un livello o caratteri di testo. Potete specificare solo un tipo di particella per generatore di particelle.

Creare particelle mediante Cannone, Griglia, Esplosione livello ed Esplosione particelle. La griglia crea particelle in un formato di griglia organizzata, con righe e colonne rette. Le esplosioni creano particelle in modo casuale, in modo simile ai fuochi di artificio.

I generatori di particelle impostano gli attributi delle particelle nel momento in cui queste vengono create. Dopo la creazione, i controlli Gravità, Repulsione, Muro, Esplosione e Mappatore proprietà influiscono sul comportamento delle particelle. Ad esempio, se desiderate che le particelle aderiscano alle intersezioni della griglia, potreste usare l'opzione Frizione statica di Mappatore proprietà persistente per mantenere in posizione le

particelle. In caso contrario, non appena le particelle vengono create, iniziano ad allontanarsi dalle posizioni della griglia originali.

Controlli di Cannone

Per impostazione predefinita, l'opzione Cannone è attivata; per usare un metodo diverso per creare particelle, prima di tutto disattivate Cannone impostando su zero Particelle al secondo. Cannone crea particelle in un flusso continuo.

Posizione Specifica le coordinate (x,y) dalle quali vengono create le particelle.

Raggio canna Imposta le dimensioni del raggio della canna del Cannone. I valori negativi creano un canna di cannone negativa, mentre i valori positivi creano una canna quadrata. Per un'origine stretta come una pistola a raggi, specificate un valore basso. Per un'origine ampia, come un branco di pesci, specificate un valore elevato.

Particelle al secondo Specifica con quanta frequenza vengono create le particelle. Un valore pari a 0 non crea particelle. Un valore elevato aumenta la densità del flusso di particelle. Se non desiderate che il cannone spari in continuazione, impostate i fotogrammi chiave per questo controllo in modo tale che il valore sia 0 quando non desiderate creare alcuna particella.

Direzione Imposta l'angolo in cui vengono inviate le particelle.

Deviazione casuale direzione Specifica in quale misura la direzione di ciascuna particella devia in modo casuale dalla direzione del cannone. Ad esempio, specificando un'estensione di 10 gradi, le particelle vengono inviate in direzioni casuali in un raggio di +/–5°, nella direzione del cannone. Per un flusso estremamente preciso, come quello di una pistola a raggi, specificate un valore basso. Per un flusso che si amplia rapidamente, specificate un valore elevato. Potete specificare fino a 360°.

Velocità Specifica la velocità iniziale della particelle, in pixel al secondo, mano a mano che fuoriescono dal cannone.

Deviazione casuale velocità Specifica la quantità di velocità casuale di particelle. Un valore più elevato determina una maggiore variazione nella velocità delle particelle. Ad esempio, se impostate Velocità su 20 e Deviazione casuale velocità su 10, le particelle escono dal cannone a velocità che vanno da 15 a 25 pixel al secondo.

Colore Imposta il colore dei punti o i caratteri del testo. Se usate un livello come origine della particella, questo controllo non sortisce alcun effetto.

Raggio particella Imposta il raggio dei punti, in pixel, oppure le dimensioni dei caratteri del testo in punti. Se usate un livello come origine della particella, questo controllo non sortisce alcun effetto.

Controlli di Griglia

La griglia crea un piano continuo di particelle da un insieme di intersezioni della griglia. Il movimento delle particelle della griglia viene determinato completamente dalle impostazioni di Gravità, Repulsione, Muro e Mappatore proprietà. Per impostazione predefinita, il controllo Forza di Gravità è attivato, quindi le particelle di Griglia cadono verso la parte inferiore del fotogramma.

Con la griglia, una nuova particella appare in ciascun fotogramma in ciascuna intersezione della griglia. Non potete regolare questa frequenza, ma se desiderate disattivare la griglia o fare in modo che la griglia cessi di generare le particelle in momenti specifici, impostate il controllo Raggio particella/Dimensione font su 0, oppure usate i fotogrammi chiave per animare il valore dei controlli Particelle in orizzontale e Particelle in verticale. Per far apparire più particelle in ciascun fotogramma, aumentate i valori relativi a Particelle in orizzontale e Particelle in verticale.

Nota: *Per impostazione predefinita, Cannone è attivato e Griglia disattivato. Se state usando la griglia e desiderate evitare che Cannone generi particelle, disattivate Cannone impostando il valore di Particelle al secondo su 0.*

Posizione Specifica le coordinate (x,y) del centro della griglia. Quando viene creata una particella di griglia, essa viene centrata sulla relativa intersezione, a prescindere dal fatto che si tratti di un punto, un livello un carattere di testo. Se state usando caratteri di testo come particelle, l'opzione Usa griglia della finestra di dialogo Modifica testo griglia è attivata per impostazione predefinita e posiziona ciascun carattere sulla propria intersezione di griglia, cosicché la normale spaziatura tra i caratteri e tra le parole, come pure la crenatura, non vengono applicate. Se desiderate che i caratteri di testo appaiano nella posizione della griglia con una spaziatura normale, usate un allineamento di testo diverso da quello fornito dall'opzione Usa griglia.

Larghezza, Altezza Specificano le dimensioni della griglia, in pixel.

Particelle in orizzontale, Particelle in verticale Specificano il numero di particelle da distribuire orizzontalmente e verticalmente attraverso l'area della griglia. Le particelle vengono generate solo quando il valore è pari a 1 o superiore.

Nota: *Se i controlli Larghezza, Altezza, Particelle in orizzontale e Particelle in verticale non sono disponibili, significa che l'opzione Usa griglia è stata disattivata nella finestra di dialogo Modifica testo griglia.*

Colore Imposta il colore dei punti o i caratteri del testo. Se usate un livello come origine della particella, questo controllo non sortisce alcun effetto.

Raggio particella/Dimensione font Imposta il raggio dei punti, in pixel, oppure le dimensioni dei caratteri del testo in punti. Se usate un livello come origine della particella, questo controllo non sortisce alcun effetto.

Esplosione livello ed Esplosione particelle

Esplosione livello esplode un livello in nuove particelle, mentre Esplosione particelle esplode una particella in più particelle nuove. Oltre agli effetti dell'esplosione, le esplosioni sono molto pratiche anche per simulare i fuochi di artificio o per far aumentare rapidamente il numero di particelle.

Le seguenti indicazioni possono rivelarsi utili per controllare le particelle ottenute da un'esplosione:

- Un livello viene esploso una volta per ciascun fotogramma. Per impostazione predefinita, in tal modo si crea una doccia continua di particelle per tutta la durata della composizione. Se desiderate avviare o interrompere un'esplosione di livello, animate il controllo Raggio delle nuove particelle utilizzando i fotogrammi chiave in modo tale che il suo valore sia zero nei momenti in cui non si desidera creare le particelle.
- Se l'origine del livello è una composizione nidificata, potete impostare valori di Opacità diversi oppure i punti di attacco e

stacco per i livelli all'interno della composizione nidificata per rendere trasparente il livello che esplode in punti temporali diversi. Esplosione livello non crea particelle in cui l'origine del livello è trasparente.

- Per modificare la posizione del livello di esplosione, precomponente il livello con la sua nuova posizione (usate l'opzione Sposta tutti gli attributi nella nuova composizione), quindi usate il livello precomposto come livello di esplosione.
- Quando si esplodono le particelle, le nuove particelle ereditano la posizione, la velocità, l'opacità, la scala e la rotazione delle particelle originali.
- Dopo l'esplosione dei livelli o delle particelle, i controlli Gravità, Repulsione, Muro e Mappatore proprietà influiscono sul movimento delle particelle.

Alcune opzioni di Mappatore proprietà persistente e Mappatore proprietà temporaneo possono rendere le esplosioni più realistiche. Ad esempio, modificate Opacità per dissolvere in chiusura le particelle ottenute, oppure modificate i canali dei colori Rosso, Verde e Blu per fare in modo che le particelle ottenute cambino colore non appena sembrano raffreddarsi.

Esplodi livello (Solo Esplosione livello) Specifica il livello da esplodere. Per far sparire il video nel momento in cui appaiono le particelle, disattivare il video per il livello, oppure tagliare il punto di stacco del livello.

Raggio delle nuove particelle Specifica il raggio delle particelle ottenute dall'esposizione. Questo valore deve essere più piccolo del raggio del livello dell'originale o della particella.

Dispersione velocità Specifica, in pixel al secondo, la velocità massima dell'intervallo entro il quale Ambiente particelle varia la velocità delle particelle ottenute. I valori elevati creano un'esplosione più dispersa o simile a una nube. I valori bassi mantengono le nuove particelle più vicine le une alle altre e possono fare in modo che le particelle esplose assomiglino a un alone o a un'onda d'urto.

Si applica a Specifica le particelle interessate da Esplosione livello ed Esplosione particelle.

Controlli di Mappa livello

Per impostazione predefinita, Cannone, Griglia, Esplosione livello ed Esplosione particelle creano particelle di punti. Per sostituire i punti con un livello nella composizione, usate Mappa livello. Ad esempio, se come livello di origine di particelle usate un filmato di un uccellino che batte le ali, After Effects sostituisce tutti i punti con un'istanza del filmato dell'uccellino, creando uno stormo di uccelli. Un livello di origine di particelle può essere un'immagine fissa, un solido o una composizione nidificata di After Effects.

Un livello multifotogramma è un qualsiasi livello con un'origine che varia nel tempo, come ad esempio un filmato o una composizione. Quando mappate nuove particelle su un livello multifotogramma, usate il controllo Tipo scostamento tempo per specificare in che modo desiderate usare i fotogrammi del livello. Ad esempio, usate Assoluto per mappare un'immagine non modificata su una particella, oppure usate Relativo per mappare una sequenza animata di fotogrammi su una particella. Potete generare casualmente sia Assoluto che Relativo attraverso le particelle.

Nota: *quando scegliete un livello per Mappa livello, Ambiente particelle ignora qualsiasi modifica apportata a quel livello all'interno di una determinata composizione. Invece, utilizza il livello nel suo stato originale. Per mantenere le trasformazioni, gli effetti, le opzioni di rasterizzazione, le espressioni o le modifiche ai fotogrammi chiave per un livello quando esso è utilizzato come origine delle particelle, precomponete il livello.*

Usa livello Specifica il livello da usare come particelle.

Tipo scostamento tempo Specifica come utilizzare i fotogrammi di un livello con più fotogrammi. Ad esempio, se usate il livello di un uccellino che batte le ali e scegliete Relativo per Tipo scostamento tempo con Scostamento tempo impostato su 0, le ali che battono vengono sincronizzate per tutte le istanze dell'uccellino. Anche se questo potrebbe essere un effetto realistico per una banda musicale in marcia, non lo sarebbe per uno stormo di uccelli. Per fare in modo che ciascun uccello inizi a battere le ali in un fotogramma diverso del livello, usate Casuale relativo.

Relativo La riproduzione del livello inizia da un fotogramma basato sul valore specificato per Scostamento tempo, relativo all'ora corrente del livello dell'effetto; quindi prosegue insieme all'ora corrente del livello Ambiente particelle. Se si specifica un valore di Scostamento tempo pari a 0, tutte le particelle mostrano il fotogramma corrispondente al tempo corrente del livello dell'effetto. Se scegliete un valore di Scostamento tempo pari a 0.1 (e la composizione è impostata su 30 fps), ciascuna nuova particella visualizza il fotogramma che segue di 0,1 secondi il fotogramma della particella precedente. A prescindere dal valore di Scostamento tempo specificato la prima particella visualizza sempre il fotogramma del livello di origine che corrisponde al tempo corrente del livello dell'effetto.

Assoluto Visualizza un fotogramma del livello in base al valore di Scostamento tempo specificato, a prescindere dal tempo corrente. Scegliete Assoluto quando desiderate che una particella mostri lo stesso fotogramma di un livello di origine multifotogramma per la sua intera durata, invece di passare in rassegna i vari fotogrammi, mano a mano che il livello dell'effetto avanza nel tempo. Ad esempio, se scegliete Assoluto e specificate un valore di Scostamento tempo pari a 0, ciascuna particella mostra il primo fotogramma del livello di origine per l'intera durata. Se desiderate visualizzare un fotogramma diverso dal primo, spostate il livello con un certo anticipo temporale, finché il fotogramma da visualizzare non corrisponde al punto di attacco del livello Ambiente particelle. Se specificate un valore di Scostamento tempo pari a 0,1, ad esempio, ciascuna nuova particella visualizza un fotogramma che si trova 0,1 secondi dopo la particella precedente (oppure ogni tre fotogrammi di un'animazione a 30 fps).

Casuale relativo Inizia a riprodurre il livello da un fotogramma scelto a caso, entro l'intervallo tra il tempo corrente del livello dell'effetto e il valore di Tempo casuale max specificato. Ad esempio, se scegliete Casuale relativo e specificate un valore di Tempo casuale max pari a 1, ciascuna particella inizia a venire riprodotta a partire da un fotogramma di livello scelto a caso tra il tempo corrente e 1 secondo dopo il tempo corrente. Se, per un altro esempio, specificate un valore negativo per Tempo casuale max pari a - 1, il tempo casuale massimo precede il tempo corrente in modo tale che l'intervallo all'interno del quale le nuove particelle iniziano a essere riprodotto avanza con l'avanzare del tempo corrente. Tuttavia, l'intervallo si trova sempre tra il tempo corrente e un secondo prima del tempo corrente.

Casuale assoluto Prende un fotogramma a caso dal livello, utilizzando un tempo compreso tra 0 e il valore di Tempo casuale max specificato. Se desiderate che ciascuna particella rappresenti un singolo fotogramma diverso di un livello multifotogramma, scegliete Casuale assoluto. Ad esempio, se scegliete Casuale assoluto e specificate un valore di Tempo casuale max pari a 1, ciascuna particella mostra un fotogramma di livello da un tempo corrente compreso tra 0 e 1 secondo per la durata del livello.

Scostamento tempo Specifica il fotogramma a partire dal quale deve iniziare la riproduzione di fotogrammi sequenziali dal livello.
Si applica a Specifica le particelle interessate dai controlli di Mappa livello.

Sostituire le particelle Cannone predefinite con il testo

Potete usare caratteri testuali come particelle. Ad esempio, potete digitare un messaggio che Cannone spara attraverso il fotogramma. Potete inoltre modificare gli attributi di tre insiemi qualsiasi di caratteri. Ad esempio, potete rendere alcuni caratteri più grandi o luminosi di altri.

1. Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Opzioni.
2. Fate clic su Modifica testo effetto cannone.
3. Digitate il testo nella casella, quindi impostate le seguenti opzioni:
   - Per Font/Stile, scegliete il font e lo stile per i caratteri Cannone.
   - Per Ordine, fate clic per specificare la sequenza in cui i caratteri escono dal Cannone. La sequenza è relativa all'ordine dei caratteri digitato nella casella. Ad esempio, se la direzione del cannone è impostata su 90° (facendolo puntare a destra), il testo English deve uscire prima dall'ultima lettera di Cannone, affinché sia in un ordine leggibile. Pertanto, selezionate Da destra a sinistra.
   - Per Ripeti testo, selezionate la generazione continua dei caratteri digitati. Deselezionate la generazione solo per un'istanza dei caratteri.
4. Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Modifica testo effetto cannone, quindi fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Ambiente particelle.
5. Fate clic sul triangolo rivolto verso destra accanto a Cannone, in modo che punti verso il basso.
6. Fate clic sul valore Dimensione font, digitate un valore pari a 10 o superiore e premete Invio.

   Se desiderate smettere di sostituire le particelle predefinite con il testo, eliminate tutto il testo dalla casella nella finestra di dialogo Modifica testo effetto cannone.

Sostituire le particelle Griglia predefinite con il testo

1. Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Opzioni, quindi fate clic su Modifica testo griglia.
2. Impostate le opzioni seguenti:
   - Per Font/Stile, scegliete il font e lo stile per i caratteri Griglia.
   - Per Allineamento, fate clic su Sinistra, Centra o Destra per posizionare il testo nel riquadro corrispondente, nella posizione specificata nel controllo Griglia, oppure fate clic su Usa griglia per posizionare ciascuna lettera del testo su intersezioni consecutive della griglia.
   - Per Ripeti testo, selezionate la ripetizione dei caratteri digitati finché tutte le intersezioni della griglia non contengono un carattere. Le intersezioni della griglia sono specificate mediante i controlli Particelle attraverso e Particelle giù. Deselezionate la generazione solo per un'istanza del testo. (Questa opzione è disponibile solo se selezionate l'allineamento Usa griglia).
3. Digitate il testo nella casella. Se l'allineamento Usa griglia è selezionato e si desidera ignorare un'intersezione di griglia, digitare uno spazio. Per forzare il carattere successivo fino alla riga di griglia successiva, premete Invio.
4. Fate clic su OK per chiudere Modifica testo griglia, quindi fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Ambiente particelle.
5. Fate clic sul triangolo rivolto verso destra accanto a Griglia, in modo che punti verso il basso.
6. Fate clic sul valore Dimensione font, digitate un valore pari a 10 o superiore e premete Invio.

Se desiderate smettere di sostituire le particelle predefinite con il testo, eliminate tutto il testo dalla casella nella finestra di dialogo Modifica testo griglia.

Uso dei valori di Testo selezione per agire in modo diverso sui sottoinsiemi di testo

Specificando i valori di Testo selezione è possibile agire in modo diverso solo su determinati sottoinsiemi di particelle di testo. Per aprire la finestra di dialogo delle opzioni Ambiente particelle, fate clic su Opzioni nella parte superiore della voce Ambiente particelle nel pannello Controlli effetti. (Si tratta della stessa posizione in cui è possibile specificare il testo utilizzato dagli emettitori Griglia o Cannone.) Immettete quindi il testo in uno o più campi Testo selezione e fate clic su OK. Dopo aver effettuato questa operazione è possibile scegliere uno dei set Testo selezione dal menu Carattere sotto uno dei gruppi di proprietà Si applica a. Ad esempio, potete fare in modo che la gravità agisca solo sulla lettera e immettendo e in Testo selezione 1 e scegliendo quindi Testo selezione 1 in Gravità > Si applica a > Caratteri.

Nota: *Per la corrispondenza delle stringhe vale la distinzione maiuscole/minuscole ed essa non include né segni di punteggiatura né altri simboli.*
Come con tutte le funzionalità del testo è opportuno utilizzare questa funzionalità con font Symbol, tipo Wingdings.

Modifica di una particella per la sua durata

Alcuni controlli agiscono sulla particella fin dalla sua nascita: Cannone, Griglia, Esplosione livello ed Esplosione particelle. Altri agiscono sulla particella dopo la nascita e nel corso della sua durata: Gravità, Repulsione, Muro, Mappatore proprietà persistente e Mappatore proprietà

temporaneo. Per avere il massimo controllo sul movimento e sull'aspetto delle particelle, è necessario bilanciare questi controlli.

Ad esempio, se desiderate usare il cannone per sparare scintille che sbiadiscono nel tempo, potrebbe sembrare che dobbiate animare solo il controllo colore del cannone. Tuttavia, usando questo metodo, modificate solo il colore di ciascuna nuova particella mano a mano che viene creata. Per controllare il colore relativo alla durata delle particelle, è necessario creare una mappa di livello e usare uno dei mappatori di proprietà per alterare i canali del colore della particelle.

Il seguente elenco tratta il comportamento delle particelle comuni e come esso può essere influenzato.

Velocità Nella creazione di particelle, la velocità delle particelle è impostata dal cannone e dalle esplosioni; le particelle della griglia non hanno una velocità iniziale. Dopo la creazione di particelle, usate il controllo Forza nei gruppi di controllo Gravità e Repulsione. Potete inoltre influenzare la velocità della particelle individuali usando una mappa di livello per impostare i valori per le proprietà Velocità, Frizione cinetica, Forza e Massa nei mappatori di proprietà.

Direzione Nella creazione di particelle, il cannone include la direzione delle particelle, Esplosione livello ed Esplosione particelle inviano nuove particelle in tutte le direzioni, mentre le particelle della griglia non hanno una direzione iniziale. Dopo la creazione delle particelle, la direzione può essere influenzata dal controllo Direzione nel gruppo di controllo Gravità oppure specificando un contorno (maschera) nel gruppo di controllo Muro. Potete inoltre influenzare la direzione delle particelle individuali usando una mappa di livello per impostare i valori relativi a Forza sfumatura, Velocità X e Velocità Y nei mappatori di proprietà.

Area Usate una maschera Muro per contenere particelle in un'area diversa oppure per rimuovere tutte le barriere. Potete inoltre limitare le particelle a un'area, usando una mappa di livello per impostare i valori relativi alla proprietà Forza sfumatura nei mappatori di proprietà.

Preferenze Nel momento della creazione di particelle, Cannone, Griglia, Esplosione livello ed Esplosione particelle impostano le dimensioni delle particelle, a meno che non sostituiate i punti predefiniti con una mappa di livello. Il cannone e la griglia impostano il colore iniziale, mentre Esplosione livello ed Esplosione particelle prendono il colore dal punto, livello o carattere esploso. La finestra di dialogo Opzioni agisce sull'aspetto iniziale del testo. Dopo la creazione delle particelle, potete usare i mappatori di proprietà per impostare i valori relativi a Rosso, Verde, Blu, Scala, Opacità e Dimensione font.

Rotation (Rotazione) Al momento della creazione delle particelle, il cannone e la griglia non impostano alcuna rotazione; Esplosione particelle prende la rotazione dal punto, dal livello o dal carattere esploso. Usate Rotazione con orientamento automatico per far ruotare le particelle automaticamente lungo le loro rispettive traiettorie. Ad esempio, una particella può puntare verso l'alto mentre sale su un arco e puntare verso il basso mentre scende. La rotazione non è facilmente visibile per una particella di punto. È più facile da osservare solo quando sostituite la particella di punto con caratteri di testo o un livello. Dopo la creazione della particella, usate una mappa di livello per impostare i valori relativi alle proprietà Angolo, Velocità angolare e Torsione nei mappatori di proprietà.

Nota: *Per selezionare Rotazione con orientamento automatico, nel pannello Controlli effetti fate clic su Opzioni per l'effetto Ambiente particelle.*

Controlli di Gravità

Usate i controlli di Gravità per tirare le particelle esistenti in una direzione specificata. Le particelle accelerano nella direzione della gravità. Applicate in una direzione verticale per creare particelle che cadono come pioggia o neve, oppure particelle che salgono, come le bollicine di champagne. Applicate in una direzione orizzontale per simulare il vento.

Forza Specifica la forza di gravità. I valori positivi aumentano la forza, tirando con maggiore forza le particelle. I valori negativi riducono la forza.

Deviazione casuale forza Specifica un intervallo di generazione casuale per la forza. Con un'impostazione pari a zero, tutte le particelle rientrano nella stessa velocità. Con un valore più elevato, le particelle si presentano con velocità leggermente diverse. Anche se la gravità pura accelera allo stesso modo tutti gli oggetti, aumentando il valore di Deviazione casuale forza, potete ottenere risultati più realistici con soggetti quali foglie che cadono volteggiando in aria, dove vi è una sufficiente resistenza all'aria per variare le velocità di discesa delle foglie.

Direzione Specifica l'angolo lungo il quale tira la gravità. L'impostazione predefinita è di 180°, la quale simula il mondo reale tirando le particelle verso la parte inferiore del fotogramma.

Si applica a Specifica un sottoinsieme delle particelle del livello alle quale viene applicata la gravità.

Controlli di Repulsione

I controlli di Repulsione specificano le modalità in base alle quali le particelle si respingono o si attraggono. Questa funzione simula l'aggiunta di una carica magnetica positiva o negativa a ciascuna particella. Potete specificare quali particelle, livelli o caratteri costituiscono la forza di repulsione e quali vengono respinti.

Nota: *Se desiderate respingere un intero livello di particelle allontanandolo da un'area specifica, usate i controlli del mappatore di proprietà, Muro o Forza sfumatura.*

Forza Specifica la forza di repulsione. I valori più elevati respingono le particelle con una forza maggiore. I valori negativi determinano l'attrazione delle particelle.

Raggio forza Specifica il raggio (misurato in pixel) all'interno del quale vengono respinte le particelle. Un'altra particella deve trovarsi all'interno di questo raggio da respingere.

Respingente Specifica quali particelle fungono da elementi di repulsione o attrazione per un altro sottoinsieme specificato mediante il controllo Si applica a.

Si applica a Specifica un sottoinsieme delle particelle del livello alle quali viene applicata la repulsione o l'attrazione.

Controlli di Muro

I controlli di Muro contengono particelle, limitando l'area all'interno della quale possono spostarsi le particelle. Un Muro è una maschera chiusa creata mediante uno strumento maschera, come ad esempio lo strumento Penna. Quando una particella colpisce il muro, rimbalza a una velocità basata sullo forza con la quale lo ha colpito.

Bordo Specifica la maschera da usare come muro. Potete creare una nuova maschera disegnandone una sul livello dell'effetto.

Controlli di Si applica a

Molti controlli di Ambiente particelle includono i controlli di Si applica a. I controlli di Si applica a specificano le particelle interessate. Ad esempio, i controlli di Si applica a relativi a Esplosione particelle specificano su quali particelle agisce Esplosione particelle.

Particelle da Specifica il generatore di particelle o la combinazione di generatori di particelle sulle cui particelle si desidera agire.

Mappa selezione Specifica la mappa del livello che influenza quali particelle sono interessate.
Nota: *Lo spazio di simulazione non è delimitato dalle dimensioni del livello al quale viene applicato Ambiente particelle. Potreste dover usare una mappa di selezione più grande del livello Ambiente particelle, in modo che non influisca sui punti non visibili.*

Caratteri Specifica i caratteri su cui agire. Questo controllo viene applicato solo se come tipo di particella si stanno usando caratteri di testo.

Meno/più recente di Specifica il limite di età, in secondi, al di sopra o al di sotto del quale si desidera agire su una particella. I valori positivi agiscono sulle particelle più vecchie, mentre i valori positivi agiscono sulle particelle più giovani. Ad esempio, un valore pari a 10 significa che non appena una particella raggiunge 10 secondi passa al nuovo valore.

Durata sfumatura Specifica l'intervallo di età, in secondi, entro il quale il valore di Meno/più recente di viene sfumato. La sfumatura crea un cambiamento graduale, non brusco. Ad esempio, se impostate Meno/più recente di su 10 e Durata sfumatura su 4, circa il 20% delle particelle inizia a cambiare quando sono trascorsi 8 secondi, il 50% cambia quando sono trascorsi 10 secondi (il valore Meno/più recente di) e le altre cambiano quando sono trascorsi 12 secondi.

Usare i controlli del mappatore di proprietà di Ambiente particelle

Potete controllare le specifiche proprietà delle singolo particelle mediante una mappa di livello e Mappatore proprietà persistente o Mappatore proprietà temporaneo. Non potete modificare direttamente una particella specifica, ma potete usare una mappa di livello per specificare cosa accade a una qualsiasi particella che passa al di sopra di un pixel specifico del livello. Ambiente particelle interpreta la luminosità di ciascun pixel della mappa del livello come un valore specifico. Il mappatore di proprietà associa un canale specifico della mappa del livello (rosso, verde o blu) a una proprietà specifica, in modo tale che una particella passi al di sopra di un determinato pixel: il valore di luminosità di tale pixel modifica la proprietà.

Una proprietà di particella può essere modificata in modo permanente o temporaneo:

- Una modifica permanente a una proprietà di particella conserva il valore più recente impostato da una mappa di livello per la durata restante della particella, a meno che la particella non venga modificata da un altro controllo, come ad esempio Repulsione, Gravità o Muro. Ad esempio, se usate una mappa di livello per modificare le dimensioni delle particelle e animate tale mappa in modo che esca dal fotogramma, le particelle mantengono l'ultimo valore di dimensioni impostato dalla mappa di livello dopo che questa esce dal fotogramma.
- Una modifica temporanea a una proprietà di particella fa in modo che la proprietà torni al suo valore originale dopo ciascun fotogramma. Ad esempio, se usate una mappa di livello per modificare le dimensioni delle particelle e animate tale mappa in modo che esca dal fotogramma, ciascuna particella torna al valore di dimensioni originale non appena viene meno la corrispondenza con i pixel della mappa di livello. Analogamente, se applicate un operatore come Aggiungi, ogni volta che una particella passa sopra un pixel diverso della mappa di livello, il valore del pixel della mappa di livello viene aggiunto al valore originale della particella.

Sia in Mappatore proprietà persistente che in Mappatore proprietà temporaneo, potete controllare indipendentemente fino a tre proprietà di particelle, usando una singola immagine RGB come mappa di livello. Ambiente particelle ottiene questo controllo indipendente a tre componenti estraendo separatamente i valori di luminosità rispetto ai canali rosso, verde e blu nell'immagine. Se desiderate modificare solo una proprietà, non dovete usare tutti e tre i canali. Per modificare solo una proprietà oppure cambiare fino a tre proprietà usando gli stessi valori, usate un'immagine in scala di grigi come mappa di livello, in quanto i canali RGB sono identici.

Insieme ai fotogrammi chiave o alle espressioni, i mappatori di proprietà forniscono un controllo completo sulle proprietà delle singole particelle nello spazio e nel tempo. Usando le mappe di livello potete modificare le proprietà delle particelle in qualsiasi punto di un fotogramma. Applicando i fotogrammi chiave o le espressioni alle opzioni del mappatore di proprietà e animando una mappa di livello, potete controllare le modalità con le quali cambiano le proprietà delle particelle.

1. Per Usa livello come mappa, scegliete una mappa di livello da usare come origine per i valori che modificano i valori delle particelle. La mappa del livello deve far parte della composizione.
2. Per applicare l'effetto a un sottoinsieme di particelle, definite i controlli di Si applica a in base alle vostre esigenze.
3. Scegliete una proprietà per ciascuno dei controlli di Associa rosso a, Associa verde a e Associa blu a. Non dovete mappare le proprietà a tutti i canali dei colori. Ad esempio, se desiderate modificare la scala su una mappa immagine, potete mappare il colore rosso sulla scala senza impostare altre proprietà.
4. Specificate i valori minimi e massimo che desiderate vengano prodotti dalla mappa del livello per generare ciascun gruppo di mapping. Min è il valore sul quale viene mappato un pixel nero, mentre Max è il valore sul quale viene mappato un pixel bianco. La distribuzione tonale completa tra Min e Max viene quindi ridimensionata proporzionalmente.
5. Se usate Mappatore proprietà temporanee, potete applicare a un operatore il valore di una proprietà di particelle e il valore del pixel della mappa di livello corrispondente.
   Nota: *Poiché le proprietà delle particelle utilizzano molti tipi di unità, come ad esempio i pixel, i gradi e i secondi, potrebbe essere opportuno comprimere o espandere l'intervallo dei valori dalla mappa di livello, in modo tale che tutti i valori ottenuti siano utilizzabili nel sistema di misurazione di una proprietà di particella specifica. Prima di tutto, usate i controlli Min e Max, i quali definiscono l'intervallo di valori da usare dalla mappa di livello. Se è necessaria un'ulteriore regolazione e state usando*

Mappatore proprietà temporaneo, usate il controllo Operatore e scegliete un operatore matematico per amplificare, attenuare o limitare l'effetto di una mappa di livello.

Sia in Mappatore proprietà persistente che in Mappatore proprietà temporaneo potete usare il canale alfa della mappa di un livello per apportare modifiche più sofisticate al valore di una proprietà particolare. Ad esempio, le particelle su un pixel di mappa di livello in cui il valore del canale alfa è 255 vengono influenzati appieno, mentre i valori inferiori agiscono in misura minore sulle particelle. I pixel di mappa di livello sono del tutto trasparenti e non hanno alcun effetto sulle proprietà delle particelle.

Quando scegliete una delle seguenti proprietà, Ambiente particelle copia il valore dalla mappa di livello (ossia dal livello selezionato nel menu Usa livello come mappa) e lo applica alla particella.

Nessuno Non modifica nessuna proprietà di particella.

Red, Green, Blue (Rosso, Verde, Blu) Copiate il valore del canale rosso, verde o blu di una particella entro un intervallo di valori compreso tra 0,0 e 1,0.

Frizione cinetica Copia la quantità di forza di resistenza contro un oggetto in movimento, solitamente nell'intervallo 0.0–1.0. Aumentate questo valore per rallentare o arrestare le particelle, come se si frenasse.

Frizione statica Copia la quantità di inerzia che mantiene in posizione una particella fissa, solitamente nell'intervallo 0.0–1.0. Con l'impostazione zero, una particella si sposta quando è presente una qualsiasi altra forza, come la gravità. Se aumentate questo valore, per iniziare a muoversi una particella fissa richiede più di un'altra forza.

Angolo Copia la direzione in cui punta la particella, in gradi, relativamente all'angolo originale della particella. L'angolo è facilmente osservabile quando una particella è un carattere di testo o un livello senza simmetria radiale.

Velocità angolare Copia la velocità della rotazione della particella, in gradi al secondo. Questa impostazione determina la velocità di rotazione di una particella attorno al proprio asse.

Torsione Copia la forza della rotazione delle particelle. La velocità angolare di una particella viene aumentata mediante una torsione positiva e viene aumentata più lentamente per le particelle con una massa maggiore. I pixel più chiari agiscono con maggiore forza sulla velocità angolare; se contro la velocità angolare viene applicata una torsione sufficiente, la particella inizia a girare nella direzione opposta.

Scala Copia il valore di scala di una particella lungo gli assi x e y. Usate questo controllo per allungare proporzionalmente una particella. Un valore pari a 1.0 ridimensiona la particella alle dimensioni massime, mentre un valore pari a 2.0 la proporziona del 200% e così via.

Scala X, Scala Y Copiano il valore di scala di una particella lungo l'asse x e y. Usate queste proprietà per allungare una particella in senso orizzontale o verticale.

X, Y Copiano la posizione di una particella lungo l'asse x o y del fotogramma, in pixel. Un valore pari a zero specifica una posizione a sinistra del fotogramma (per X) oppure nella parte superiore del fotogramma (per Y).

Velocità sfumatura Copia la regolazione della velocità in base alle aree di una mappa di livello, sia sul piano x che y del movimento.

Velocità X, Velocità Y Copiano la velocità orizzontale (velocità dell'asse x) o la velocità verticale (velocità dell'asse y) di un particella, in pixel al secondo.

Forza sfumatura Copia la regolazione della forza in base alle aree di una mappa di livello, sia sul piano x che y del movimento. I valori di luminosità dei pixel nel canale di colore definiscono la resistenza alla forza delle particelle in ciascun pixel, in modo tale che il canale del colore funga da mappa di livello delle colline e delle valli, che riducono o aumentano la forza delle particelle. Nella mappa del livello, le aree di uguale luminosità non determinano alcuna regolazione, in modo simile alle pianure. I valori più bassi dei pixel rappresentano una resistenza minore alla forza di una particella, simile alla pendenza di una discesa. I valori più alti dei pixel rappresentano una resistenza maggiore alla forza di una particella, simile alla pendenza di una salita. Per ottenere risultati ideali, usate un'immagine di mappa di livello dai bordi sfumati.

Se per Forza sfumatura state usando una mappa di livello in cui le aree piatte non prevedono alcuna regolazione e se state usando i controlli Min e Max (non gli operatori Min e Max), quando impostate l'intervallo dei valori di Forza sfumatura, definite valori positivi e negativi dello stesso numero (ad esempio –30 e +30). In tal modo il centro dell'intervallo resta centrato su zero.

Forza X Copia la coercizione lungo l'asse x del movimento. I valori positivi spingono una particella verso destra.

Forza Y Copia la coercizione lungo l'asse y del movimento. I valori positivi spingono una particella verso il basso.

Opacità Copia la trasparenza di una particella, dove zero è invisibile e 1 è un solido. Regolate questo valore per dissolvere le particelle in apertura o in chiusura.

Massa Copia la massa delle particelle, la quale interagisce con tutte le proprietà che regolano la forza, come ad esempio Gravità, Frizione statica, Frizione cinetica, Torsione e Velocità angolare. Per spostare le particelle con una massi più consistente è necessaria una forza maggiore.

Durata Copia il lasso di tempo trascorso dalla creazione di una particella, in secondi. Alla fine della sua durata, la particella viene rimossa dal livello. La durata predefinita è praticamente immortale.

Carattere Copia il valore che corrisponde a un carattere di testo ASCII, facendo in modo che sostituisca la particella corrente. È applicabile solo se si usano caratteri di testo come particelle. Potete specificare quali caratteri di testo appaiono dipingendo o disegnando le tonalità di grigio sulla mappa del livello corrispondente ai caratteri ASCII desiderati. Un valore pari a zero non genera alcun carattere. Per i caratteri in italiano, usate valori compresi tra 32 e 127. L'intervallo di valori possibili può contenere caratteri giapponesi. Per ulteriori informazioni sui valori dei caratteri ASCII per i font usati, consultate la documentazione relativa ai font, usate un'utilità come Mappa caratteri (Windows) o contattate il produttore di font.
Nota: *Se desiderate semplicemente fare in modo che determinati caratteri formino un messaggio, è molto più facile digitare il testo direttamente nella finestra di dialogo Opzioni. La proprietà Carattere è più utile come effetto di messaggio segreto in cui scarabocchiare caratteri di testo.*

Dimensione font Copia le dimensioni in punti dei caratteri. È applicabile solo se si usano caratteri di testo come particelle. Aumentate questo valore per creare caratteri più grandi.

Scostamento tempo Copia il valore di Scostamento tempo usato dalla mappa di livello. È applicabile solo se avevate usato il controllo Mappa livello per specificare un livello multifotogramma (quale un filmato) come origine della particella.

Velocità scala Copia la scala di una particella. I valori positivi espandono la particella, mentre i valori negativi la riducono. Le particelle si espandono o si riducono in base a una percentuale al secondo.

Controlli Min e Max per i mappatori di proprietà

Quando l'intervallo globale dei valori di luminosità di una mappa di livello è troppo ampio o troppo restrittivo, usate Min e Max per allungare, comprimere o spostare l'intervallo di valori generato dalla mappa di livello. I seguenti esempi illustrano i casi in cui potrebbe essere opportuno regolare Min e Max:

- È opportuno impostare le dimensioni minime dei font su 10 punti e quelle massime su 96 punti. Impostare il valore Min su 10 e il valore Max su 96.
- Impostate il colore iniziale di una particella, quindi usate una mappa di livello per modificare i colori delle particelle. Se appurate che le modifiche del colore non siano sufficientemente accentuate, potete diminuire il valore Min e aumentare il valore Max per aumentare il contrasto.
- Impostate la velocità iniziale di una particella, quindi usate una mappa di livello per modificare il valore di Velocità X. Tuttavia, la differenza tra le particelle più veloci e quelle più lente risulta essere eccessiva. Aumentando il valore di Min e abbassando il valore di Max per il canale della mappa di livello mappata sul valore Velocità X, restringete l'intervallo ottenuto delle velocità delle particelle.
- Usate una mappa di livello per agire sulla proprietà Scala delle particelle e stabilite che le particelle più piccole non sono sufficientemente piccole, mentre le particelle ottenute sono troppo grandi. In questo caso, l'intero intervallo di output va spostato in basso; abbassate i valori Min e Max.
- Avete una mappa di livello che modifica le particelle nella direzione opposto a quella desiderata. Scambiate i valori Min e Max, ottenendo in tal modo lo stesso risultato che avreste invertendo la mappa di livello.

  Nota: *Il canale alfa della mappa di livello viene usato come mappa di selezione per Mappatore proprietà temporaneo e Mappatore proprietà persistente.*

Controlli di Operatore per l'effetto Mappatore proprietà temporaneo

Quando usate i controlli di Mappatore proprietà temporaneo, Ambiente particelle sostituisce il valore della proprietà di una particella con il valore rappresentato dal pixel della mappa di livello nella posizione corrente della particella. Potete inoltre amplificare, attenuare o limitare i valori ottenuti specificando un operatore matematico e quindi usando sia il valore della proprietà di una particella che il valore del pixel corrispondente della mappa di livello.

Imposta Sostituisce il valore di proprietà di particella con il valore del pixel corrispondente della mappa del livello. Ad esempio, per sostituire il valore di una proprietà di particelle con il valore di luminosità del pixel corrispondente sulla mappa di livello, usate Imposta. Questo è l'operatore più prevedibile ed anche quello predefinito.

Aggiungi Usa la somma del valore della proprietà di una particella e il valore del pixel corrispondente della mappa del livello.

Differenza Usa il valore assoluto della differenza di valore di una proprietà di particella e il valore di luminosità del pixel corrispondente sulla mappa di livello. Poiché prende in considerazione il valore assoluto della differenza, il valore ottenuto è sempre positivo. Questo operatore è utile se si desidera limitare i valori ai soli valori positivi. Se state cercando di modellare un comportamento realistico, l'operatore Differenza potrebbe non essere ideale.

Sottrai Inizia con il valore di una proprietà di particella e sottrae il valore di luminosità del pixel corrispondente sulla mappa di livello.

Moltiplica Moltiplica il valore di una proprietà di particella per il valore di luminosità del pixel corrispondente della mappa del livello e utilizza il risultato.

Min Confronta il valore di luminosità della mappa di livello per il valore della proprietà della particelle e utilizza il valore più basso. Per limitare una proprietà di particella in modo tale che sia inferiore o uguale a un valore, usate l'operatore Min e impostate i controlli Min e Max sul valore desiderato. Se come mappa di livello usate un solido bianco, dovete semplicemente impostare il controllo Max su tale valore.

Max Confronta il valore di luminosità della mappa di livello per il valore della proprietà della particelle e utilizza il valore più alto.

Per amplificare i valori correnti delle proprietà, provate ad applicare l'operatore Aggiungi con valori positivi oppure l'operatore Moltiplica con valori superiori a 1,0. per attenuare le modifiche dei valori delle proprietà, provate ad applicare l'operatore Moltiplica usando valori compresi tra

0,0 e 1,0.

Livelli di controllo per Ambiente particelle

Ambiente particelle può utilizzare un livello di controllo per controllare una proprietà di particella, come l'opacità. Per informazioni generali sulla creazione e l'utilizzo dei livelli di controllo, consultate Effetti composti e livelli di controllo.

A prescindere dalla profondità di colore dell'immagine usata come mappa di livello, Ambiente particelle usa sempre i canali rosso, verde e blu come se ciascuno di essi fosse un'immagine in scala di grigi a 8 bpc. Se create un livello di controllo usando i colori, i gruppi della proprietà Mappatore proprietà di Ambiente particelle possono estrarre separatamente i valori di luminosità da ciascun canale di colore RGB.

Il canale alfa di un livello di controllo modifica i valori di colore nel livello di controllo prima che Ambiente particelle utilizzi i valori di pixel del livello di controllo. Le aree in cui il valore del canale alfa è pari a 0 (aree trasparenti di un livello di controllo) non agiscono sui valori delle particelle. Le aree in cui il canale alfa ha un valore superiore a 0 (aree semitrasparenti e opache di un livello di controllo) agiscono sul valore della particella fino a un grado proporzionale al valore del canale alfa. Se usate i gruppi di proprietà Mappatore proprietà persistente o Mappatore proprietà temporaneo, la serie di intervalli dei controlli per Min e Max interessa anche il valore applicato alla particella.

Ambiente particelle può estrarre separatamente i valori di luminosità dai canali rosso, verde e blu di un'immagine. Se desiderate creare mappe di livello diverse per ciascun canale, usate un programma che consenta di modificare i singoli canali dei colori, come ad esempio Adobe Photoshop, quindi disegnate o incollate ciascuna mappa di livello nel proprio canale. Salvate il livello di controllo come immagine RGB in un formato importabile da After Effects. L'immagine potrebbe avere un aspetto insolito una volta visualizzata nella modalità RGB, in quanto è destinata all'uso come singolo livello nascosto contenente tre mappe di livello diverse, non come un livello di colore visibile.

Se avete già tre immagini separate, potete combinarle in un unico file RGB mediante l'effetto Imposta canali. Imposta canali può caricare ciascuna immagine del proprio canale in un file combinato, rendendolo idoneo per l'uso come mappa di livello RGB.

Migliorare le prestazioni con Ambiente particelle

Tenete presente quanto segue quando utilizzate l'effetto Ambiente particelle:

- Quando generate un effetto Ambiente particelle, osservate il pannello Info per vedere quante particelle vengono generate. Se un effetto contiene più di 10.000 particelle, esso può rallentare significativamente il rendering. Se notate problemi di prestazioni, impostate Particelle al secondo e/o Particelle in verticale su valori relativamente bassi (tra 1 e 100).
- La griglia ed esplosione livello generano particelle su ciascun fotogramma, il che potrebbe determinare la generazione di troppo particelle per l'effetto che state creando e rallentare il rendering. Per evitare la generazione continua di particelle, animate questi controlli in modo che nel tempo scendano gradualmente fino a zero: Esplosione livello, Raggio delle nuove particelle, larghezza e altezza griglia, Raggio particella e Dimensione font. Dopodiché, Ambiente particelle genera nuove particelle solo all'inizio di una sequenza.
- Quando applicate un effetto Ambiente particelle a un livello, le posizioni delle particelle non sono limitate ai limiti di tale livello. Per controllare le particelle che non potete vedere o che appaiono vicino al bordo dell'immagine, usate una mappa di selezione o di proprietà più grande dell'area del livello Ambiente particelle. Inoltre, After Effects prende in considerazione il canale alfa di una mappa di immagine. Se desiderate che le aree trasparenti della mappa agiscano sulle particelle, precomponete il livello della mappa con un solido nero dietro di esso.

  Per specificare il rendering del campo con un effetto Ambiente particelle, selezionate Attiva rendering campo nella finestra di dialogo delle opzioni di Ambiente particelle. Dopodiché, Ambiente particelle calcola la simulazione con una frequenza fotogrammi doppia della composizione corrente, il che soddisfa i requisiti di rendering del campo.

Torna all'inizio

Effetto Esplosione

Nota: *per informazioni sulle proprietà condivise da diversi effetti Simulazione, consultate Controlli comuni di Illuminazione e di Materiale.*
L'effetto Esplosione esplode le immagini. Usate i controlli dell'effetto per impostare i punti di esplosione e regolare la forza e il raggio. Qualsiasi elemento al di fuori del raggio non esplode, lasciando inalterate le porzioni del livello. Potete applicare ai pezzi esplosi forme particolari a scelta tra la serie di forme disponibili o creare forme personalizzate, nonché estruderli per conferire loro consistenza e profondità. Potete inoltre usare un livello di sfumatura per controllare con precisione la temporizzazione e l'ordine di un'esplosione. Ad esempio, potete importare un logo e usare l'effetto Esplosione per soffiare un foro a forma di logo in un livello.
In una serie di video Total Training, Brian Maffitt offre oltre due ore di spiegazioni ed esercitazioni sull'effetto Esplosione. Da quando sono stati creati questi video, l'interfaccia è cambiata ma le informazioni restano tuttora valide.

Nota: *Per invertire la direzione temporale dell'effetto Esplosione (ossia, fare in modo che i pezzi si attirino invece che respingersi), applicate l'effetto, precomponete il livello e quindi invertite l'ordine temporale del livello della precomposizione.*
Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Risorse online sull'effetto Esplosione

Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video realizzata da Aharon Rabinowitz che illustra come creare testo estruso 3D in After Effects utilizzando l'effetto Esplosione.Nel sito Web Forging Fire è disponibile un'esercitazione realizzata da Rick Janusz che mostra come usare l'effetto Esplosione per creare un oggetto 3D con estrusione da un elemento 2D.Nel sito Web ProVideo Coalition Chris e Trish Meyer offrono un articolo sull'utilizzo di un semplice set di espressioni per orientare un livello con un effetto Esplosione in modo che possa essere integrato con altri

livelli 3D in una composizione.Nel sito Web Video Copilot di Andrew Kramer è disponibile un'esercitazione video sull'utilizzo dell'effetto Esplosione per realizzare l'esplosione di un pianeta.Nel sito Web AETUTS+ è disponibile un'esercitazione video realizzata da Lloyd Alvarez sull'utilizzo dell'effetto Esplosione con una mappa di esplosione personalizzata per realizzare la disintegrazione di una persona.

Controlli vista

Il controllo Visualizzazione specifica esattamente il modo in cui una scena viene rappresentata nel pannello Composizione, utilizzando le seguenti viste:

Con rendering Visualizza i pezzi con texture e illuminazione—così come essi appariranno nell'output finale. Durante il rendering dell'animazione, usate questa visualizzazione.

Vista anteriore reticolo Visualizza il livello da un angolo di videocamera a schermo intero e diretto, senza prospettiva. Usate questa visualizzazione per regolare i punti dell'effetto e altri parametri difficili da vedere da posizione angolata. Inoltre, i contorni della mappa di esplosione sono visibili in modo tale da poter posizionare, ruotare e ridimensionare con precisione i pattern di esplosione. Alternare tra questa visualizzazione e la visualizzazione della prospettiva usata per la scena è un'operazione molto facile.

Reticolo Visualizza la prospettiva corretta della scena, quindi potete impostare rapidamente la videocamera nel modo desiderato e perfezionare la profondità di estrusione.

Vista anteriore reticolo + Forze Visualizza la rappresentazione vista anteriore reticolo del livello, nonché una rappresentazione blu di ciascuna sfera di forza.

Reticolo + Forze Visualizza la vista reticolo, insieme a una rappresentazione blu delle sfere della forza. Questa visualizzazione include i controlli della videocamera, in modo tale che sia possibile posizionare con precisione tutti gli elementi nello spazio 3D.

Controllo Rendering

Il controllo Rendering esegue il rendering dell'intera scena (impostazione predefinita), del livello non esploso oppure dei pezzi esplosi, indipendenti gli uni dagli altri. Ad esempio, se desiderate applicare l'effetto Bagliore solo ai pezzi esplosi e non alle parti del livello che restano intatte, create l'esplosione e duplicate il livello. Dopodiché, per il livello posteriore, scegliete Livello dal menu Rendering e per il livello anteriore scegliete Pezzi. Applicate quindi l'effetto Bagliore al livello anteriore.

Controlli di Forma

I controlli di Forma specificano la forma e l'aspetto dei pezzi esplosi.

Pattern Specifica il pattern predefinito da usare per i pezzi esplosi.

Mappa esplosione personalizzata Specifica il livello da usare come forma dei pezzi esplosi.

Porzioni bianche fisse Evita che le sezioni bianche di una mappa di esplosione personalizzata vengano esplose. Potete usare questo controllo per forzare alcune parti di un livello a restare intatte.

Usate questo controllo quando la mappa di esplosione utilizza immagini o lettere, come la lettera O: impostate la porzione che non desiderate esplodere - come ad esempio i centri della O e lo sfondo - sul bianco puro e impostate il resto su un altro colore puro.

Ripetizioni Specifica la scala del pattern a sezioni. Questo controllo funziona solo insieme alle mappe di esplosione predefinite, le quali sono tutte affiancate. Aumentando questo valore aumenta il numero di pezzi sullo schermo, riducendo le dimensioni della mappa di esplosione. Di conseguenza, il livello viene scomposto in numerosi livelli di dimensioni inferiori. L'animazione di questo controllo non è consigliata, in quanto può provocare sbalzi improvvisi nel numero e nelle dimensioni dei pezzi esplosi.

Direzione Ruota l'orientamento di una mappa di esplosione predefinita, relativamente al livello. Come con le ripetizioni, l'animazione di questo controllo determina improvvisi sbalzi nell'animazione e non è consigliata.

Origine Posiziona con precisione una mappa di esplosione sul livello. Questa opzione è utile se si desidera allineare le parti di un'immagine con pezzi esplosi specifici. L'animazione di questo controllo determina determina improvvisi sbalzi nell'animazione e non è consigliata.

Profondità estrusione Aggiunge una terza dimensioni ai pezzi esplosi. Più alto è il valore, maggiore è lo spessore dei pezzi. Nella visualizzazione Con rendering, questo effetto non è visibile fino all'avvio dell'esplosione o della rotazione della videocamera. Impostando un valore di questo controllo su un valore più alto, i pezzi potrebbero passare gli uni attraverso gli altri. Anche se in genere questo non è un problema nelle animazioni alla massima velocità, potrebbe diventare evidente quando i pezzi diventano spessi e rallentano.

Controlli Forza 1 e Forza 2

I controlli Forza 1 e Forza 2 definiscono le aree di scoppio mediante due forze diverse.

Posizione Specifica il punto centrale corrente dello scoppio nello spazio (x,y).

Profondità Specifica il punto centrale corrente nello spazio z, oppure la distanza davanti o dietro il livello in cui si trova il punto di scoppio. Regolate Profondità per determinare in che misura il raggio di scoppio viene applicato al livello. Il raggio di scoppio definisce una sfera, mentre il livello è praticamente un piano; pertanto, solo una sezione circolare della sfera interseca il piano. Maggiore è la distanza del livello dal centro dello scoppio, minori sono le dimensioni della sezione circolare. Quando i pezzi esplodono, volano via dal centro della forza. La profondità determina la direzione in cui volano i pezzi: i valori positivi fanno sì che i pezzi esplodano in avanti, verso la videocamera (supponendo un'impostazione predefinita della videocamera pari a 0, 0, 0); i valori negativi fanno sì che i pezzi esplodano all'indietro, allontanandosi dalla videocamera. Per osservare il risultato dell'impostazione Profondità, usate la visualizzazione Reticolo + Centro sfera.

Raggio Definisce le dimensioni della sfera che scoppia. Il raggio è la distanza dal centro di un cerchio (o sfera) al bordo. Regolando questo valore, potete determinare con precisione quali pezzi devono esplodere. Modificando questo valore, la velocità e la completezza dell'esplosione possono variare. Eseguendo un'animazione che da piccola diventa grande, viene generata un'esplosione con onda d'urto in espansione.

Nota: *per iniziare l'esplosione in un momento diverso dal tempo zero del livello, animate la proprietà Raggio, non la proprietà Forza. I pezzi*

all'interno della sfera di forza definiti Dalla proprietà raggio vengono fatti uscire dal riquadro per gravità, anche se l'impostazione di Forza è 0. Usate i fotogrammi chiave Blocco della proprietà Raggio con il valore 0 fino al momento in cui desiderate che abbia inizio l'esplosione.

Intensità Specifica la velocità alla quale viaggiano i pezzi esplosi e con quanta violenza vengono allontanati o risucchiati nel punto di scoppio. Un valore positivo fa allontanare i pezzi dal punto di scoppio, mentre un valore negativo li risucchia verso di esso. Tanto maggiore è il valore positivo, quanto maggiore è la velocità e la distanza alla quale volano via dal punto centrale. Tanto più è grande il valore negativo quanto più velocemente i pezzi di lanciano verso il centro della sfera della forza. Quando i pezzi sono lanciati, la sfera di forza non influisce più su di essi ed è sostituita dalle impostazioni di Fisica. Un valore negativo di Forza non risucchia i pezzi in un buco nero; al contrario, i pezzi volano gli uni attraverso gli altri e riescono dall'altro lato della sfera. Impostando Forza su un valore basso, i pezzi si scompongono in forme, creando incrinature nel livello, ma senza far esplodere i pezzi. Se la gravità è impostata su un qualsiasi valore diverso da 0, i pezzi vengono tirati nella direzione della gravità, dopo essersi scomposti.

Nota: *Un pezzo esploso è composto da vertici (punti che definiscono gli angoli della forma), bordi (linee che collegano i punti) e piani (pareti della forma). Esplosione stabilisce quando una forma è giunta a contatto con una sfera di forza in base al momento in cui un vertice viene a contatto con la sfera.*

Controlli di Sfumatura

I controlli di Sfumatura specificano il livello di sfumatura usato per controllare la temporizzazione di un'esplosione e i pezzi che sono interessati dallo scoppio.

Soglia esplosione Specifica quali pezzi della sfera di forza esplodono in base alla corrispondente luminanza del livello di sfumatura specificato. Se Soglia esplosione è impostato su 0%, nessun pezzo della sfera di forza esplode. Se è impostato su 1%, solo i pezzi della sfera di forza corrispondenti alle aree bianche (o molto simili al bianco) del livello della sfumatura esplodono. Se è impostato su 50%, tutti i pezzi della sfera di forza corrispondenti alle aree dal bianco al 50% di grigio della sfumatura esplodono. Se è impostato su 100%, tutti i pezzi della sfera di forza esplodono. Poiché ci sono 256 tonalità di grigio (compreso il nero e il bianco), ciascun punto percentuale rappresenta circa 2,5 sfumature di grigio.

Animando Soglia esplosione si agisce sulla temporizzazione dell'esplosione. Se si lascia il valore impostato su 0%, il livello non esplode mai. Tuttavia, se impostate un fotogramma chiave di Soglia esplosione su 50%, i pezzi del livello nel campo della forza che corrispondono alle aree del livello del gradiente che vanno dal bianco al 50% di grigio esplodono. Se animate Soglia esplosione fino al 100%, i restanti pezzi della sfera di forza esplodono.

Livello sfumatura Specifica il livello da usare per determinare quando esplodono le aree specifiche del livello di destinazione. Le aree bianche esplodono per prime, mentre le aree nere esplodono per ultime. Esplosione determina quali pixel corrispondono ai relativi pezzi, suddividendo il livello in pezzi, ciascuno con un punto centrale o un punto di bilanciamento. Se sovrapponete la mappa di esplosione sul livello del gradiente, i pixel del livello del gradiente che si trovano precisamente sotto ciascun punto di bilanciamento controllano l'esplosione.

Nota: *Alcune forme hanno un punto di bilanciamento che fuoriesce dall'area effettiva della forma—ad esempio, le lettere C e U. Quando si progetta un livello di gradiente in tale situazione, evitate di usare le versioni in scala di grigi delle lettere. Al contrario, usate forme più grandi che coprono il punto di bilanciamento di ciascun carattere.*

Inverti sfumatura Inverte i valori di pixel nella sfumatura. Il bianco diventa nero e il nero diventa bianco.

Controlli di Fisica

I controlli di Fisica specificano in che modo i pezzi si spostano e cadono attraverso lo spazio.

Velocità di rotazione Specifica la velocità alla quale i pezzi ruotano attorno all'esse impostato dal controllo Asse precipitazione, consentendo di simulare velocità di rotazione diverse per materiali diversi. In natura, pezzi di forma simile girano a velocità diverse in base alla loro massa e alla frizione dell'aria. Ad esempio, un mattone gira più rapidamente dello Styrofoam.

Asse precipitazione Specifica l'asse attorno al quale girano i pezzi. Libero fa girare i pezzi in tutte le direzioni. Nessuno elimina tutte le rotazioni. X, Y e Z fanno girare i pezzi solo attorno all'asse selezionato. XY, XZ e YZ fanno girare i pezzi solo attorno alla combinazione di assi selezionata.

Nota: *Qualsiasi applicazione della rotazione dell'asse z appare solo quando una seconda forza colpisce il livello. I pezzi non ruotano dalla prima esplosione, se è selezionata la rotazione del solo asse z.*

Casualità Agisce sulle velocità e le rotazioni iniziali generate dalla sfera di forza. Quando questo controllo è impostato su 0, i pezzi volano direttamente allontanandosi dal punto centrale di un'esplosione (supponendo una forza positiva). Poiché le vere esplosioni sono raramente così ordinate, Casualità consente di variare leggermente le cose.

Viscosità Specifica con quale velocità i pezzi decelerano dopo l'esplosione. Più è elevato il valore di Viscosità, maggiore è la resistenza che i pezzi incontrano mano a mano che si spostano e girano. Se Viscosità è impostata su un valore sufficientemente elevato, i pezzi si fermano rapidamente. Per replicare un'esplosione nell'acqua o nel fango, impostate Viscosità su un valore elevato. Nell'aria, impostate un valore medio, mentre per un'esplosione nello spazio impostate un valore basso, oppure 0.

Varianza massa Specifica il peso teorico dei pezzi mentre esplodono. Ad esempio, un pezzo grande è più pesante rispetto a un pezzo piccolo e pertanto non vola altrettanto lontano o velocemente quando incontra lo scoppio. L'impostazione predefinita di Varianza massa e 30% e rende abbastanza bene questa legge della fisica. Impostando Varianza massa sul 100%, la differenza tra il comportamento dei pezzi grandi rispetto a quelli piccoli viene esagerata notevolmente. Impostandola sullo 0%, tutti i pezzi si comportano allo stesso modo, a prescindere dalle loro dimensioni.

Gravità Determina cosa accade ai pezzi dopo che sono stati scomposti e fatti esplodere. Più è alta l'impostazione della gravità maggiore è la velocità con la quale i pezzi vengono risucchiati nella direzione impostata da Direzione gravità e Inclinazione gravità.

Direzione gravità Definisce la direzione nello spazio (x,y) nella quale viaggiano i pezzi soggetti alla gravità. La direzione è relativa a livello. Se Inclinazione gravità è impostata su 90 o 90, Direzione gravità non ha alcun effetto.

Inclinazione gravità Determina la direzione nello spazio z sulla quale si spostano i pezzi una volta che esplodono. Un valore pari a 90 esplode i pezzi in avanti, relativamente al livello. Un valore pari a -90 li esplode all'indietro, relativamente al livello.

Controlli di Texture

I controlli di Texture specificano la texture dei pezzi.

Colore Specifica il colore del pezzo in base a quanto definito dai menu Modalità parte anteriore, Modalità parte laterale e Modalità parte posteriore. Questo colore potrebbe essere visibile o meno, a seconda delle impostazioni di Modalità: Quando un'impostazione di modalità è Colore, Livello colorato, Colore + Opacità, oppure Livello colorato + Opacità, il colore selezionato viene inserito nell'aspetto del pezzo.

Opacità Controlla l'opacità dell'impostazione Modalità corrispondente. Affinché l'opacità agisca sull'aspetto del pezzo, un'impostazione Modalità deve essere Colore + Opacità, Livello + Opacità, oppure Livello colorato + Opacità. Potete usare il controllo Opacità insieme alle mappe di texture, per creare l'aspetto di materiali semitrasparenti.

Modalità parte anteriore, Modalità parte laterale, Modalità parte posteriore Determinare l'aspetto della parte anteriore, laterale e posteriore dei pezzi. Colore applica il colore selezionato al lato applicabile del pezzo. Livello prende il livello scelto nel menu Livello corrispondente e lo mappa sul lato applicabile del pezzo. Livello colorato mescola il livello scelto con il colore selezionato; l'effetto è simile a quello che si ottiene visualizzando il livello attraverso un filtro colorato. Colore + Opacità combina il colore selezionato e il valore di Opacità. Con Opacità impostata su 1, il lato applicabile viene assegnato al colore selezionato. Con Opacità impostata su 0, il lato applicabile è trasparente. Livello + Opacità combina il livello scelto e la quantità di Opacità. Con Opacità impostata su 1, il livello scelto viene mappato sul lato applicabile. Con Opacità impostata su 0, il lato applicabile è trasparente. Livello colorato + Opacità combina il livello colorato scelto e la quantità di Opacità. Con Opacità impostata su 1, il livello colorato scelto viene mappato sul lato applicabile. Con Opacità impostata su 0, il lato applicabile è trasparente.

Nota: *Se applicate Esplosione a un livello contenente un canale alfa che desiderate usare per la trasparenza, usate la stessa texture (o almeno un altro livello con un identico canale alfa) per la parte anteriore, laterale e posteriore dei pezzi, in modo da rendere trasparenti tutti i lati.*

Livello anteriore, Livello laterale, Livello posteriore Specificate il livello da mappare sul lato corrispondente del pezzo. Livello anteriore mappa il livello scelto sul lato anteriore del pezzo. Livello posteriore mappa il livello scelto all'indietro sul livello. Se Livello viene scelto sia per Modalità parte anteriore che per Modalità parte posteriore e per ciascuno è specificato lo stesso livello, ciascun pezzo esploso ha le stesse informazioni di pixel a entrambi i lati. Livello laterale mappa un'estrusione del livello scelto sui lati estrusi del pezzo, come se il livello scelto venisse mappato anch'esso sulla parte anteriore e posteriore e il livello fosse stato tagliato.

Nota: *Se scegliete un livello con un effetto applicato, l'effetto non viene visualizzato nella texture, a meno di non precomporre il livello. Tuttavia, se si seleziona Nessuno, il livello al quale è stato applicato l'effetto Esplosione, insieme ad eventuali effetti che si verificano prima di Esplosione, viene usato come mappa di texture, senza che si renda necessaria alcuna precomposizione.*

Controlli Sistema videocamera e Posizione videocamera

Sistema videocamera Se usare le proprietà di Posizione videocamera dell'effetto, le proprietà di Fissa angoli dell'effetto o le posizioni predefinite di luci e videocamera della composizione per il rendering delle immagini 3D.

Rotazione X, Rotazione Y, Rotazione Z Ruotano la videocamera attorno all'asse corrispondente. Usate questi controlli per osservare le carte dall'alto, di lato, da dietro o da qualsiasi altro angolo.

Posizione X, Y Punto dello spazio (x,y) in cui è posizionata la videocamera.

Posizione Z Punto lungo l'asse z in cui è posizionata la videocamera. I numeri piccoli spostano la videocamera più vicino alle carte, mentre i numeri grandi la allontanano dalle carte.

Lunghezza focale Fattore di zoom. I numeri più piccoli eseguono lo zoom avanti.

Ordine di trasformazione Ordine in cui la videocamera ruota attorno ai suoi tre assi e se essa ruota prima o dopo essere stata posizionata mediante gli altri controlli di Posizione videocamera.

Controlli di Fissa angoli

Il fissaggio degli angoli è un sistema alternativo di controllo della videocamera. Usatelo come supporto per comporre il risultato dell'effetto in una scena su una superficie piatta inclinata rispetto al fotogramma.

Angolo superiore sinistro, Angolo superiore destro, Angolo inferiore sinistro, Angolo inferiore destro Punto in cui attaccare ciascuno degli angoli del livello.

Lunghezza focale automatica Determina la prospettiva dell'effetto durante l'animazione. Se questa opzione è deselezionata, la lunghezza focale specificata viene usata per individuare una posizione e un orientamento della videocamera che posizioni gli angoli del livello nei punti di fissaggio degli angoli, se possibile. In caso contrario, il livello viene sostituito dal relativo contorno, disegnato tra i punti di fissaggio. Se questa opzione è selezionata, viene usata la lunghezza focale necessaria per fare corrispondere i punti angolari, se possibile. In caso contrario, il valore corretto viene interpolato dai fotogrammi vicini.

Lunghezza focale Ignora le altre impostazioni, se i risultati ottenuti non sono quelli desiderati. Se si imposta Lunghezza focale su un valore che non corrisponde a quello che si avrebbe se i perni degli angoli si trovassero effettivamente in quella configurazione, l'immagine potrebbe avere un aspetto insolito (presentare una distorsione curvilinea, ad esempio). Tuttavia, se conoscete la lunghezza focale che state cercando di abbinare, questa opzione è il sistema più semplice per ottenere risultati corretti.

Creazione di una mappa di dispersione personalizzata

Tutti i livelli di After Effects sono rappresentati da un'immagine RGBA, comprese le immagini in bianco e nero. L'effetto Esplosione calcola il limite di luminanza di ciascun canale per creare una mappa di esplosione personalizzata. Esplosione calcola il limite di luminanza del 50% di ciascun canale, creando un'immagine composta di soli otto colori: rosso, verde, blu, giallo, magenta, cyan, bianco e nero. Questi otto colori diventano combinazioni possibili dei canali sempre attivate (255) o sempre disattivate (0). Il livello di esplosione si divide lungo i bordi di queste sezioni colorate diverse.

Quando progettate mappe di esplosione diverse, potrebbe essere utile impostare manualmente un limite per ciascun canale dell'immagine corrispondente al 50% (a tal fine potete usare l'effetto Curve). Quando impostate la soglia potete vedere in che modo l'immagine verrà suddivisa in

pezzi. In alternativa, potete creare mappe di esplosione personalizzate disegnando un'immagine solo con gli otto colori sopraelencati, senza tonalità intermedio o anti-aliasing.

Nota: *Usate l'effetto Colorama per posterizzare i colori di un'immagine a questi otto colori. Disattivate Interpolazione palette nei controlli dell'effetto Colorama. Consultate Effetto Colorama.*

Il canale alfa determina se esiste un pezzo esploso. Un valore di canale alfa determina un pezzo esploso e un valore di canale alfa nero non produce alcun pezzo. Usando un canale alfa potete creare una mappa di sezioni contenente fori oppure generare semplici modelli 3D come testo estruso.

Nota: *La mappa di esplosione personalizzata determina le forme dei pezzi in cui un livello esplode, ma non quando avviene l'esplosione. La temporizzazione è determinata dai controlli di Forza e può essere controllata ulteriormente da un livello di sfumatura.*

Nel sito Web Toolfarm potete trovare un'esercitazione che illustra come creare una mappa di esplosione personalizzata per alcuni mattoni reali.

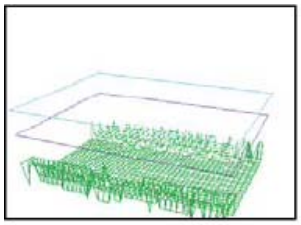
Torna all'inizio

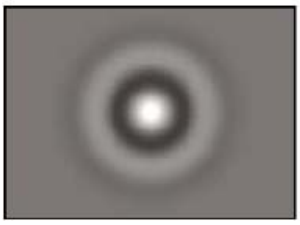
Effetto Onde d'acqua

Usate questo effetto per creare una mappa di spostamento della scala di grigio da usare insieme ad altri effetti, ad esempio, Riflessioni caustiche o Colorama. Questo effetto crea onde basate su una simulazione della fisica dei liquidi. Le onde si propagano da un punto effetto, interagiscono tra loro e vengono respinte in maniera realistica dall'ambiente circostante. Usate Onde d'acqua per creare una visualizzazione dall'alto di un logo, con le onde che vengono respinte dal logo e dai lati del livello.

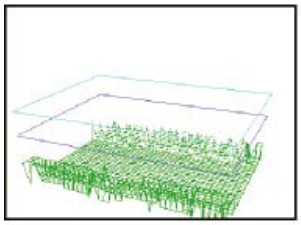
Nel sito Web Creative COW è disponibile un'esercitazione video realizzata da Eran Stern in cui viene mostrato come usare l'effetto Riflessioni caustiche con l'effetto Onde d'acqua.

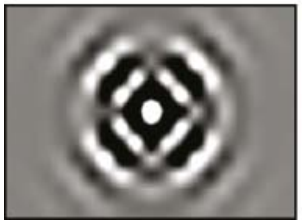
Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.





Vista Reticolo (in alto a sinistra), vista Mappa altezze (in basso a sinistra) e immagine finale (in basso a destra). Il risultato viene usato come sorgente Superficie acqua nell'esempio dell'effetto Riflessioni caustiche.





Visualizzazione Reticolo (a sinistra), visualizzazione Mappa altezze (al centro) e immagine risultante (a destra). Il risultato viene usato come Fase input nell'esempio dell'effetto Colorama.

Per comprendere il funzionamento di questo effetto, tenete presenti le seguenti informazioni relative alle leggi fisiche delle onde: un'onda è costituita da una cresta e da un ventre. L'ampiezza di un'onda è data dall'altezza o distanza tra la cresta e il ventre. La lunghezza è la distanza da una cresta all'altra. La frequenza è il numero di onde al secondo che passano da un punto fisso.

Controlli vista

I controllo di visualizzazione specificano il metodo usato per visualizzare in anteprima l'effetto Onde d'acqua. Scegliete una delle seguenti

visualizzazioni:

Mappa altezze Visualizza i punti più elevati come pixel luminosi e i punti più bassi come pixel scuri. Usate questa visualizzazione nella creazione di una mappa di spostamento.

Anteprima reticolo Fornisce una rappresentazione grafica del modo in cui viene creata l'onda. L'output in scala di grigio rappresenta una mappa di altezze: il bianco rappresenta l'onda più alta possibile e il nero rappresenta la più bassa. I due contorni rettangolari rappresentano questi due estremi: il rettangolo cyan rappresenta il colore bianco pure e il rettangolo viola rappresenta il colore nero puro. La griglia verde rappresenta il livello del terreno; per impostazione predefinita, è piatta ma può essere sottoposta a distorsione mediante l'uso di un'immagine in scala di grigio. La griglia bianca rappresenta la superficie dell'acqua.

Controlli di Reticolo

I controlli Reticolo consentono di perfezionare l'aspetto del modello reticolo. Questi controlli non modificano l'output in scala di grigio.

Rotazione orizzontale Determina la rotazione dell'anteprima reticolo intorno a un asse orizzontale (a destra e a sinistra). Mentre regolate questo controllo, la distorsione del modello reticolo mantiene l'intero modello reticolo nella visualizzazione a schermo intero.

Rotazione verticale Determina la rotazione dell'anteprima reticolo intorno a un asse verticale (in alto e in basso).

Scala verticale Esegue la distorsione verticale dell'anteprima reticolo per consentire una migliore visualizzazione delle altezze. La scala di grigio non viene modificata.

Controlli di Mappa altezze

I controlli Mappa altezze specificano l'aspetto della mappa di altezze.

Nota: *Mentre regolate Luminosità e Contrasto, mantenete il livello superficie dell'onda tra i rettangoli cyan e viola. Se una cresta emerge attraverso il rettangolo cyan, questa viene tagliata con il colore bianco puro. Se un ventre emerge attraverso la parte inferiore del rettangolo viola, questo viene tagliato con il colore nero puro. Se desiderate creare una mappa di spostamento, cercate di evitare il taglio poiché determina la rappresentazione di creste e ventri piatti dall'aspetto innaturale.*

Luminosità Visualizza l'altezza complessiva della superficie dell'acqua. Rende più luminoso o più scuro l'output in scala di grigio complessivo. Se usate Onde d'acqua nello spostamento, questo controllo consente di innalzare o abbassare la superficie dell'acqua.

Contrasto Modifica la differenza tra i grigi delle creste e dei ventri, rendendola più o meno accentuata. I valori bassi livellano i grigi, mentre i valori alti creano un intervallo più ampio dal nero al bianco (fino all'esecuzione del taglio).

Regolazione gamma Controlli della pendenza delle onde correlati alla luminosità. I risultati sono visibili soltanto nella visualizzazione Mappa altezze. I valori alti determinano creste più arrotondate e avvallamenti più stretti, mentre i valori bassi determinano creste più appuntite e avvallamenti più uniformi.

Area asciutta come Specifica in che modo deve essere eseguito il rendering della superficie dell'acqua in presenza di un'area asciutta. Le aree asciutte vengono create quando una parte del livello del terreno si innalza dalla superficie dell'acqua. È possibile elaborare l'area asciutta mediante il controllo Ripidezza.

Questo controllo si rivela utile nella creazione di un effetto Onde d'acqua in una scena. Ad esempio, potete usare una scena Onde d'acqua precomposta dotata di trasparenza come mappa di spostamento per l'effetto Riflessioni caustiche e come mascherino traccia per il livello dell'effetto.

Trasparenza Determina la nitidezza dell'acqua attraverso la regolazione dell'opacità del canale alfa nelle aree meno profonde. Ad esempio, potete vedere facilmente il fondo di una piscina piena d'acqua mentre potete vedere soltanto a pochi centimetri di profondità in una piscina piena di caffè. Questo controllo si rivela molto utile nella creazione di un effetto Onde d'acqua in un'altra scena. Ad esempio, potete usare una composizione Onde d'acqua come livello sorgente per l'effetto Riflessioni caustiche, ma anche come mascherino traccia per il livello dell'effetto.

Controlli di Simulazione

I controlli di Simulazione consentono di specificare la risoluzione della superficie dell'acqua e le griglie del terreno.

Risoluzione griglia Specifica il numero di divisioni orizzontali e verticali che compongono la superficie delle onde e le griglie del terreno. I valori alti aumentano notevolmente la precisione della simulazione ma richiedono più memoria e allungano i tempi di rendering.

Riduci risoluzione griglia Riduce la risoluzione della simulazione interna quando la risoluzione dell'output diminuisce, con conseguente aumento della velocità di rendering. Tuttavia, il risultato potrebbe apparire notevolmente diverso.

Velocità onda Specifica la velocità con cui le onde devono allontanarsi dal punto iniziale.

Assorbimento Specifica con quanta rapidità l'energia di un'onda viene assorbita dal liquido che attraversa. I valori alti determinano una maggiore rapidità di assorbimento dell'energia e una minore distanza di spostamento dell'onda.

Velocità onda, Assorbimento Specificano la viscosità visibile del liquido e le dimensioni visibili del volume di liquido. Ad esempio, le onde nell'acqua si spostano più rapidamente e per distanze maggiori che nel miele; le onde in un lavandino si spostano e si estinguono più rapidamente rispetto alle onde di un lago.

Nota: *L'effetto Onde d'acqua è ottimizzato per i volumi piccoli e medi di acqua, da una tazzina a un laghetto. I grossi volumi di acqua come il mare, ad esempio, comprendono i rigonfiamenti, ossia, onde lunghe stabili che non sembrano rallentare. Anche se usate le impostazioni più basse, l'effetto Onde d'acqua non è in grado di generare i rigonfiamenti perché le onde si estinguono con relativa rapidità.*

Bordi riflesso Specifica in che modo le onde rimbalzano dai bordi del livello per ritornare sulla scena.

Preroll (secondi) Specifica il momento in cui le onde iniziano a propagarsi. Per impostazione predefinita, l'effetto inizia con una superficie statica priva di onde o increspature. Usate questo controllo per attivare il movimento delle onde prima dell'inizio del livello. Le impostazioni del primo fotogramma dell'effetto vengono applicate al livello durante l'uso di Preroll.

Controlli di Terreno

I controlli di Terreno specificano l'aspetto del livello del terreno.

Terreno Specifica il livello visualizzato nella parte inferiore dell'acqua. Se usate un livello animato, l'effetto Onde d'acqua esegue il campionamento soltanto del primo fotogramma. L'effetto Onde d'acqua determina l'intersezione della superficie dell'acqua con il bordo del terreno, calcola le onde che rimbalzano dalla costa e regola la velocità appropriata delle onde in base alla profondità. La luminosità del livello determina la superficie del terreno: Bianco indica un'altezza maggiore, mentre Nero ne indica una minore.

Ripidezza Regola la ripidezza del terreno attraverso l'espansione e la compressione dell'altezza del reticolo spostato. La trama viene bloccata nel livello del nero, in modo che cresca sempre dal basso. In altri termini, non potete regolare la parte inferiore di un canyon in modo che sia più profonda; al contrario, potete regolare il bordo in modo che sia più alto. Per rendere più profondo il canyon, potete usare un'impostazione più alta di Ripidezze e un'impostazione più bassa di Altezza.

Altezza Controlla la distanza tra superficie dell'acqua e il punto più basso del terreno. Usate questo controllo per rendere più o meno profonda l'acqua. Se modificate la profondità dell'acqua, le onde cambiano di conseguenza: si propagano più rapidamente nell'acqua profonda e più lentamente nell'acqua più bassa (la regolazione del controllo Altezza durante l'uso dell'anteprima reticolo può fornire la sensazione di un abbassamento del terreno, ma la videocamera del reticolo si sposta sempre con l'altezza dell'acqua).

Intensità onda Determina la grandezza delle onde ottenute quando viene eseguita l'animazione dell'altezza o della ripidezza del terreno. Un valore pari a 0 non determina onde.

Nota: *Potete creare l'effetto di un'onda che pulsa mediante l'animazione della ripidezza del terreno in modo da fare emergere il terreno dall'acqua e creare la propagazione di onde. Usate quindi il controllo Intensità onda per intensificare l'effetto.*

Controlli Punto di produzione 1 e Punto di produzione 2

I controlli Punto di produzione specificano il punto in cui inizia l'onda.

Tipo Specifica il tipo di punto di produzione. Anello crea l'effetto di un'onda simile a quella generata da lancio di un sasso in uno stagno; le onde si irradiano verso l'esterno in cerchi concentrici (o ellissi, a seconda dell'impostazione delle dimensioni del punto effetto). Linea crea onde che si propagano dal punto di produzione lungo una linea, anzichè in un ellisse. Questa impostazione si rivela utile nella creazione di onde che sembrano essere generate da un punto molto lontano. Le onde vengono prodotte perpendicolarmente rispetto ai bordi della linea. La lunghezza della linea si basa sull'impostazione Altezza/Lunghezza.

Posizione Specifica la posizione del centro del punto di produzione delle onde.

Altezza/Lunghezza Specifica l'altezza (verticale) di un punto di produzione Anello e regola la lunghezza di un punto di produzione Linea.

Larghezza Specifica la larghezza (orizzontale) dell'area del punto di produzione.

Angolo Specifica l'angolo del punto di produzione delle onde per i tipi Linea e Anello. Questo controllo consente di impostare l'orientamento della linea e quindi della direzione iniziale delle onde, le quali si propagano da uno dei lati della linea, perpendicolarmente alla sua lunghezza.

Ampiezza Determina l'altezza dell'onda generata. I valori alti creano onde più spettacolari ma possono comportare un certo grado di taglio, il quale può essere corretto con i controlli Luminosità e Contrasto.

Frequenza Determina il numero di onde generate al secondo. Un valore di 1 determina la generazione di onde ogni secondo.

Fase Indica il punto della fase dell'onda deve iniziare l'onda. Ad esempio, con l'impostazione predefinita di 0°, il primo movimento nel liquido è dato da un'onda convessa (proiettata verso l'alto dalla superficie dell'acqua). Con un'impostazione di Fase di 180°, il primo movimento nel liquido è dato da un'onda concava.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Stilizza

Effetto Tratti pennello
Effetto Cartone animato
Effetto Rilievo colore
Effetto Rilievo
Effetto Trova bordi
Effetto Bagliore
Effetto Mosaico
Effetto Porzioni in movimento
Effetto Posterizza
Effetto Bordi ruvidi
Effetto Dispersione
Effetto Luce stroboscopio
Effetto Texture
Effetto Soglia

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto CC Block Load (CS6)
- Effetto CC Burn Film
- Effetto CC Glass
- Effetto CC Kaleida
- Effetto CC Mr. Smoothie
- Effetto CC Plastic (CS6)
- Effetto CC RepeTile
- Effetto CC Threshold
- Effetto CC Threshold RGB

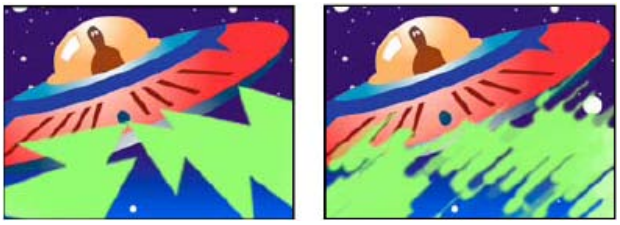
Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Torna all'inizio

Effetto Tratti pennello

L'effetto Tratti pennello applica l'aspetto di un disegno poco preciso a un'immagine. Potete inoltre usare questo effetto per ottenere uno stile divisionista attraverso l'impostazione della lunghezza dei tratti pennello su 0 e l'aumento della densità dei tratti. Sebbene sia possibile specificare la direzione dei tratti, questi vengono distribuiti casualmente in minima misura per produrre un risultato più naturale. Questo effetto altera il canale alfa e i canali dei colori; se avete escluso una parte dell'immagine con una maschera, i tratti del pennello coprono anche i bordi della maschera.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Angolo tratto Direzione in cui vengono applicati i tratti. L'immagine viene spostata effettivamente in tale direzione, determinando un possibile taglio dei contorni del livello. L'applicazione dell'effetto Estendi limiti prima dell'effetto Tratti pennello prolunga con efficacia i limiti del livello per impedirne il taglio.

Dimensione pennello Dimensioni del pennello, in pixel.

Lunghezza tratto Lunghezza massima di ciascun tratto, in pixel.

Densità tratto Le densità alte determinano tratti di pennello sovrapposti.

Casualità tratto Crea tratti non uniformi. Una casualità elevata determina una maggiore variazione dei tratti rispetto alle impostazioni di pennello e tratto specificate.

Superficie disegno Specifica la posizione in cui vengono applicati i tratti di pennello:

Disegna su immagine originale Applica i tratti sopra il livello non modificato. Questa è l'impostazione predefinita.

Disegna su trasparente Determina la visualizzazione dei soli tratti, rendendo trasparente il livello tra i tratti.

Disegna su bianco/Disegna su nero Applica i tratti sopra uno sfondo bianco o nero.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Torna all'inizio

Effetto Cartone animato

L'effetto Cartone animato semplifica e rende più uniforme l'ombreggiatura e i colori di un'immagine e aggiunge tratti ai bordi tra caratteristiche diverse. Il risultato complessivo è una riduzione del contrasto nelle aree a basso contrasto e un aumento del contrasto nelle aree a contrasto elevato. Il risultato può essere un'immagine tipo schizzo o fumetto, oppure un effetto più tenue. Potete usare l'effetto Cartone animato per semplificare un'immagine per ragioni stilistiche, per richiamare l'attenzione su determinati particolari o per nascondere la scarsa qualità della ripresa originale.

Rispetto ad altri effetti e tecniche per ottenere risultati simili, l'effetto Cartone animato offre una migliore coerenza temporale. Il risultato dell'applicazione dell'effetto Cartone animato non varia sensibilmente da un fotogramma a quello successivo nel caso di fotogrammi simili.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

L'effetto Cartone animato opera in tre fasi:

1. Rende l'immagine più uniforme e rimuove lievi variazioni con una sfocatura simile a quella dell'effetto Sfocatura bilaterale. Per controllare questa fase, potete regolare le proprietà Raggio dettaglio e Soglia dettaglio.
2. Rileva i bordi nell'immagine e vi applica dei tratti, simile all'azione dell'effetto Trova bordi. Per controllare in che modo vengono rilevati i bordi e applicati i tratti, modificate le proprietà Bordo e Avanzate.
3. Riduce le variazioni di luminanza e colore nell'immagine, semplificandone l'ombreggiatura e la colorazione. Per controllare tale quantizzazione (posterizzazione), modificate il gruppo di proprietà Riempimento.

Iniziate impostando Rendering su Riempimento in modo da ottenere il risultato desiderato per i colori dell'immagine. Quindi, scegliete Bordi o Riempimento e bordi e definite l'aspetto di base da applicare ai bordi. Usate infine le proprietà Avanzate per regolare l'aspetto, una volta definito l'aspetto di base con gli altri controlli.

Come con qualsiasi proprietà, potete animare le proprietà dell'effetto Cartone animato. Le impostazioni che possono essere adatte a una parte di una scena potrebbero non essere indicate per un'altra parte. Ad esempio, un primo piano di un volto può richiedere meno colori e tratti più spessi rispetto a una scena di azione con molti soggetti.

Se desiderate conferire a un filmato l'aspetto di un cartone animato, prima di applicare l'effetto Cartone animato provate a impostare la composizione su una frequenza fotogrammi inferiore o a usare sul livello l'effetto Tempo di posterizzazione. I cartoni animati hanno in genere una frequenza fotogrammi sensibilmente inferiore rispetto alle riprese dal vivo.

Per un'esercitazione video sull'uso dell'effetto Cartone animato, visitate il sito Web di Adobe.

Chris Meyer mette a disposizione un'esercitazione video sull'effetto Cartone animato nel documento After Effects CS4 New Creative Techniques series (Serie Nuove tecniche creative di After Effects CS4) nel sito Web Lynda.com.

Livello originale basato su una ripresa video

Effetto Cartone animato applicato con Rendering impostato su Riempimento

Effetto Cartone animato applicato con Rendering impostato su Bordi

Effetto Cartone animato applicato con Rendering impostato su Riempimento e bordi

Proprietà dell'effetto Cartone animato

Rendering Riempimento, Bordi o Riempimento e bordi. Determina quali sono le operazioni da eseguire e i risultati da visualizzare.

Raggio dettaglio Raggio per la sfocatura applicata per uniformare l'immagine e rimuovere particolari prima del rilevamento dei bordi. Quando si imposta un valore di raggio elevato, viene calcolata la media di più pixel per determinare ogni valore di pixel; a un valore Raggio dettaglio elevato corrisponde quindi una sfocatura maggiore.

Soglia dettaglio La sfocatura applicata dall'effetto Cartone animato è simile a quella dell'effetto Sfocatura bilaterale. Consultate Effetto Sfocatura bilaterale. Il raggio della sfocatura viene automaticamente ridotto nelle aree in cui è presente un bordo o altri particolari prominenti. Il valore Soglia dettaglio determina in che modo vengono identificate le aree contenenti particolari da mantenere nitidi e le aree a cui applicare la sfocatura

completa. Per mantenere la nitidezza di più particolari, utilizzate un valore Soglia dettaglio inferiore. Per un risultato più semplicistico e mantenere invece la nitidezza in un minor numero di particolari, utilizzate un valore di soglia maggiore.

Riempimento I valori di luminanza presenti nell'immagine vengono quantizzati (posterizzati) in base alle impostazioni delle proprietà Fasi ombreggiatura e Uniformità ombreggiatura. Se Uniformità ombreggiatura è impostato su 0, il risultato è molto simile a una normale posterizzazione, con nette transizioni tra i valori. Se Uniformità ombreggiatura è impostato su un valore elevato, i colori si fondono in modo più naturale con transizioni graduali tra i valori posterizzati, rispettando eventuali sfumature.

La fase di uniformità considera la quantità di particolari visibili nell'immagine originale in modo che le aree già uniformi (ad esempio, la sfumatura del cielo) non vengano quantizzate, a meno che Uniformità ombreggiatura non sia impostato su un valore basso.

Bordo Queste proprietà determinano i fattori di base per il rilevamento dei bordi e l'aspetto del tratto applicato ai bordi.

> **Soglia** Determina la differenza che deve esistere tra due pixel adiacenti affinché vengano considerati come appartenenti ai due lati opposti di un bordo. Se aumentate il valore Soglia, un numero maggiore di aree verranno trattate come bordi.
>
> **Larghezza** Spessore del tratto da applicare ai bordi.
>
> **Morbidezza** Aumentate questo valore per ammorbidire la transizione tra il bordo del tratto e i colori circostanti.
>
> **Opacità** Opacità del tratto da applicare ai bordi.

Avanzate Impostazioni avanzate per i bordi e le prestazioni.

> **Miglioramento bordo** Con valori positivi i bordi diventano più netti; con valori negativi diventano più diffusi. Questo risultato è ottenuto mediante una distorsione dell'immagine applicando una distorsione dei pixel verso i bordi o allontanandoli dai bordi.
>
> **Livello nero bordo** Quando questa proprietà è impostata su 0, il tratto viene applicato solo ai pixel identificati come appartenenti a un bordo; se Rendering è impostato su Bordi, l'immagine è bianca eccetto nelle aree con un tratto nero puro. Se aumentate leggermente la proprietà Livello nero bordo, vengono aggiunte tonalità di grigio alla fase di rendering Bordi. Se impostate questa proprietà su valori molto elevati, potete ottenere un risultato che si avvicini a tratti bianchi su sfondo nero.
>
> **Contrasto bordo** Contrasto nella rappresentazione in scala di grigio dei bordi.
>
> **Prestazioni** Se il computer è dotato di una scheda video GPU con supporto Open GL, l'elaborazione dell'effetto Cartone animato può venire accelerata dalla GPU.

Torna all'inizio

Effetto Rilievo colore

L'effetto Rilievo colore è simile all'effetto Rilievo, ma non elimina i colori originali dell'immagine.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

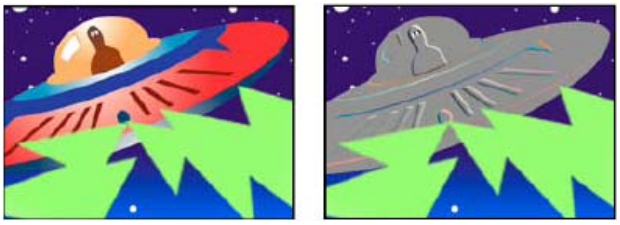
Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Torna all'inizio

Effetto Rilievo

Rende più nitidi i bordi degli oggetti in un'immagine ed elimina i colori. L'effetto può illuminare i bordi secondo un angolo specificato. L'impostazione della qualità del livello influisce su Effetto rilievo andando a controllare l'impostazione Rilievo. Il rilievo viene calcolato come valore subpixel nella qualità Alta e arrotondato come valore pixel nella qualità Bozza.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Direzione Direzione da cui proviene la sorgente di luce.

Rilievo Altezza apparente del rilievo, in pixel. Questa impostazione controlla lo spessore massimo effettivo dei bordi evidenziati.

Contrasto Determina la nitidezza dell'immagine.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Trova bordi

Torna all'inizio

L'effetto Trova bordi identifica le aree di un'immagine con transizioni significative mettendo in risalto i bordi. I bordi possono apparire come linee scure su uno sfondo bianco o come linee colorate su uno sfondo nero. Con l'applicazione dell'effetto Trova bordi, spesso le immagini assomigliano a schizzi dell'originale.

Inverti Inverte l'immagine dopo avere individuato i bordi. Se Inverti non è selezionato, i bordi appaiono come linee scure su uno sfondo bianco. Se è selezionata, i bordi appaiono come linee chiare su uno sfondo nero.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Effetto Bagliore

Torna all'inizio

L'effetto Bagliore individua le parti più chiare di un'immagine e quindi le rende più chiare insieme ai pixel circostanti per creare un alone luminoso diffuso. L'effetto Bagliore può inoltre simulare la sovraesposizione degli oggetti molto illuminati. Potete basare il bagliore sui colori originali dell'immagine o sul relativo canale alfa. Il bagliore basato sui canali alfa genera una luminosità diffusa soltanto ai bordi dell'immagine, tra le aree opache e quelle trasparenti. Potete inoltre usare l'effetto Bagliore per creare un bagliore sfumato tra due colori (colori A e B) ed effetti multicolore a ciclo continuo.

Il rendering dell'effetto Bagliore con la qualità Alta può modificare l'aspetto del livello. Questo cambiamento è particolarmente vero se usate mappe arbitrarie di Adobe Photoshop per colorare i bagliori. Prima di eseguire il rendering dell'effetto, visualizzate un'anteprima con la qualità Migliore.

I bagliori tendono a essere più luminosi e più realistici nei progetti a 32 bpc, in quanto l'intervallo dinamico elevato in un progetto a 32 bpc impedisce il taglio dei valori di colore del bagliore. Pertanto prendete in considerazione l'utilizzo del colore a 32 bpc, anche se gli elementi del metraggio non contengono valori di colore con intervallo dinamico elevato.

Chris Meyer mette a disposizione una panoramica di base dei parametri dell'effetto Bagliore in un'esercitazione video nel sito Web Lynda.com.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Bagliore basato su Determina se il bagliore è basato sui valori di colore o sui valori di trasparenza.

Soglia bagliore Imposta una soglia come luminosità percentuale a cui il bagliore non viene applicato. Una percentuale più bassa genera un bagliore sulla maggior parte dell'immagine, mentre una percentuale più elevata genera un bagliore su una parte più ridotta dell'immagine.

Raggio bagliore Distanza di estensione, in pixel, del bagliore dalle aree luminose dell'immagine. I valori alti generano un bagliore più diffuso; i valori bassi generano un bagliore con bordi più distinti.

Intensità bagliore Luminosità del bagliore.

Originale composito Specifica come integrare i risultati dell'effetto nel livello. Sopra posiziona il bagliore sopra l'immagine adottando il metodo di fusione selezionato per Operazione bagliore. Dietro posiziona il bagliore dietro l'immagine in modo da creare un risultato di controluce. Nessuno separa il bagliore dall'immagine.

Per ridurre il livello al solo bagliore, scegliete Nessuno per Originale composito e Nessuno per Operazione bagliore. Per ottenere un effetto di bagliore con un testo che copre tutti i livelli sottostanti, impostate Operazione bagliore su Alfa sagoma. Questi effetti di bagliore risultano ancora più evidenti se l'immagine presenta un bordo ammorbidito.

Colori bagliore Colori del bagliore. Colori A e B crea un bagliore sfumato con i colori specificati mediante i controlli Colore A e Colore B.

Ciclo continuo colore Forma della curva sfumatura da usare se per Colori bagliore è selezionato Colori A e B.

Cicli continui colore Crea anelli multicolore nel bagliore se selezionate due o più cicli. Un solo ciclo viene ripetuto attraverso la sfumatura (o mappa arbitraria) specificata per Colori bagliore.

Nota: *Potete creare un file di mappa arbitraria (.amp) applicando l'effetto Curve, selezionando l'icona Matita e facendo quindi clic sull'icona di salvataggio (disco floppy). Usate un file di mappa arbitraria nell'effetto Bagliore facendo clic sul collegamento Opzioni e selezionando quindi il file .amp.*

Fase colore Punto del ciclo di colori in cui far iniziare i cicli continui di colore. Per impostazione predefinita, il ciclo continuo di colore inizia dall'origine del primo ciclo.

Punto medio A e B Il punto medio specifica l'equilibrio tra i due colori usati nella sfumatura. Le percentuali basse usano una quantità minore del colore A. Le percentuali alte usano una quantità minore del colore B.

Colore A, Colore B Colore del bagliore, se per Colori bagliore scegliete Colori A e B.

Dimensioni bagliore Specifica se il bagliore deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

Effetto Mosaico

Torna all'inizio

L’effetto Mosaico riempie un livello con rettangoli in tinta unita, conferendo un effetto pixel all’immagine originale. Questo effetto è utile per simulare visualizzazioni a bassa risoluzione e per rendere irriconoscibile un viso. Inoltre, questo effetto può essere animato e usato in una transizione. Con la qualità Alta, ai bordi del rettangolo viene applicato l’anti-alias.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Originale (a sinistra) e con l’applicazione dell’effetto (a destra)

Blocchi orizzontali/verticali Numero di blocchi in ogni riga e colonna.

Colori netti Conferisce a ciascuna porzione il colore del pixel del centro dell’area corrispondente nell’immagine originale. In caso contrario, a ogni porzione viene conferito il colore medio dell’area corrispondente nell’immagine originale.

Effetto Porzioni in movimento

Torna all'inizio

L’effetto Porzioni in movimento replica l’immagine sorgente su tutta l’immagine di output. Se l’effetto movimento è attivato, viene usato l’effetto movimento per accentuare il movimento quando modificate la posizione delle porzioni.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Carl Larsen mette a disposizione un’esercitazione nel sito Web Creative COW che mostra come usare l’effetto Porzioni in movimento per creare una transizione veloce tra due livelli.

Porzione centrale Centro della porzione principale.

Larghezza porzioni, Altezza porzioni Dimensioni delle porzioni come percentuale delle dimensioni del livello di input.

Larghezza output, Altezza output Dimensioni dell’immagine di output come percentuale delle dimensioni del livello di input.

Bordi speculari Riflette le porzioni adiacenti per formare immagini speculari. Se Fase è impostata su 0, la selezione di questo controllo genera la copia speculare dei bordi del livello con le porzioni circostanti.

Fase Scostamento orizzontale o verticale delle porzioni.

Scorrimento fase orizzontale Scosta le porzioni orizzontalmente invece che verticalmente.

Effetto Posterizza

Torna all'inizio

L’effetto Posterizza posterizza i colori, il numero di colori viene ridotto e le transizioni graduali del colore vengono sostituite da transizioni brusche. Potete specificare il numero di livelli tonali (o valori di luminosità) per ogni canale di un’immagine. L’effetto Posterizza associa quindi i pixel al livello corrispondente più vicino. Ad esempio, scegliendo due livelli tonali in un’immagine RGB, potete ottenere due tonalità per il rosso, due per il verde e due per il blu. I valori possono variare tra 2 e 255.

Livello Numero di livelli di tonalità per ogni canale di colore.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

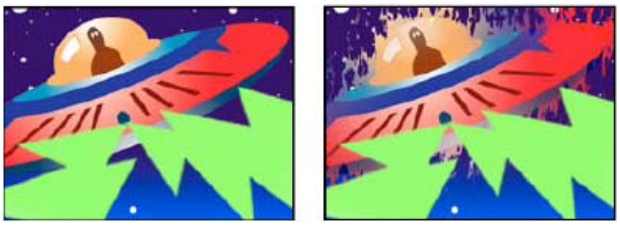
Originale (a sinistra) e con l’applicazione dell’effetto (a destra)

Effetto Bordi ruvidi

Torna all'inizio

L’effetto Bordi ruvidi rende ruvido un canale alfa e consente di aggiungere colore per simulare ruggine e altri tipi di corrosione. Questo effetto conferisce al testo o alla grafica rasterizzata un aspetto di ruvidità naturale, paragonabile a quello di un vecchio testo dattiloscritto.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Tipo bordo Tipo di irruvidimento da usare.

Colore bordo Colore da applicare al bordo per il color ruggine o il colore ruvido oppure al riempimento per la fotocopia a colori.

Bordo Distanza, in pixel, fino alla quale l'effetto si estende verso l'interno dal bordo del canale alfa.

Nitidezza bordo I valori bassi determinano bordi più attenuati. I valori alti determinano bordi più precisi.

Influenza frattale Entità dell'irruvidimento.

Scala Scala del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

Dilata larghezza o altezza Larghezza o altezza del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

Scostamento (turbolenza) Determina la parte della forma frattale usata per creare la ruvidezza.

Complessità Determina il livello di dettaglio nella ruvidezza.

Nota: *Aumentando i valori di Complessità si ottengono tempi di rendering più lunghi. Riducete il valore di Scala, anzichè aumentare quello di Complessità, per ottenere risultati analoghi.*

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche della ruvidezza nel tempo.

Nota: *Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.*

Opzioni evoluzione Opzioni evoluzione fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata del livello. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di ruvidezza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering. Usate i seguenti controlli per creare un ciclo uniforme e progressivo che non si ripete:

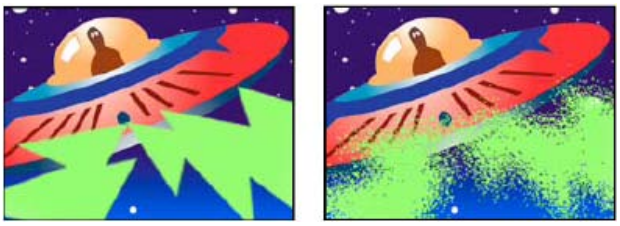
> **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
>
> **Ciclo** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo tra i fotogrammi chiave di Evoluzione determina la frequenza dei cicli dell'impostazione Evoluzione.
>
> ***Nota:*** *Poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del frattale, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.*
>
> **Numero casuale** Specifica un valore dal quale generare la texture della ruvidezza. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme della ruvidezza, usate il controllo Evoluzione.
>
> ***Nota:*** *Create nuove animazioni di ruvidezza riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

Torna all'inizio

Effetto Dispersione

L'effetto Dispersione distribuisce i pixel in un livello, in modo da creare un effetto di sfocatura o sbavatura. Senza modificare il colore di ciascun singolo pixel, l'effetto Dispersione ridistribuisce i pixel in maniera casuale all'interno della stessa area generale delle posizioni originali.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Granulosità Direzione della dispersione dei pixel: orizzontale o verticale. Selezionate Nessuna per disperdere i pixel in tutte le direzioni.

Casualità dispersione Specifica se la dispersione deve cambiare per ciascun fotogramma. Per animare la dispersione senza fotogrammi chiave o espressioni, selezionate l'opzione Dispersione casuale per ogni fotogramma.

Torna all'inizio

Effetto Luce stroboscopio

Applicazione dell' effetto Luce stroboscopio

L'effetto Luce stroboscopio esegue un'operazione aritmetica su un livello o rende trasparente il livello a intervalli periodici o casuali. Ad esempio, ogni cinque secondi il livello potrebbe diventare completamente trasparente per un decimo di secondo oppure i colori di un livello potrebbero invertirsi a intervalli casuali.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Colore stroboscopio Colore della luce stroboscopica.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Più è alto il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sul livello. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sul livello. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Durata stroboscopio (sec) Durata, in secondi, di ogni stroboscopio.

Periodo stroboscopio (sec) Tempo, in secondi, tra gli inizi di stroboscopi successivi.

Probabilità stroboscopio casuale Probabilità che l'operazione di stroboscopio venga applicata a un determinato fotogramma.

Stroboscopio Scegliete Rende trasparente il livello per ogni stroboscopio per rendere trasparente il livello. Scegliete Solo su colori per usare l'operazione specificata da Operatore stroboscopio.

Operatore stroboscopio Operazione da usare per ogni stroboscopio.

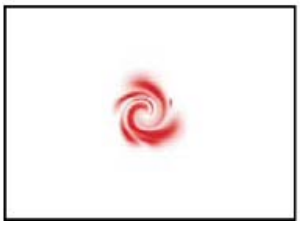
Torna all'inizio

Effetto Texture

L'effetto Texture conferisce a un livello l'aspetto di presentare la texture di un altro livello. Potete ad esempio applicare all'immagine di un albero una texture di mattoni e determinare la profondità della texture e la sorgente di luce apparente. Con la qualità Alta, il livello texture viene posizionato e proporzionato con la precisione subpixel.

Nel sito Web di Chris Zwar è disponibile un progetto di esempio in cui vengono utilizzati gli effetti Mappa di spostamento, Spostamento turbolenza, Texture e una combinazione degli effetti Sfocatura e Correzione colore per creare una transizione in cui un'immagine appare come un acquarello scolorito su un foglio di carta ruvido.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Livelli originali (a sinistra) e con l'applicazione del livello turbine come texture (in basso a destra)

Livello texture Sorgente della texture.

Direzione luce Angolo con cui la luce colpisce la texture.

Contrasto texture Intensità del risultato.

Posizione texture Come il livello texture viene applicato al livello effetto:

- **Affianca texture** Applica la texture ripetutamente.
- **Centra texture** Posiziona la texture nel mezzo.
- **Allunga e adatta texture** Allunga la texture fino alle dimensioni del livello effetto.

Torna all'inizio

Effetto Soglia

L'effetto Soglia converte le immagini in scala di grigio o a colori in immagini in bianco e nero ad alto contrasto. Specificate un determinato livello

come soglia: tutti i pixel più luminosi della soglia verranno convertiti in bianco e quelli più scuri in nero.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Effetto applicato con le impostazioni di soglia 44 (a sinistra), 70 (al centro) e 200 (a destra)

(cc) BY-NC-SA

Effetti Testo

Effetto Numeri
Effetto Codice di tempo

Effetto Numeri

Torna all'inizio

L'effetto Numeri genera numeri casuali o sequenziali in diversi formati, quali numero decimale, date e codice di tempo, oltre alla data e all'ora correnti (al tempo di rendering). Potete usare l'effetto Numeri per creare contatori di vari tipi. Lo scostamento massimo per i numeri sequenziali è pari a 30.000.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Le opzioni e i valori seguenti sono disponibili nella finestra di dialogo Stile font: Font, Stile, Direzione e Allineamento. Per aprire nuovamente questa finestra di dialogo, fate clic su Opzioni nella parte superiore della voce dell'effetto nel pannello Controlli effetti.

Tipo Sistema di numerazione:

Numero Numeri decimali.

Numero [zeri iniziali] Numeri decimali con cinque cifre a sinistra della virgola decimale.

Codice di tempo [30], Codice di tempo [25] e Codice di tempo [24] Formati di codice di tempo standard non dropframe (XX:XX:XX:XX) che usano la frequenza fotogrammi indicata. I tipi di codice orario usano come punto di base l'ora corrente del livello.

Tempo Ore e minuti. Se selezionate anche Data e ora correnti, il valore di Valore/Scostamento/Max casuale viene ignorato. Se selezionate Casuale, il tempo è vincolato da 0 (12:00 AM) e dal valore del cursore.

Data numerica, Data breve e Data estesa Se non selezionate anche Data e ora correnti, il valore di Valore/Scostamento/Max casuale rappresenta il numero di giorni dal 1 gennaio 1995 (0 nel dispositivo di scorrimento corrisponde al 1 gennaio 1, 1995). Se selezionate Data e ora correnti, il valore di Valore/Scostamento/Max casuale rappresenta il numero di giorni dalla data corrente (0 nel dispositivo di scorrimento corrisponde alla data corrente). Se selezionate Casuale, la data è vincolata da 0 (la data corrente o il 1 gennaio 1995) e dal valore del dispositivo di scorrimento.

Nota: *Vengono presi in considerazione gli anni bisestili.*

Esadecimale Numeri in base 16 (cifre da 0 a F). I numeri esadecimali aumentano di 0x1 per ogni 0,0000125 di cui aumenta il valore Valore/Scostamento/Max casuale e aumentano di 0x10000 per ogni 1,0 di cui aumenta il valore Valore/Scostamento/Max casuale. Se selezionate Casuale, il numero è vincolato da 0 e dal valore Valore/Scostamento/Max casuale.

Valori casuali Valori casuali limitati dal valore Valore/Scostamento/Max casuale. Se Valore/Scostamento/Max casuale è 0, i valori sono casuali su tutto l'intervallo massimo possibile.

Valore/Scostamento/Max casuale Varia in base al tipo prescelto e se selezionate Valori casuali.

Posizioni decimali Specifica il numero di posizioni a destra della virgola decimale.

Data e ora correnti Selezionate per basare i numeri di data e ora sulla data o sull'ora correnti.

Posizione Posizione dei numeri sul livello.

Opzioni di visualizzazione Specifica l'uso di un riempimento o di un tratto o di una combinazione di entrambi sul testo. Solo riempimento consente di riempire i caratteri con un colore. Solo tratto applica un colore al tratto dei bordi dei caratteri. Riempimento su tratto sovrappone il colore del riempimento al colore del tratto. Tratto su riempimento sovrappone il colore del tratto al colore del riempimento.

Dimensioni Dimensioni dei caratteri.

Spaziatura Distanza media tra i caratteri.

Spaziatura proporzionale Uso della spaziatura proporzionale nei numeri, invece della spaziatura unica.

Composito su originale Il testo viene composto sopra l'immagine originale. Se l'opzione Composito su originale non è selezionata, l'immagine originale non è visibile.

Alternative all'uso dell'effetto Numeri

Per un maggiore controllo sulla formattazione e sull'animazione del testo, usate i livelli testo. Consultate Creare e modificare i livelli testo.

Applicate l'impostazione predefinita animazione Formato ora corrente a un livello testo per mostrare l'ora corrente nel formato corrispondente allo stile di visualizzazione dell'ora del progetto.

Nel sito Web di Colin Braley potete trovare un'esercitazione e un progetto di esempio che mostrano come utilizzare un'espressione nella proprietà Testo sorgente per ovviare ad alcune delle limitazioni dell'effetto Numeri.

Per un esempio simile, consultate Esempio: animare il testo come una visualizzazione del codice di tempo.

Effetto Codice di tempo

Torna all'inizio

L'effetto Codice di tempo crea una sovrapposizione di testo che visualizza le informazioni sul codice di tempo e sul numero di fotogramma in un livello. Questo effetto non modifica il codice di tempo incorporato proveniente da sorgenti esterne, quali QuickTime.

Per un maggiore controllo sulla formattazione e sull'animazione del testo, usate i livelli testo. Consultate Creare e modificare i livelli testo.

Applicate l'impostazione predefinita animazione Formato ora corrente a un livello testo per mostrare l'ora corrente nel formato corrispondente allo stile di visualizzazione dell'ora del progetto. Consultate Esempio: animare il testo come una visualizzazione del codice di tempo.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Per dettagli, esercitazioni e risorse sulle modifiche riguardo il codice di tempo sorgente e l'effetto Codice di tempo in After Effects CS5.5, consultate questo articolo nel blog After Effects Region of Interest.

Formato visualizzazione Specifica se il codice di tempo deve essere visualizzato in formato SMPTE, in numeri di fotogrammi o in piedi e fotogrammi di pellicola da 356 mm o 16 mm.

Sorgente tempo (CS5.5 e versioni successive) La sorgente usata per l'effetto.

- **Sorgente livello** Il codice di tempo viene visualizzato in base al codice di tempo del metraggio sorgente del livello.
- **Composizione** Il codice di tempo viene visualizzato in base al codice di tempo della composizione.
- **Personale** Consente di impostare i parametri della sezione Personale, che corrisponde al precedente comportamento dell'effetto: Unità di tempo, Con drop-frame e Fotogramma iniziale.

Unità di tempo Frequenza di fotogrammi in fotogrammi al secondo che deve essere usata da questa istanza dell'effetto Codice di tempo. Questa impostazione agisce solo sui numeri visualizzati dall'effetto Codice di tempo, non influenza la frequenza di fotogrammi della composizione o la frequenza di fotogrammi dell'elemento metraggio sorgente del livello.

Con drop-frame Selezionate Con drop-frame per generare il codice di tempo con drop-frame o deselezionatelo per generare il codice di tempo senza drop-frame.

Fotogramma iniziale Numero di fotogramma assegnato al primo fotogramma del livello.

Posizione testo Posizione della sovrapposizione di testo, nello spazio della composizione.

Dimensioni testo Dimensioni del testo, in punti.

Colore testo Il colore del testo.

Mostra casella (CS5.5 e versioni successive) Specifica se rendere visibile o meno la casella che agisce da sfondo per il valore del codice di tempo.

Colore casella (CS5.5 e versioni successive) Colore della casella che agisce da sfondo per il valore del codice di tempo.

Opacità (CS5.5 e versioni successive) Opacità della casella che agisce da sfondo per il valore del codice di tempo.

Composito su originale (CS5.5 e versioni successive) Specifica se la casella risulterà composita sull'originale o su un livello trasparente.

Alternative all'uso dell'effetto Codice di tempo

Per un maggiore controllo sulla formattazione e sull'animazione del testo, usate i livelli testo. Consultate Creare e modificare i livelli testo.

Applicate l'impostazione predefinita animazione Formato ora corrente a un livello testo per mostrare l'ora corrente nel formato corrispondente allo stile di visualizzazione dell'ora del progetto.

Nel sito Web di Colin Braley potete trovare un'esercitazione e un progetto di esempio che mostrano come utilizzare un'espressione nella proprietà Testo sorgente per ovviare ad alcune delle limitazioni dell'effetto Codice di tempo.

Per un esempio simile, consultate Esempio: animare il testo come una visualizzazione del codice di tempo.

(cc) BY-NC-SA

Effetti Tempo

Effetto Eco
Effetto Posterizzazione tempo
Effetto Differenza tempo
Effetto Spostamento tempo
Effetto Timewarp

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto CC Force Motion Blur
- Effetto CC Time Blend
- Effetto CC Time Blend FX
- Effetto CC Wide Time

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Torna all'inizio

Effetto Eco

L'effetto Eco unisce i fotogrammi di varie posizioni temporali di un livello. L'effetto Eco può essere usato in molti modi, come semplice eco visiva o per creare effetti come striature e macchie.

I risultati di questo effetto sono visibili solo se il livello contiene modifiche temporali, ad esempio un movimento in un livello basato su un filmato. Questo effetto non crea gli echi di movimento che vengono creati spostando il livello stesso all'interno della composizione. Per creare echi di movimento spostando il livello all'interno della composizione, precomponete il livello, spostate tutti gli attributi all'interno della nuova composizione e applicate l'effetto Eco al livello della precomposizione.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Effetto Eco

Nel blog omino pixel di David Van Brink potete trovare un articolo e un progetto di esempio che mostrano come utilizzare l'effetto Eco, l'effetto Ambiente particelle e il metodo loopOut per animare uno sciame di batteri stilizzati che nuotano.

Tempo eco (secondi) Intervallo temporale, in secondi, tra gli echi. I valori negativi creano echi dai fotogrammi precedenti; i valori positivi creano echi dai fotogrammi successivi.

Numero di eco Numero di echi. Se, ad esempio, il valore è pari a 2, il risultato è una combinazione di tre fotogrammi: il tempo corrente, il tempo corrente + il tempo eco e il tempo corrente + (2 * tempo eco).

Intensità iniziale Opacità della prima immagine nella sequenza di echi.

Decadimento Rapporto tra l'opacità di un eco e quella dell'eco precedente nella sequenza di echi. Se, ad esempio, Decadimento è pari a 0,5, l'opacità del primo eco è pari alla metà dell'intensità iniziale, mentre quella del secondo eco è pari alla metà di questa o a un quarto dell'intensità iniziale.

Operatore eco Operazione di fusione usata per combinare gli eco.

> **Aggiungi** Combina gli echi aggiungendo i rispettivi valori in pixel. Se l'intensità iniziale è troppo elevata, questa modalità può sovraccaricarsi rapidamente e generare striature bianche.
>
> **Massima** Combina gli echi prendendo i valori massimi dei pixel da tutti gli echi.
>
> **Minima** Combina gli echi prendendo i valori minimi dei pixel da tutti gli echi.
>
> **Scolora** Simula la combinazione degli echi sovrapponendoli otticamente. Questa modalità è simile all'aggiunta, ma non si sovraccarica con la stessa rapidità.
>
> **Composizione da dietro** Fa sì che l'immagine del tempo corrente venga visualizzata in nero, con ciascuna eco che appare in successione spostandosi sempre più avanti nella composizione.
>
> **Composizione da davanti** Fa sì che l'immagine del tempo corrente venga visualizzata in primo piano, con ciascuna eco che appare in successione spostandosi sempre più indietro nella composizione.

Fusione Medie degli echi.

Effetto Posterizzazione tempo

Torna all'inizio

L'effetto Posterizzazione tempo fissa un livello su una frequenza fotogrammi specifica. Può essere usato come effetto speciale, ma si presta anche a un uso più sofisticato. Ad esempio, un filmato a 60 campi al secondo può essere bloccato su una frequenza di 24 fotogrammi al secondo (e quindi sottoposto a rendering con una frequenza di 60 campi al secondo) per creare un effetto simile alla pellicola cinematografica. Inoltre, le composizioni nidificate possono essere fissate su una frequenza fotogrammi specifica. Nei dispositivi hardware questo effetto è talvolta chiamato effetto stroboscopio.

L'animazione del valore del dispositivo di scorrimento di frequenza fotogrammi può produrre risultati inappropriati. Per questo motivo, il solo metodo di interpolazione consentito per la frequenza di fotogrammi è Sospesa.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Effetto Posterizzazione tempo

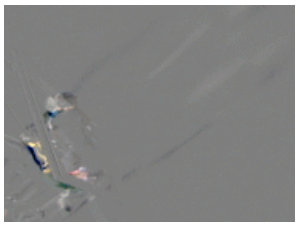
Nota: *un altro metodo per ottenere un risultato molto simile consiste a quello che si ottiene applicando l'effetto Posterizzazione tempo consiste nel precomporre il livello, cambiare la frequenza di fotogrammi per la precomposizione nella finestra di dialogo Impostazioni composizione e impostare Mantieni frequenza fotogrammi in caso di nidificazione o nella coda di rendering, relativamente alla precomposizione, nella scheda Avanzate. Questo metodo fa sì che la precomposizione mantiene la propria frequenza di fotogrammi e non eredita le impostazioni dalla composizione che la contiene.*

Effetto Differenza tempo

Torna all'inizio

L'effetto Differenza tempo calcola la differenza di colore tra due livelli ed è utile nella correzione del colore; potete usarlo per estrarre differenze di colore quando associate una lastra di sfondo con un metraggio in primo piano. Si rivela inoltre utile nella creazione di mascherini da usare per applicare effetti di tracce di fumo, fiamme o eco. Dopo avere applicato Differenza tempo per individuare differenze di colore nel metraggio, potete usare gli effetti Correzione colore per applicare le correzioni cromatiche.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.



Effetto Differenza tempo

Usate Differenza tempo con Ambiente particelle per spargere particelle soltanto dalle sezioni in movimento.

Destinazione Specifica il livello da confrontare con il livello dell'effetto. Lo switch Video per il livello di confronto non deve essere attivato, a meno che non selezionate il livello di origine come destinazione.

Scostamento tempo Tempo relativo nel livello di confronto, in secondi, in corrispondenza del quale i livelli vengono confrontati. Se questo controllo è impostato su 0,00, il confronto avviene nella posizione temporale corrente. Per confrontare il livello dell'effetto con una posizione corrispondente a 3 secondi nel livello di confronto, ad esempio, impostare il valore di Scostamento tempo su 3. Se selezionate il valore di scostamento sottolineato, potete immettere il valore specifico di scostamento dei fotogrammi nel formato fotogrammi/frequenza fotogrammi. After Effects calcola automaticamente il valore. Ad esempio, immettete 3/30 per eseguire lo scostamento di tre fotogrammi in avanti in una composizione di 30 fps. Il valore calcolato è 0,1, ossia il 10% del tempo totale.

Contrasto Regola il risultato del confronto. Può rivelarsi particolarmente utile nel perfezionamento delle correzioni dei colori.

Differenza assoluta Visualizza il risultato del confronto come valore assoluto. Tutte le aree del livello di confronto che non risultano diverse dal livello dell'effetto vengono rappresentate in nero e la quantità di differenza viene rappresentata con un colore più chiaro del nero. Se questa opzione è deselezionata, le aree confrontate che non presentano differenze vengono rappresentate in grigio.

Canale alfa Specifica in che modo viene calcolato il canale alfa.

Originale Utilizza il canale alfa del livello dell'effetto.

Destinazione Utilizza il canale alfa del livello di destinazione.

Fusione Unisce i canali alfa del livello di destinazione e dell'effetto.

Max Utilizza il canale alfa più opaco.

Completamente attivo Imposta l'opacità completa del canale alfa.

Luminosità risultato Usa la luminosità della differenza RGB come canale alpha.

Risultato max Usa il valore più alto della differenza RGB come canale alfa.

Differenza alfa Calcola le differenze dei canali alfa del livello dell'effetto e di destinazione nello stesso modo in cui viene calcolata la differenza RGB.

Solo differenza Alpha Calcola solo le differenze nei canali alfa. RGB è impostato sul bianco.

Torna all'inizio

Effetto Spostamento tempo

L'effetto Spostamento tempo esegue la distorsione dell'immagine mediante lo spostamento di pixel nel tempo, in modo da produrre numerosi effetti diversi. Ad esempio, con questo effetto potete simulare la tecnica tradizionale dello slit-scan, nella quale vengono acquisite diverse fasi di un'immagine in movimento nel tempo.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Effetto Spostamento tempo

Livello mappa di spostamento

Analogamente all'effetto Mappa di spostamento, l'effetto Spostamento tempo impiega una mappa di spostamento, ma basa il movimento dei pixel nel livello sui valori di luminanza della mappa. I pixel del livello che corrispondono alle aree luminose nella mappa di spostamento vengono sostituiti dai pixel presenti nella stessa posizione ma a un numero di secondi specificato in avanti nel tempo. Allo stesso modo, i pixel del livello che corrispondono alle aree scure nella mappa di spostamento vengono sostituiti dai pixel presenti a un numero di secondi specificato all'indietro nel tempo. Potete usare un livello qualsiasi come mappa di spostamento, sebbene l'uso di un'immagine in scala di grigio consenta di vedere con maggiore facilità i livelli di luminosità e di prevedere in che modo verranno spostati i pixel.

L'effetto Spostamento tempo sostituisce automaticamente i pixel nel tempo senza fotogrammi chiave o espressioni. Potete tuttavia animare altre proprietà per variare l'effetto nel tempo.

Per comprendere meglio in che modo i pixel vengono spostati nel tempo, può essere utile immaginare lo spostamento come procedura:

1. After Effects sovrappone la mappa di spostamento sopra il livello dell'effetto, ossia il livello sottoposto alla distorsione). Se le dimensioni della mappa di spostamento sono diverse da quelle del livello dell'effetto, potete specificare se la mappa deve essere centrata o allungata per essere adattata.
2. Specificate una quantità massima di spostamento in secondi.
3. After Effects usa il valore di luminanza di ciascun pixel nella mappa di spostamento per calcolare lo spostamento del pixel corrispondente nel livello dell'effetto in base alla quantità massima di spostamento.

   Nelle immagini in scala di grigio l'intervallo di valori della luminanza è compreso tra 0 e 255 ed è convertito in una scala da -1 a 1. Un valore di luminanza di 0 genera uno spostamento massimo all'indietro, in base al quale i pixel del tempo corrente vengono sostituiti dai pixel di un tempo precedente. Un valore di luminanza di 255 genera uno spostamento massimo positivo, in base al quale i pixel del tempo corrente vengono sostituiti da quelli di un tempo futuro. Un valore di luminanza di 128 non genera alcuno spostamento. Per gli altri valori delle mappe di spostamento in scala di grigio, potete calcolare l'entità dello spostamento in pixel adottando la seguente equazione:

   Entità spostamento in secondi = tempo_spostamento_massimo * (2 * (valore luminanza – 128)/256)
4. After Effects sposta ciascun pixel nell'immagine sostituendo un pixel dell'immagine del tempo corrente con il pixel nella stessa posizione di un tempo diverso. L'altro tempo è dato dall'entità dello spostamento in secondi per il pixel calcolata al punto 3.

Supponete di avere specificato 2 secondi come spostamento massimo del tempo. After Effects individua il valore di luminanza di ciascun pixel nella mappa di spostamento e quindi sostituisce i pixel corrispondenti nel tempo corrente con i pixel di un tempo diverso in base al tempo massimo di 2 secondi. Un valore di luminanza di 255 nella mappa di spostamento sostituisce tale pixel con il pixel presente 2 secondi più avanti nella stessa posizione. Un valore di luminanza di 42 sostituisce tale pixel con il pixel presente 1,34 secondi più indietro nella stessa posizione.

Livello spostamento tempo Specifica il livello da usare come mappa di spostamento.

Tempo spostamento max (sec) Imposta il tempo massimo in secondi a partire dal quale i pixel vengono sostituiti, prima o dopo il tempo corrente. Soltanto i valori di luminanza di 0 o 255 (massima oscurità e massima luminosità) producano lo spostamento temporale massimo. Tutti gli altri valori di luminanza determinano tempi inferiori al tempo massimo.

Risoluzione tempo (fps) Imposta il numero di fotogrammi al secondo con cui sostituire i pixel. Normalmente questo valore non deve essere superiore alla frequenza fotogrammi del livello interessato. L'aumento del valore di Risoluzione tempo può fare aumentare notevolmente i tempi di rendering.

Allunga e adatta mappa Ridimensiona il livello Spostamento tempo in modo che corrisponda alle dimensioni del livello sottoposto alla distorsione. Se questa opzione non è selezionata, il livello Spostamento tempo viene centrato nella composizione.

Applicate l'effetto Spostamento tempo

1. Nel pannello Composizione visualizzate sia il livello da sottoporre alla distorsione che il livello della mappa di spostamento.
2. Nascondete il livello della mappa di spostamento facendo clic sullo switch Video nel pannello Timeline.
3. Nel pannello Composizione selezionate il livello da sottoporre alla distorsione.
4. Scegliete Effetto > Tempo > Spostamento tempo.
5. Scegliete una mappa di spostamento nel menu Livello spostamento tempo, nel quale sono elencati tutti i livelli presenti nella composizione. Si consiglia l'uso di mappe in scala di grigio.
   Nota: *After Effects utilizza il livello selezionato nel formato originale, senza maschere, effetti o trasformazioni eventualmente applicate. Se desiderate usare il livello con le alterazioni contenute nella mappa di spostamento, precomponete il livello mediante l'opzione Sposta tutti gli attributi nell'opzione Nuova composizione. Consultate Precomporre livelli.*
6. Regolate i controlli Spostamento tempo.

Torna all'inizio

Effetto Timewarp

L'effetto Timewarp fornisce un controllo preciso su un'ampia gamma di parametri quando si modifica la velocità di riproduzione di un livello, compresi i metodi di interpolazione, l'effetto movimento e il ritaglio dell'origine per eliminare gli artefatti indesiderati. Potete usare l'effetto Timewarp per creare semplici effetti rallentati o accelerati o temporizzazioni più complesse. L'effetto Timewarp funziona indipendentemente dallo switch Fusione fotogrammi nel pannello Timeline.

Nota: *L'effetto Timewarp non funziona nei campi per il metraggio interlacciato. Per usare l'effetto Timewarp in un livello con un elemento di metraggio interlacciato come sorgente, raddoppiate la frequenza di fotogrammi nelle impostazioni della composizione. Quando eseguite il rendering per l'output finale, modificate le impostazioni di rendering nel pannello Coda di rendering per configurare la frequenza di fotogrammi appropriata per il tipo di output.*

L'effetto Timewarp è basato su Kronos, un componente del pacchetto software Furnace prodotto da The Foundry. La documentazione dettagliata sui vettori di movimento e sui parametri di stima del movimento è disponibile nella documentazione Furnace (in PDF) accessibile nel sito Web Foundry.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc. In After Effects CS6, questo effetto funziona con il colore a 32 bit.

Effetto Timewarp

Potete usare l'effetto Timewarp per aggiungere una sfocatura da effetto movimento in un livello video senza modificare la velocità del livello. Applicate l'effetto Timewarp, impostate Velocità su 100, abilitate l'effetto movimento nell'effetto e usate le funzioni di controllo manuale dell'ottiratore per regolare la sfocatura da effetto movimento.

Opzioni metodo

Quando modificate le frequenze dei fotogrammi, devono essere create (interpolate) le informazioni sull'immagine per i fotogrammi che si trovano tra i fotogrammi originali di un'immagine. L'impostazione Metodo determina il modo in cui vengono generati i fotogrammi interpolati:

Fotogrammi interi Duplica l'ultimo fotogramma visualizzato.

Mix fotogrammi Crea un nuovo fotogramma fondendo i fotogrammi esistenti.

Movimento pixel Crea un nuovo fotogramma analizzando il movimento dei pixel nei fotogrammi vicini e creando vettori di movimento. I vettori di movimento rappresentano il movimento di un pixel o di un blocco di pixel da un fotogramma al successivo. Le immagini comprese tra i fotogrammi vengono interpolate utilizzando questi vettori.

Controlli di Regola tempo in base a

Scegliete Velocità per specificare una regolazione di tempo come percentuale. Scegliete Fotogramma sorgente per specificare una regolazione di tempo identificando quale fotogramma sorgente riprodurre e in quale momento. Se scegliete Fotogramma sorgente per Regola tempo in base a, dovete animare la proprietà Fotogramma sorgente per eseguire qualsiasi operazione diversa dal fermo fotogramma. Per cambiare il fattore di

modifica del tempo potete animare anche la proprietà Velocità.

Per impostazione predefinita, Velocità è impostata su 50, per una riduzione della velocità fino al 50%. Questa impostazione determina la creazione di nuovi fotogrammi con un intervallo di un quarto e tre quarti di fotogramma a partire dal fotogramma originale, senza utilizzare il fotogramma originale e il nuovo fotogramma generato. I fotogrammi originali vengono deliberatamente esclusi dalla serie di fotogrammi con modifica del tempo, per evitare le pulsazioni che altrimenti sarebbero visibili su tutti gli altri fotogrammi rallentati fino a metà velocità.

Controlli di ottimizzazione per l'interpolazione Movimento pixel

Dettagli vettoriali Determina quanti vettori di movimento vengono usati durante l'interpolazione. Più vettori vengono usati, maggiore è il tempo di rendering. Un valore pari a 100 genera un vettore per pixel. Se il livello ha un rapido movimento, potrebbe avere un aspetto migliore con un'impostazione di Dettagli vettoriali più bassa.

Arrotondamento Questi controlli hanno effetto sulla nitidezza dell'immagine:

> **Crea da un'immagine** Generare l'output finale dal fotogramma singolo più vicino, invece che dai due fotogrammi più vicini. Il risultato è un'immagine più nitida, ma un movimento più a scatti.
>
> **Correggi modifiche luminanza** Equalizza la luminanza tra i fotogrammi prima di calcolare il movimento.
>
> **Filtro** Qualità del filtro usato per creare l'immagine interpolata. Estremo fa aumentare notevolmente il tempo di rendering. L'opzione Filtro agisce solo sulla nitidezza dell'immagine finale. Usate la modalità Normale finché non siete pronti per il rendering finale.

Soglia di errore Determina la precisione dei pixel che corrispondono da un fotogramma a quello successivo. Un valore più elevato determina un numero inferiore di vettori di movimento e una maggiore fusione.

Nota: *Se notate "strappi" ai bordi dell'immagine, provate ad aumentare il valore di Soglia di errore per ottenere una maggiore fusione. Se l'immagine presenta una grana accentuata, provate a diminuire il valore di Soglia di errore in modo tale che il movimento a basso livello della grana venga ignorato.*

Dimensioni blocco Regola le dimensioni dei blocchi usati per calcolare i vettori.

Rilevanza Controlla la rilevanza dei canali rosso, verde e blu nei calcoli usati per analizzare l'immagine. Ad esempio, l'impostazione su zero di Rilevanza rosso e Rilevanza verde significa che solo il canale blu verrà analizzato per verificare le caratteristiche del movimento.

Controlli di Effetto movimento

Angolo otturatore Determina l'intensità dell'effetto movimento. L'angolo dell'otturatore viene misurato in gradi, in modo da simulare l'esposizione causata da un otturatore ruotante. Il tempo di esposizione simulata viene determinato suddividendo l'angolo dell'otturatore per la frequenza di fotogrammi moltiplicata per 360°. Un angolo di otturatore di 90°, ad esempio, causa un'esposizione di 1/96 di secondo per fotogramma: 90°/(360°*24 fps).

Campioni otturatore Controlla la qualità dell'effetto movimento. Un valore più elevato determina un effetto movimento più graduale.

Controlli di mascherino, alterazione e ritaglio

Livello mascherino Livello da usare come mascherino per definire le aree di primo piano e di secondo piano dell'immagine. Le aree bianche del mascherino rappresentano il primo piano, mentre quelle nere rappresentano lo sfondo e il grigio si attenua tra il primo piano e lo sfondo.

Canale mascherino Canale da usare come mascherino.

Livello alterazione Consente di alterare il livello a cui è applicato l'effetto applicando i vettori di movimento dal livello scelto.

Mostra Controlla la parte del livello di cui si desidera modificare il tempo.

Ritagli sorgente Se l'immagine contiene pixel indesiderati o artefatti nei bordi, usate i controlli di Ritagli sorgente per specificare i contorni dell'immagine. I pixel dei contorni vengono ripetuti per riempire l'area oltre i contorni fino ai bordi del livello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Effetti Transizione

Risorse online su transizioni ed effetti di transizione
Gli effetti Transizione e la proprietà Completamento transizione
Effetto Dissolvenza in blocchi
Effetto Comparsa carte
Effetto Comparsa graduale
Effetto Comparsa geometrica
Effetto Comparsa lineare
Effetto Comparsa radiale
Effetto Veneziane

Effetti di terze parti forniti con After Effects per questa categoria:

- Effetto CC Glass Wipe
- Effetto CC Grid Wipe
- Effetto CC Image Wipe
- Effetto CC Jaws
- Effetto CC Light Wipe
- Effetto CC Line Sweep (CS6)
- Effetto CC Radial ScaleWipe
- Effetto CC Scale Wipe
- Effetto CC Twister
- Effetto CC WarpoMatic (CS6)

Consultate Plug-in di terze parti inclusi con After Effects.

Risorse online su transizioni ed effetti di transizione

Torna all'inizio

Nel blog ProLost di Stu Maschwitz potete trovare un esempio di come utilizzare i predefiniti di animazione per creare transizioni personalizzate. Da questa pagina potete scaricare l'impostazione predefinita per animazione Esposizione pellicola, che aggiunge ai livelli uno sfarfallio simile a quello di una pellicola e aggiunge una transizione di esposizione pellicola alle estremità delle durata dei livelli.

Nel sito Web di Chris Zwar è disponibile un progetto di esempio in cui vengono utilizzati gli effetti Mappa di spostamento, Spostamento turbolenza, Texture e una combinazione degli effetti Sfocatura e Correzione colore per creare una transizione in cui un'immagine appare come un acquarello scolorito su un foglio di carta ruvido.

Carl Larsen mette a disposizione un'esercitazione nel sito Web Creative COW che mostra come usare l'effetto Porzioni in movimento per creare una transizione veloce tra due livelli.

Nel sito Web CG Swot è disponibile un'esercitazione video di Dave Scotland in cui viene usato l'effetto Disturbo frattale per creare una transizione tra immagini fisse.

Gli effetti Transizione e la proprietà Completamento transizione

Torna all'inizio

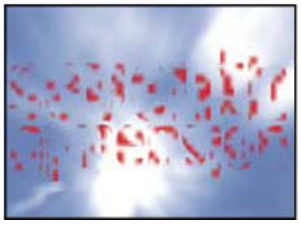
Tutti gli effetti Transizione tranne tale effetto hanno una proprietà Completamento transizione. Quando questa proprietà è pari al 100%, la transizione è completa e i livelli sottostanti vengono visualizzati. Il livello a cui l'effetto è applicato è completamente trasparente. Questa proprietà viene in genere animata dallo 0% al 100% nel tempo della transizione.

Effetto Dissolvenza in blocchi

Torna all'inizio

L'effetto Dissolvenza in blocchi fa scomparire un livello in blocchi casuali. La larghezza e l'altezza dei blocchi espresse in pixel possono essere impostate in maniera indipendente. Con la qualità Bozza i blocchi vengono inseriti con la precisione dei pixel e appaiono con bordi definiti in maniera netta; con la qualità Alta, i blocchi possono essere posizionati con la precisione dei subpixel e appaiono con bordi attenuati.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.



Originale (in alto a sinistra) e con l'effetto applicato (in basso a sinistra e a destra)

Torna all'inizio

Effetto Comparsa carte

Nota: *Per informazioni sulle proprietà condivise dagli effetti Comparsa carte e Danza di carte, consultate Controlli comuni di Illuminazione e di Materiale.*

Questo effetto simula un gruppo di carte che mostrano un'immagine e quindi si riflettono per visualizzare un'altra immagine. L'effetto Comparsa carte consente di determinare il numero di righe e colonne delle carte, la direzione della riflessione e la direzione della transizione, compresa la possibilità di usare una sfumatura per stabilire l'ordine di riflessione. Potete inoltre determinare la casualità e la variazione per rendere l'effetto ancora più realistico. Attraverso la variazione di righe e colonne potete inoltre creare un effetto veneziane o lanterne cinesi.

L'effetto Comparsa carte condivide molti controlli con l'effetto Danza di carte.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc.

Originale (in alto a sinistra) e con l'effetto applicato (in basso a sinistra e a destra)

Controlli di base

Larghezza transizione Larghezza dell'area che muta in maniera attiva dall'originale alla nuova immagine.

Livello posteriore Livello visualizzato nei segmenti sul retro delle carte. Potete usare qualsiasi livello della composizione. Lo switch Video può anche essere disattivato. Se il livello ha effetti o maschere, precomponete prima il livello.

Righe e colonne Specifica l'interazione dei numeri di righe e colonne. Indipendente rende attivi entrambi i cursori Righe e Colonne. Colonne seguono righe rende attivo soltanto il cursore Righe. Se scegliete questa opzione, il numero di colonne corrisponde sempre al numero di righe.

Righe Numero di righe fino a 1000.

Colonne Numero di colonne fino a 1000, a meno che non sia selezionato Colonne seguono righe.

Nota: *Le righe e le colonne sono sempre distribuite in modo uniforme in un livello, pertanto le sezioni rettangolari di forma insolita non appaiono lungo i bordi del livello, a meno che non si usi un canale alfa.*

Scala carte Dimensioni delle carte. Un valore inferiore a 1 riduce la scala delle carte, rivelando il livello sottostante negli spazi. Un valore superiore a 1 aumenta la scala delle carte, creando un mosaico a blocchi perché vengono sovrapposte l'una all'altra.

Asse di riflessione Asse intorno al quale viene riflessa ciascuna carta.

Direzione riflessione Direzione in cui le carte vengono riflesse intorno ai rispettivi assi.

Ordine riflessione Direzione in cui avviene la transizione. Potete inoltre usare una sfumatura per definire un ordine di riflessione personalizzato: le carte vengono riflesse all'inizio dove la sfumatura è nera e alla fine dove la sfumatura è bianca.

Livello sfumatura Livello di sfumatura da usare per l'ordine di riflessione. Potete usare qualsiasi livello nella composizione.

Casualità tempo Rende casuale la sincronizzazione della transizione. Se questo controllo è impostato su 0, le carte vengono riflesse in ordine. I valori alti determinano un ordine di riflessione più casuale delle carte.

Sistema videocamera Se usare le proprietà di Posizione videocamera dell'effetto, le proprietà di Fissa angoli dell'effetto o le posizioni predefinite di luci e videocamera della composizione per il rendering delle immagini 3D delle carte.

Controlli di Posizione videocamera

Rotazione X, Rotazione Y, Rotazione Z Ruotano la videocamera attorno all'asse corrispondente. Usate questi controlli per osservare le carte dall'alto, di lato, da dietro o da qualsiasi altro angolo.

Posizione X, Y Punto dello spazio (x,y) in cui è posizionata la videocamera.

Posizione Z Punto lungo l'asse z in cui è posizionata la videocamera. I numeri piccoli spostano la videocamera più vicino alle carte, mentre i numeri grandi la allontanano dalle carte.

Lunghezza focale La distanza dalla videocamera all'immagine. I numeri più piccoli eseguono lo zoom avanti.

Ordine di trasformazione Ordine in cui la videocamera ruota attorno ai suoi tre assi e se essa ruota prima o dopo essere stata posizionata mediante gli altri controlli di Posizione videocamera.

Controlli di Fissa angoli

Il fissaggio degli angoli è un sistema alternativo di controllo della videocamera. Usatelo come supporto per comporre il risultato dell'effetto in una scena su una superficie piatta inclinata rispetto al fotogramma.

Angolo superiore sinistro, Angolo superiore destro, Angolo inferiore sinistro, Angolo inferiore destro Punto in cui attaccare ciascuno degli angoli del livello.

Lunghezza focale automatica Determina la prospettiva dell'effetto durante l'animazione. Se l'opzione Lunghezza focale automatica è deselezionata, la lunghezza focale specificata viene usata per individuare una posizione e un orientamento della videocamera che posizioni gli angoli del livello nei punti di fissaggio degli angoli, se possibile. In caso contrario, il livello viene sostituito dal relativo contorno, disegnato tra i punti di fissaggio. Se l'opzione Lunghezza focale automatica è selezionata, viene usata la lunghezza focale necessaria per fare corrispondere i punti angolari, se possibile. In caso contrario, esegue l'interpolazione del valore corretto per i fotogrammi vicini.

Lunghezza focale Ignora le altre impostazioni, se i risultati ottenuti non sono quelli desiderati. Se si imposta Lunghezza focale su un valore che non corrisponde a quello che si avrebbe se i perni degli angoli si trovassero effettivamente in quella configurazione, l'immagine potrebbe avere un aspetto insolito (presentare una distorsione curvilinea, ad esempio). Tuttavia, se conoscete la lunghezza focale che state cercando di abbinare, questo controllo è il sistema più semplice per ottenere risultati corretti.

Controlli di Variazione

L'aggiunta di variazione (Variazione posizione e Variazione rotazione) rende più realistica questa transizione. La variazione viene applicata alle carte prima, durante e dopo la transizione. Per fare in modo che la variazione avvenga soltanto durante la transizione, iniziate con Valore di variazione 0, animatelo fino alla quantità desiderata durante la transizione e quindi animatelo nuovamente a 0 al termine della transizione.

Variazione posizione Specifica la quantità e la velocità della variazione sugli assi x, y e z. I valori di variazione X, Y e Z specificano la quantità di movimenti estranei. I valori di variazione X, Y e Z specificano la velocità della variazione di ciascuna opzione Valore di variazione.

Variazione rotazione Specifica la quantità e la velocità della variazione di rotazione attorno agli assi x, y e z. I valori di variazione rotazione X, Y e Z specificano l'entità della variazione di rotazione lungo un asse. Un valore di 90° consente la rotazione di una carta fino a 90° in ciascuna direzione. I valori di variazione rotazione X, Y e Z specificano la velocità della variazione di rotazione.

Torna all'inizio

Effetto Comparsa graduale

L'effetto Comparsa graduale rende trasparenti i pixel nel livello in base ai valori di luminanza dei corrispondenti pixel in un altro livello, detto livello sfumatura. I pixel scuri nel livello sfumatura rendono trasparenti i corrispondenti pixel a un valore di Completamento transizione inferiore. Ad esempio, un livello sfumatura in scala di grigio semplice che passa dal nero sulla sinistra al bianco sulla destra rivela il livello sottostante da sinistra a destra quando Completamento transizione aumenta.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Originale (in alto a sinistra) e con l'effetto applicato (in basso a sinistra e a destra)

Il livello sfumatura può essere un'immagine fissa o un'immagine in movimento. Il livello sfumatura deve trovarsi nella stessa composizione del livello a cui applicate Comparsa graduale.

Potete creare i livelli sfumatura in molti modi, ad esempio usando l'effetto Sfumatura o creandoli in Photoshop o Illustrator.

Morbidezza transizione Grado a cui la transizione è graduale per ogni pixel. Se questo valore è pari allo 0%, i pixel nel livello a cui l'effetto è applicato sono completamente opachi o completamente trasparenti. Se questo valore è superiore allo 0%, i pixel sono semitrasparenti alle fasi intermedie della transizione.

Posizione sfumatura Modalità di mapping dei pixel del livello sfumatura ai pixel del livello a cui l'effetto è applicato:

- **Affianca sfumatura** Usa più copie affiancate del livello sfumatura.
- **Centra sfumatura** Usa una sola istanza del livello sfumatura nel centro del livello.
- **Allunga e adatta sfumatura** Ridimensiona il livello sfumatura in senso orizzontale e verticale in modo da adattarlo all'intera area del livello.

Inverti sfumatura Inverte l'influenza del livello sfumatura. i pixel più chiari nel livello sfumatura creano la trasparenza a un valore di Completamento transizione inferiore rispetto ai pixel più scuri.

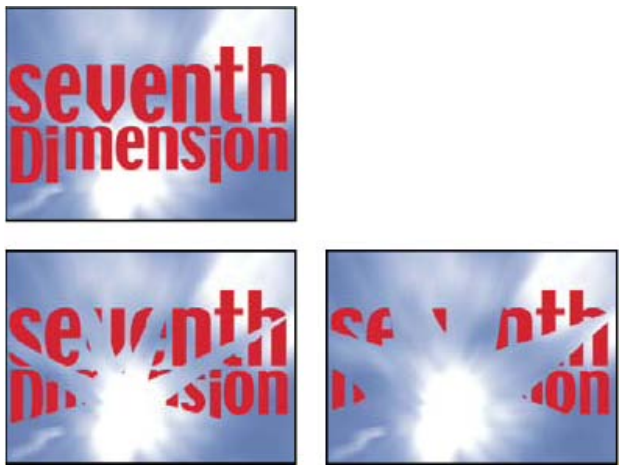
Torna all'inizio

Effetto Comparsa geometrica

L'effetto Comparsa geometrica crea una transizione radiale che mostra un livello sottostante. Specifica il numero di punti usato per creare la figura geometrica con un intervallo compreso tra 6 e 32 punti e specifica se deve essere usato un raggio interno. Se Usa raggio interno è selezionato, potete specificare i valori sia di Raggio interno che di Raggio esterno; la figura geometrica non è visibile quando Raggio esterno, Raggio interno o entrambi sono impostati su 0. La figura geometrica mostra un arrotondamento massimo se sia Raggio esterno che Raggio interno sono impostati sullo stesso valore.

L'effetto Comparsa geometrica è il solo effetto di transizione che non ha una proprietà Completamento transizione. Per animare l'effetto Comparsa geometrica in modo da esporre i livelli sottostanti, animate le proprietà di Raggio.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc. In After Effects CS6, questo effetto funziona con il colore a 32 bit.



Originale (in alto a sinistra) e con l'effetto applicato (in basso a sinistra e a destra)

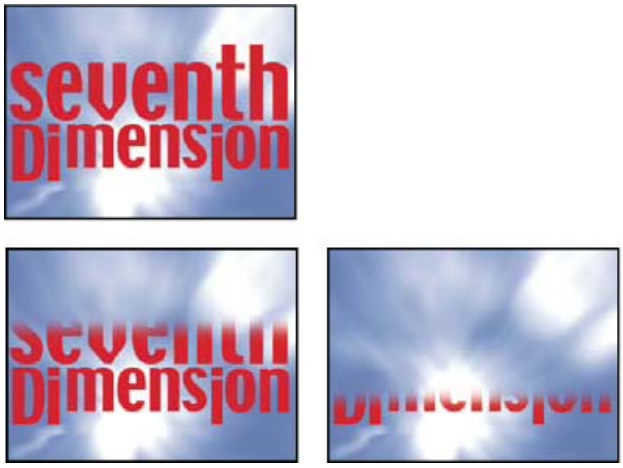
Torna all'inizio

Effetto Comparsa lineare

L’effetto Comparsa lineare esegue una transizione lineare semplice di un livello in una direzione specificata. Con la qualità Bozza, il bordo della transizione non presenta l’anti-alias; con la qualità Alta, il bordo della transizione presenta l’anti-alias e l’ammorbidimento è uniforme.

Angolo comparsa Direzione di spostamento di una transizione lineare. Ad esempio, a 90° la transizione si sposta da sinistra a destra.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc. In After Effects CS6, questo effetto funziona con il colore a 32 bit.



Originale (in alto a sinistra) e con l’effetto applicato (in basso a sinistra e a destra)

Nel sito Web Artbeats è disponibile un’esercitazione video in cui Steve Holmes dimostra l’utilizzo di istanze non animate dell’effetto ell’effetto Comparsa lineare per ritagliare un livello da diversi angoli con bordi leggermente sfumati.

Torna all'inizio

Effetto Comparsa radiale

L’effetto Comparsa radiale mostra un livello sottostante usando una transizione circolare intorno a un punto specificato. Con la qualità Alta, ai bordi della transizione viene applicato l’anti-alias.

Angolo iniziale Angolo a cui inizia la transizione. Con un angolo iniziale di 0°, la transizione avviene dalla parte superiore.

Comparsa Specifica se la transizione deve spostarsi in senso orario o in senso antiorario oppure se i due sensi devono essere alternati.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc. In After Effects CS6, questo effetto funziona con il colore a 32 bit.

Originale (in alto a sinistra) e con l’effetto applicato (in basso a sinistra e a destra)

Torna all'inizio

Effetto Veneziane

L’effetto Veneziane mostra un livello sottostante usando strisce aventi direzione e larghezza specificate. Con la qualità Bozza, le strisce vengono animate con precisione pixel; con la qualità Alta, le strisce vengono animate con precisione subpixel.

Questo effetto funziona con colori a 8 bpc e 16 bpc.

Originale (in alto a sinistra) e con l'effetto applicato (in basso a sinistra e a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Effetti Utilità

Effetto Applica tavola colori
Convertitore Cineon, effetto
Effetto Convertitore profilo colori
Estendi limiti, effetto
Effetto HDR Compander
Effetto HDR Highlight Compression

Effetti di terze parti:

- Effetto CC Overbrights (CS6)

Effetto Applica tavola colori

Torna all'inizio

Potete applicare l'effetto Applica tavola colori a un livello per trasformare i colori del livello in base a una tavola di consultazione dei colori (LUT, Color Lookup Table). Le tavole di consultarione dei colori sono a volte usate per eseguire correzioni cromatiche manuali o per attività di gestione dei colori.

Nota: *in genere, in After Effects la gestione del colore viene eseguita mediante un flusso di lavoro standard con profili ICC e non con tavole calori. Consultate Gestione del colore.*

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Quando applicate questo effetto, viene richiesto di scegliere un file LUT .3dl o .cube. Potete inoltre cambiare la tavola colori caricata in un'istanza dell'effetto Applica tavola colori, facendo clic su Scegli tavola colori tra i controlli di questo effetto.

In After Effects CS5 (con l'aggiornamento 10.0.1) e versioni successive, l'effetto Applica tavola colori può utilizzare i file .3dl con valori a virgola mobile o parole chiave 3DMESH/Mesh, oppure quelle salvate da un sistema ASSIMILATE SCRATCH (contenenti quindi il commento SCRATCH nella parte superiore del file). Per ulteriori informazioni sulle modifiche e correzioni relative alle tavole di consultazione dei colori in After Effects 10.0.1, consultate il blog After Effects Region of Interest.

In After Effects CS6 è stato aggiunto un supporto per i file di overrange IRIDAS .cube, i file IRIDAS .look e i file cineSpace .csp.

Una tavola colori può essere visualizzata come sistema di coordinate tridimensionale (cubo 3D), in cui ogni asse rappresenta le trasformazioni colore per l'intervallo di tutti i valori di un canale di colore. Dei punti lungo ogni asse definiscono le trasformazioni per ciascun canale di colore. After Effects può leggere e usare le tavole colori 3D con assi della stessa lunghezza (stesso numero di punti), contenti un massimo di 64 punti. Ad esempio, After Effects può leggere e usare una tavola colori 3D da 17x17x17.

Potete creare le tavole colori mediante i comandi nel menu File > Export, ad esempio Autodesk > Smoke (3dl), nell'interfaccia completa del plug-in Color Finesse.

Convertitore Cineon, effetto

Torna all'inizio

L'effetto Convertitore Cineon fornisce un elevato grado di controllo sulle conversioni dei colori di fotogrammi Cineon, ma nella maggior parte dei casi è opportuno convertire i colori in un file Cineon utilizzando le caratteristiche di gestione del colore. Consultate Elementi di metraggio Cineon e DPX.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Per usare l'effetto Convertitore Cineon, importate un file Cineon e lasciatelo nel suo stato predefinito; After Effects condensa i colori in 8 bpc o li espande in 16 o 32 bpc, a seconda della modalità in cui lavorate. Potete quindi applicare l'effetto Convertitore Cineon alla clip e regolare con precisione i colori mentre visualizzate in modo interattivo i risultati nel pannello Composizione. Potete impostare i fotogrammi chiave o le espressioni per regolare le modifiche di tono nel tempo. Usate l'interpolazione dei fotogrammi chiave e le maniglie per abbinare con precisione le variazioni più irregolari di luce. Per eseguire queste correzioni, valutate invece l'uso di altri effetti di correzione del colore. Consultate Effetti Correzione colore.

I 10 bit di dati disponibili in ogni canale Cineon per ciascun pixel facilitano il potenziamento di un'importante gamma di tonalità senza pregiudicare il bilanciamento tonale complessivo. Specificando con attenzione la gamma, potete creare una versione dell'immagine fedele all'originale.
Nota: *Ciascun monitor di computer ha caratteristiche di visualizzazione uniche che agiscono sulla percezione, da parte dell'utente, del colore sullo schermo. Per ottenere risultati ideali durante la valutazione del bilanciamento tonale, usate il pannello Info di After Effects per visualizzare gli effettivi valori di colore dei pixel spostandovi sopra il puntatore.*

Nel sito Web Creative COW potete trovare un articolo di Pete O'Connell che spiega come utilizzare l'effetto Cineon Converter.

Tipo conversione Modo in cui viene convertito il file Cineon. Da lineare a logaritmico converte un livello logaritmico a 8 bpc non Cineon da sottoporre a rendering come sequenza Cineon. Da logaritmico a lineare converte un livello contenente un proxy lineare a 8 bit di un file Cineon in

un file logaritmico a 8 bit in modo che le caratteristiche visualizzate siano corrispondenti al file Cineon originale. Da logaritmico a logaritmico rileva un file Cineon logaritmico a 8 bpc o 10 bpc quando si vuole trasformarlo in un proxy logaritmico a 8 bpc.

Nota: *Per garantire la compatibilità, le vecchie versioni di ciascuna opzione vengono visualizzate se aprite un progetto che usa una versione precedente dell'effetto Convertitore Cineon.*

Punto nero 10 bit Punto nero (densità minima) per convertire un livello Cineon logaritmico a 10 bpc.

Punto nero interno Punto nero usato per il livello in After Effects.

Punto bianco 10 bit Punto bianco (densità massima) per convertire un livello Cineon logaritmico a 10 bpc.

Punto bianco interno Punto bianco usato per il livello in After Effects.

Gamma Aumentate o diminuite Gamma per schiarire o scurire rispettivamente i mezzi toni.

Attenuazione luce Valore di attenuazione usato per correggere le luci più vivide. Se la regolazione delle aree luminose rende troppo scuro il resto dell'immagine, usate Attenuazione luce per smorzare la luminosità di queste aree. Se le luci sembrano macchie bianche, aumentate Attenuazione luce sino a rendere visibili i dettagli. Un'immagine fortemente contrastata può richiedere un valore di attenuazione elevato.

Torna all'inizio

Effetto Convertitore profilo colori

L'effetto Convertitore profilo colori converte un livello da uno spazio colore a un altro specificando i profili di input e di output.

Nella maggior parte dei casi dovreste usare le funzioni di gestione automatica del colore per effettuare la conversione da uno spazio colore all'altro, invece di usare Convertitore profilo colori per eseguire manualmente le conversioni. Consultate Gestione del colore.

Importante: *In generale, dovete lavorare con le funzioni di gestione del colore oppure usare Convertitore profilo colori, non con entrambi.*

I profili selezionati sono incorporati nel progetto, quindi potete usarli anche se trasferite il progetto a un computer che non ha gli stessi profili. Durante la conversione da uno spazio colore a un altro, potete specificare in che modo After Effects gestisce la conversione del colore selezionando un intento di rendering. Potete inoltre scegliere se linearizzare o meno il profilo di input o di output.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Per convertire il profilo colori del livello, selezionate un profilo colori dal menu Profilo di input. Selezionate Spazio di lavoro progetto per usare il profilo specificato nelle impostazioni del progetto (File > Impostazioni progetto). Per linearizzare il profilo di input, selezionate l'opzione Linearizza profilo di input. Selezionate quindi un profilo di output dal menu Profilo di output. Per linearizzare il profilo di output, selezionate Linearizza profilo di output. Nel menu Intento, selezionate un intento di rendering.

Le opzioni di intento di rendering determinano in che modo vengono regolati i colori sorgente. Ad esempio, i colori compresi all'interno del gamut di destinazione potrebbero restare invariati oppure possono essere regolati in modo che mantengano la gamma originale di rapporti visivi quando vengono convertiti in un gamut di destinazione più piccolo.

Il risultato della scelta di un intento di rendering dipende dal contenuto grafico di un'immagine e dai profili usati per specificare gli spazi colore. Alcuni profili generano risultati identici per intenti di rendering diversi.

Quando specificate un intento di rendering, potete scegliere di usare la compressione del punto nero. La compressione del punto nero fa sì che i dettagli dell'ombra nell'immagine vengano mantenuti simulando l'intervallo dinamico completo del dispositivo di output.

Per l'effetto Convertitore profilo colori sono disponibili i seguenti intenti di rendering:

Percettivo Tenta di mantenere il rapporto visivo tra i colori in modo tale che venga percepito come naturale per l'occhio umano, anche se i valori cromatici stessi potrebbero cambiare. Questo intento è ideale per le immagini con molti colori non compresi nel gamut.

Saturazione Tenta di generare colori vivaci in un'immagine a scapito della precisione dei colori. L'intento di rendering è ideale per le immagini, come i logo grafici, in cui i colori saturi brillanti sono più importanti del rapporto preciso tra i colori.

Colorimetrico relativo Consente di confrontare la luce più estrema dello spazio colore di origine con quella dello spazio di destinazione e di convertire tutti i colori di conseguenza. I colori non compresi nel gamut vengono spostati sul colore riproducibile più simile nello spazio cromatico di destinazione. Questo intento di rendering mantiene un numero maggiore di colori originali in un'immagine, rispetto a Percettivo. Questo intento di rendering è usato per impostazione predefinita in After Effects.

Colorimetrico assoluto Lascia invariati i colori che sono compresi all'interno del gamut di destinazione. I colori che non rientrano nel gamut vengono tagliati. Il ridimensionamento dei colori fino al punto bianco di destinazione non viene seguito. Questo intento ha lo scopo di mantenere la precisione dei colori a scapito del mantenimento dei rapporti tra i colori.

Utilizzate Compensazione profilo riferimento scena per determinare se ogni istanza dell'effetto Convertitore profilo colori effettua la compensazione per profili con riferimento alle scene:

Attivato Applica la compensazione con riferimento alle scene.

Disattivato Non applica la compensazione con riferimento alle scene.

Usa impostazioni progetto Utilizza l'impostazione indicata dall'opzione Compensazione profilo riferimento scena del progetto.

Per una spiegazione di profili con riferimento alle scene, consultate Gamma di sistema, gamma di dispositivo e differenza tra scena e ambiente di visualizzazione.

Nota: *Se aprite un progetto After Effects 7 che utilizza i profili di colore Scena DPX e Teatro DPX nell'effetto Convertitore profilo colori, After Effects CS5 non aggiorna automaticamente questi profili ai nuovi profili equivalenti (Densità di stampa Kodak 5218/7218 E Anteprima teatro Kodak 2383). I profili verranno invece elencati come Incorporato. Potete convertire il progetto assegnando manualmente i nuovi profili in After Effects CS5. Tuttavia, se gli stessi profili erano stati assegnati al metraggio o selezionati in Prova colori in After Effects 7, essi verranno automaticamente aggiornati ai nuovi profili in After Effects CS5. (Colori di prova è stato sostituito da Simulazione di output.)*

Nel suo sito Web fnord, Brendan Bolles spiega come utilizzare l'effetto Convertitore profilo colori e i profili dei colori dei film per regolare i colori ed

eseguire la mappatura dei toni per far sembrare che un'immagine HDR sia stata ripresa in una pellicola cinematografica.

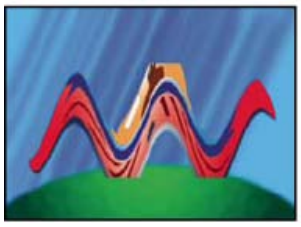
Torna all'inizio

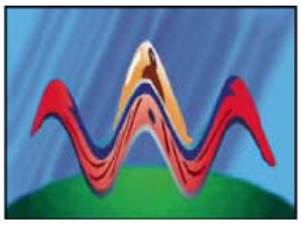
Estendi limiti, effetto

L'effetto Estendi limiti aumenta le dimensioni del livello relative all'effetto che lo segue direttamente. Questo effetto si rivela particolarmente utile nell'uso dei livelli in cui è attivata l'opzione Comprimi trasformazioni/Rasterizza in modo continuo, perché il loro rendering viene eseguito con un buffer di dimensioni pari a quelle della composizione. Ad esempio, se applicate Ombra esterna a un livello Testo parzialmente all'esterno del fotogramma della composizione, l'ombra viene tagliata perché soltanto una parte del testo contenuto nel fotogramma della composizione proietta un'ombra. Applicando l'effetto Estendi limiti prima dell'effetto Ombra esterna potete evitare che l'ombra venga tagliata. Il numero di pixel specificato aumenta l'altezza e la larghezza del buffer del livello.

Nota: *Non dovreste avere bisogno di usare questo effetto quando lavorate con effetti che funzionano con colori a 32 bpc, in quanto tali effetti sono stati aggiornati per compensare automaticamente le dimensioni del livello.*

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.





Originale (in alto a sinistra); l'effetto Alterazione onda è limitato dalle dimensioni del livello (in basso a sinistra); l'effetto Estendi limiti risolve il problema (in basso a destra).

Torna all'inizio

Effetto HDR Compander

L'effetto HDR Compander (compressore/espansore) consente di lavorare con gli strumenti che non supportano il colore con intervallo altamente dinamico—ad esempio gli effetti a 8 bpc e a 16 bpc—senza sacrificare l'elevato intervallo dinamico del metraggio.

L'effetto HDR Compander funziona comprimendo prima i valori più elevati nell'immagine HDR in modo tale che questi rientrino nell'intervallo di un'immagine a 8 bpc o a 16 bpc (intervallo dinamico basso) ed espandendo quindi i valori fino all'intervallo a 32 bpc.

Applicate l'effetto HDR Compander a un livello una volta nella sovrapposizione di effetti al di sopra e una volta al di sotto degli effetti di intervallo dinamico basso.

Poiché la prima istanza dell'effetto HDR comprime l'intervallo di valori attraverso il campionamento, la precisione diminuisce. Per questo motivo, usate l'effetto HDR Compander solo se desiderate sacrificare in qualche misura la precisione dei valori a vantaggio di un intervallo dinamico elevato.

Questo effetto funziona con colori a 8, 16 e 32 bpc.

Applicate l'effetto HDR Compander

1. Applicate l'effetto HDR Compander a un livello in un progetto a 32 bpc.
2. Selezionate Comprimi intervallo per Modalità.
3. Impostate Guadagno sul valore massimo da rappresentare nell'intervallo compresso, ovvero il valore di bianco più elevato nell'immagine. Non impostate Guadagno su un valore troppo elevato. Maggiore è il valore a 16 bpc usato per le luci, più compressi risulteranno i mezzi toni (la maggior parte dei pixel) e più numerosi saranno i dati persi in questo processo.
4. Impostate Gamma. Gamma agisce sulla distribuzione dei valori nell'intervallo, consentendo una maggiore precisione in aree specifiche dell'intervallo.
5. Applicate al livello gli effetti dell'intervallo dinamico desiderati.
6. Applicate un'altra istanza dell'effetto HDR Compander al livello. Assicuratevi che la seconda istanza di HDR Compander venga ordinata dopo (di seguito) aver applicato eventuali effetti a 8 bpc e a 16 bpc.
7. Selezionate Espandi intervallo per Modalità per la seconda istanza dell'effetto HDR.
8. Impostate Guadagno e Gamma sugli stessi valori impostati nella prima istanza dell'effetto HDR Compander.

Un metodo più pratico per usare l'effetto HDR Compander consiste nell'applicare l'impostazione predefinita dell'animazione Comprimi-Espando

intervallo dinamico. Questa impostazione predefinita dell'animazione consiste in un'espressione e due istanze dell'effetto HDR Compander: nella prima istanza è selezionato Comprimi intervallo, mentre nella seconda è selezionato Espandi intervallo. L'espressione imposta automaticamente il Guadagno e il Gamma, affinché la seconda istanza sia identica a quella impostata per la prima istanza. Inserite qualsiasi effetto di intervallo dinamico basso desiderato tra queste due istanze dell'effetto HDR Compander.

Torna all'inizio

Effetto HDR Highlight Compression

L'effetto HDR Highlight Compression comprime i valori dei colori in un'immagine con intervallo dinamico elevato in modo tale che rientrino nell'intervallo di valore di un'immagine con intervallo dinamico basso.

Regolate la quantità di compressione impostando la proprietà Quantità per l'effetto. Se il valore Quantità è impostato su 100%, i valori dei colori vengono compressi in modo tale che nessun pixel abbia un qualsiasi valore di canale all'esterno dell'intervallo dinamico basso di 0.0–1.0. Con impostazioni di Quantità inferiori al 100%, l'effetto può comunque aggiungere qualche dettaglio all'intervallo visibile dalle aree di luci e ombre.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Marcatori

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Marcatori livello e marcatori composizione

Marcatori composizione
Marcatori livello
Collegamenti web, collegamenti dei capitoli, punti cue e marcatori
Script e utility per l'utilizzo dei marcatori
Risorse online sui marcatori

Usate i marcatori composizione e i marcatori livello per memorizzare commenti e altri metadati e contrassegnare i tempi importanti in una composizione o in un livello. I marcatori composizione compaiono nel righello temporale per la composizione, mentre i marcatori livello appaiono sulla barra di durata di un livello specifico. Entrambi i tipi di marcatori possono contenere le stesse informazioni.

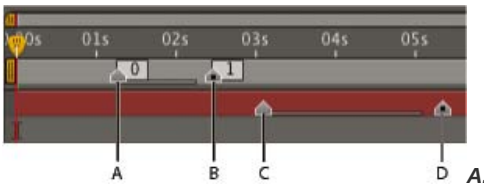
I marcatori possono riferirsi a un singolo punto temporale oppure a una durata.

I marcatori composizione di After Effects corrispondono ai marcatori di sequenza in Adobe Premiere Pro. I marcatori livello in After Effects corrispondono ai marcatori clip in Adobe Premiere Pro.

Quando eseguite il rendering di una composizione contenente dei marcatori, questi possono essere convertiti in collegamenti Web, collegamenti a capitoli (punti capitolo) o punti cue, a seconda del formato di output e dei valori impostati nella finestra di dialogo del marcatore. I marcatori possono inoltre essere esportati come metadati XMP. Consultate Metadati XMP.

Il commento predefinito per un marcatore composizione è un numero mentre il commento predefinito per un marcatore livello è niente.

Un marcatore che contiene dati relativi a un collegamento o a un punto cue presenta un piccolo punto nella sua icona.



A. *Marcatore composizione con durata di 1 secondo* ***B.*** *Marcatore composizione con dati di punti cue* ***C.*** *Marcatore livello con durata di 2 secondi* ***D.*** *Marcatore tempo con dati di punti cue*

I marcatori consentono di allineare con maggiore facilità i livelli o l'indicatore del tempo corrente con punti specifici nel tempo: quando trascinate un fotogramma chiave, l'indicatore del tempo corrente o la barra di durata di un livello nel pannello Timeline, tenete premuto il tasto Maiusc per rilasciare questi elementi sui marcatori.

Potete aggiungere i marcatori durante un'anteprima RAM o un'anteprima di solo audio; questo vi permette di inserire i marcatori in corrispondenza di punti significativi nella traccia audio di un livello.

- Per visualizzare o modificare i dati per un marcatore, fate doppio clic sul marcatore, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul marcatore e scegliete Impostazioni.
- Per spostare un marcatore su un tempo diverso, trascinate il marcatore o fate doppio clic su di esso e immettete il tempo nella finestra di dialogo.
- Per creare automaticamente marcatori di livello per un livello in base ai metadati temporali presenti nel file sorgente del livello, selezionate l'opzione Crea marcatori livello da metadati XMP metraggio, nella categoria di preferenze Cache oggetto multimediale e disco. Questa opzione è attivata per impostazione predefinita.
- Per sincronizzare i marcatori livello su un livello precomposizione con i marcatori composizione corrispondenti per la composizione sorgente, fate clic con il pulsante destro del mouse Ctrl (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un marcatore livello e scegliete Aggiorna i marcatori dalla sorgente. Questo comando rimuove inoltre eventuali marcatori aggiunti al livello.

  Nota: *Se il livello utilizza come sorgente un file (anziché una composizione), questo comando ripristina i marcatori di livello in base a quelli che rappresentano i metadati XMP temporali nel file sorgente.*

Se aggiungete una composizione in un'altra composizione, la composizione originale diventa nidificata come un livello nella composizione di destinazione. Tutti i marcatori composizione provenienti dalla composizione nidificata diventano marcatori livelli nella timeline della composizione superiore. Questi marcatori non sono collegati ai marcatori composizione originali. Le modifiche apportate ai marcatori composizione nella composizione originale non influiscono sui marcatori livello nella composizione nidificata. Ad esempio, se rimuovete uno dei marcatori composizione originali, il marcatore livello corrispondente nella composizione nidificata rimane invariato.

Gli script e le espressioni possono leggere e utilizzare i dati memorizzati nei marcatori. Poiché i metadati XMP per gli elementi di metraggio di origine possono essere convertiti in marcatori livello, le espressioni e gli script possono essere utilizzati con i metadati XMP.

Torna all'inizio

Marcatori composizione

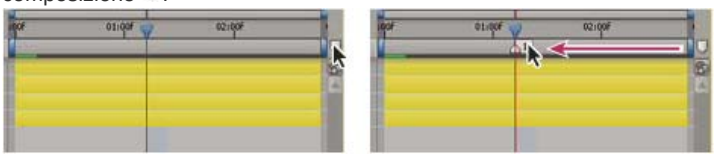
I marcatori composizione hanno la forma di triangolini nel righello temporale nel pannello Timeline. Una composizione può contenere un qualsiasi numero di marcatori composizione in una composizione.

Se rimuovete un marcatore composizione numerato, la numerazione degli altri marcatori rimane invariata. Se modificate il commento rispetto al numero predefinito, questo numero potrebbe essere riutilizzato da un marcatore composizione creato in un secondo momento.

In corrispondenza di ciascun tempo può esserci al massimo un marcatore composizione. Se aggiungete o spostate un marcatore composizione per farlo iniziare nello stesso punto temporale di un altro marcatore composizione, il marcatore aggiunto o spostato sostituisce l'altro marcatore.

Per scelte rapide da tastiera alternative, consultate Marcatori (scelte rapide da tastiera).

- Per aggiungere un marcatore composizione vuoto nella posizione temporale corrente, accertatevi che non sia selezionato alcun livello, quindi scegliete Livello > Aggiungi marcatore o premete il tasto moltiplicazione (*) sul tastierino numerico.
  Nota: *se premete il tasto * durante un'anteprima RAM o di solo audio, il marcatore viene aggiunto in corrispondenza della posizione temporale corrente senza che l'anteprima venga interrotta.*
- Per aggiungere un marcatore composizione in corrispondenza della posizione temporale corrente e aprirne la finestra di dialogo, accertatevi che non sia selezionato alcun livello, quindi premete i tasti Alt+* (Windows) oppure Opzione+* (Mac OS) sul tastierino numerico.
- Per aggiungere un marcatore composizione dal raccoglitore, trascinate il marcatore dal pulsante Raccoglitore marcatori composizione .



Trascinare un marcatore composizione dal raccoglitore.

- Per aggiungere un marcatore composizione numerato al tempo corrente, premete Maiusc + un tasto numerico (0–9) sulla tastiera principale.
  Nota: *se il numero premuto è già usato da un altro marcatore composizione, il nuovo marcatore non viene creato in After Effects. Nella nuova posizione viene invece spostato il marcatore esistente associato al numero.*
- Per rimuovere un marcatore composizione, trascinatelo sul pulsante Raccoglitore marcatori composizione o tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul marcatore.
- Per bloccare tutti i marcatori composizione su una composizione, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un marcatore nella composizione e scegliete Blocca marcatori.

Torna all'inizio

Marcatori livello

I marcatori livello appaiono come triangolini sulla barra di durata di un livello. Un livello può contenere la quantità desiderata di marcatori livello.

I marcatori livello vengono conservati quando eseguite il rendering ed esportate un filmato in un contenitore QuickTime.

Per scelte rapide da tastiera alternative, consultate Marcatori (scelte rapide da tastiera).

- Per aggiungere un marcatore livello ai livelli selezionati al tempo corrente, scegliete Livello > Aggiungi marcatore o premete il tasto moltiplicazione (*) sul tastierino numerico.
  Nota: *se premete il tasto * durante un'anteprima RAM o di solo audio, il marcatore viene aggiunto in corrispondenza della posizione temporale corrente senza che l'anteprima venga interrotta.*
- Per aggiungere un marcatore livello in corrispondenza della posizione temporale corrente e aprirne la finestra di dialogo, premete i tasti Alt+* (Windows) oppure Opzione+* (Mac OS) sul tastierino numerico.
- Per rimuovere un marcatore livello, fate clic su di esso tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per rimuovere tutti i marcatori livello dai livelli selezionati, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un marcatore e scegliete Elimina tutti i marcatori.
- Per bloccare tutti i marcatori livello su un livello, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un marcatore nel livello e scegliete Blocca marcatori.
- Per sostituire tutti i marcatori livello con marcatori contenenti metadati temporali dal file sorgente relativo al livello, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un marcatore livello e scegliete Aggiorna i marcatori dalla sorgente.
  Nota: *In After Effects CS6, l'aggiunta di un marcatore livello non implica più la deselezione di altri elementi (maschere ed effetti, ad esempio).*

Torna all'inizio

Collegamenti web, collegamenti dei capitoli, punti cue e marcatori

Potete associare un URL (Uniform Resource Locator) a un marcatore per creare un collegamento automatico al sito in corrispondenza di quell'indirizzo. After Effects incorpora queste informazioni in alcuni tipi di filmato, tra cui i filmati SWF. Quando questi filmati vengono riprodotti in un

browser Web, l'URL incorporato viene riconosciuto e l'utente viene indirizzato al sito indicato. Potete visualizzare un fotogramma specifico nel sito. Ad esempio, potete tenere aperte pagine Web specifiche quando un video a scopo informativo raggiunge punti specifici nel filmato. Consultate Rendering ed esportazione di una composizione come file SWF.

Nota: *Per la funzionalità di collegamento Web, il lettore multimediale deve poter consentire l'invio di istruzioni al browser Web. Per informazioni sull'utilizzo di collegamenti Web, consultate la documentazione della versione del lettore multimediale in uso.*

Potete anche associare un punto di riferimento di un capitolo a un marcatore. I collegamenti ai capitoli sono simili ai capitoli utilizzati nei dischi CD-ROM e DVD. Analogamente ai capitoli dei libri, i collegamenti ai capitoli suddividono un video in sezioni. I collegamenti ai capitoli sono supportati nei filmati QuickTime e Windows Media. I marcatori capitoli vengono esportati solo se il campo Capitolo del marcatore non viene lasciato vuoto.

Adobe Encore è in grado di riconoscere i riferimenti ai capitoli nei marcatori livello di After Effects se li esportate nel formato di file MPEG-2 oppure se usate Dynamic Link. Per garantire la compatibilità con il formato DVD, accertatevi che i marcatori siano separati da almeno 15 fotogrammi.

I punti cue nei file FLV e F4V possono avere ciascuno un qualsiasi numero di parametri, con il relativo nome e valore. Potete aggiungere solamente tre parametri utilizzando la finestra di dialogo del marcatore. Per lavorare con più di tre parametri, usate l'interfaccia di scripting.

Per convertire le proprietà selezionate in parametri dei punti cue nei marcatori livello, scegliete File > Script > Convert Selected Properties To Markers.jsx. Questo script aggiunge un marcatore livello contemporaneamente a ciascun fotogramma chiave per ciascuna proprietà selezionata. I parametri del punto cue del marcatore indicano il nome della proprietà e il relativo valore in quel determinato momento. Se la proprietà selezionata ha un'espressione, viene creato un marcatore per ciascun fotogramma, con i valori campionati a ciascun fotogramma.

Per creare un collegamento Web, collegamento a capitoli o punto cue da un marcatore, procedete come segue:

1. Fate doppio clic su un marcatore per aprire la finestra di dialogo del marcatore.
2. Immettete le informazioni nelle caselle adeguate nella finestra di dialogo del marcatore:
    - Per creare un collegamento Web, immettete un URL nella relativa casella di testo nell'area Capitoli e collegamenti Web della finestra di dialogo del marcatore. Per attivare un fotogramma specifico in un sito, immettete il nome di file del fotogramma in Fotogramma di destinazione e fate clic su OK.
    - Immettete il nome del capitolo e il numero (se disponibile) nella casella Capitolo nell'area Capitoli e collegamenti Web della finestra di dialogo del marcatore.
    - Immettete un nome per il punto cue e i nomi e i valori per eventuali parametri. Selezionate Evento o Navigazione per determinare il tipo di punto cue da creare.

Torna all'inizio

Script e utility per l'utilizzo dei marcatori

Paul Tuersley, nel forum AE Enhancers, mette a disposizione uno script per dividere i livelli in corrispondenza dei marcatori di livello.

Nel sito Web After Effects Scripts, Lloyd Alvarez mette a disposizione degli script che consentono di effettuare le seguenti operazioni:

- Magnum, il rilevatore di modifiche, rileva automaticamente le modifiche in un livello di metraggio e inserisce un marcatore livello in ciascuna modifica (o divide il livello in un livello separato per ciascuna modifica).
- Zorro, il tagger livello consente di applicare dei tag ai livelli e quindi selezionare, rendere inattivi e isolare i livelli in base ai loro tag. I tag vengono aggiunti ai commenti nella colonna Commenti del pannello Timeline; possono inoltre essere aggiunti come marcatori di livello.
- Layer Marker Rename and Number rinomina e numera tutti i marcatori sui livelli selezionati.
- Layer Marker Batch Editor consente di modificare gli attributi dei marcatori per tutti i livelli selezionati, inclusi gli attributi dei punti cue Flash.

Nel suo sito Web, Jeff Almasol mette a disposizione degli script che consentono di effettuare le seguenti operazioni:

- rd_CopyMarkers copia i marcatori livello da un livello a qualsiasi numero di altri livelli.
- rd_KeyMarkers crea nuovi marcatori livello (sul livello selezionato o su un nuovo livello nullo) con commenti che forniscono informazioni sui fotogrammi chiave nelle stessi posizioni temporali.
- rd_MapTextFileToMarkers imposta i fotogrammi chiave per la proprietà Testo sorgente di un livello testo e imposta i valori sul testo da un file di testo. I fotogrammi chiave vengono inseriti in corrispondenza delle posizioni temporali specificate dai marcatori livello sul livello testo.
- rd_MarkerNavigator crea un pannello che agevola notevolmente la navigazione sui marcatori e la visualizzazione dei loro commenti e degli altri valori.
- rd_RemoveMarkers rimuove automaticamente i marcatori dai livelli selezionati in base ai criteri specificati (es.: tutti i marcatori nell'area di lavoro).
- rd_Scooter crea un pannello munito di controlli per spostare nel tempo le varie combinazioni di elementi: punto di attacco e punto di stacco del livello, fotogrammi sorgente del livello, fotogrammi chiave e marcatori.
- rd_CountMarkers mostra il numero di marcatori nel livello selezionato.

Torna all'inizio

Risorse online sui marcatori

Per visualizzare le esercitazioni video relative alle operazioni con i marcatori, i punti cue e i metadati XMP, visitate il sito Web Adobe:

- Conversione di metadati e marcatori in punti cue: esercitazione video sull'utilizzo di Soundbooth, Flash Professional e After Effects per creare e usare i punti cue.
- Utilizzo di marcatori e punti cue: video introduttivo sui marcatori in Premiere Pro e After Effects.
- Nel blog di Michael Coleman sul sito Web di Adobe, potete trovare una dimostrazione di come convertire i dati di tracciamento in After Effects in dati di punti cue da usare in Flash.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Condivisione di marcatori con After Effects, Encore e Flash

Marcatori capitolo

(cc) BY-NC-SA

Metadati XMP

I metadati XMP
Metadati XMP in After Effects
Informazioni su metadati XMP di file, clip e progetto
Mostrare o nascondere i metadati XMP
Modificare i metadati XMP

Torna all'inizio

I metadati XMP

Per metadati si intendono i dati relativi ai dati. In pratica, i metadati sono un insieme di informazioni standardizzate circa un file, come nome dell'autore, risoluzione, spazio colore, copyright e parole chiave applicate al file stesso. Ad esempio, la maggior parte delle telecamere allega ai file video alcune informazioni di base, quali data, durata e tipo di file. Altri metadati possono essere immessi come informazioni sugli elenchi di riprese in OnLocation oppure nella fase di cattura di Adobe Premiere Pro. Potete aggiungere altri metadati con proprietà quali posizione, nome dell'autore e copyright. Poiché è possibile condividere, visualizzare e usare questi metadati nelle applicazioni Adobe Creative Suite, potete usare queste applicazioni per semplificare il flusso di lavoro e organizzare i file.

L'Extensible Metadata Platform (XMP) è lo standard di metadati utilizzato dalle applicazioni Adobe. I metadati memorizzati in altri formati, ad esempio Exif, IPTC (IIM), GPS e TIFF, vengono sincronizzati e descritti con lo standard XMP in modo da poter essere visualizzati e gestiti più facilmente. Ad esempio, le regolazioni apportate alle immagini con Adobe Camera Raw vengono memorizzate come metadati XMP. Lo standard XMP è basato sull'XML.

Uno schema di metadati è una raccolta di proprietà specifiche per un determinato flusso di lavoro. Lo schema Dynamic Media, ad esempio, include proprietà come Scena e Posizione ripresa che sono studiate per progetti video digitali. Gli schemi EXIF includono invece proprietà specifiche per la fotografia digitale, quali Tempo esposizione e Valore apertura. Altre proprietà più generiche, quali Data e Titolo, sono disponibili nello schema Dublin Core. Per visualizzare informazioni su un particolare schema o su una proprietà, portate il mouse sul relativo elemento nel pannello Metadati. I comandi del pannello Metadati permettono di creare schemi personalizzati, di importare degli schemi e di condividerli con altri utenti come file XML.

I metadati si suddividono in due categorie generali: metadati statici e metadati temporali. I metadati statici fanno riferimento all'intera risorsa. Ad esempio, le informazioni sul copyright e sull'autore di una clip video fanno riferimento all'intera clip. I metadati temporali fanno invece riferimento a una posizione temporale specifica all'interno di una risorsa multimediale dinamica. I marcatori di battute di Soundbooth e i metadati generati dalla funzione di ricerca di testo parlato di Soundbooth e Premiere Pro sono esempi di metadati temporali.

Anche Adobe Story converte le informazioni da una sceneggiatura (copione) in metadati XMP con cui è possibile automatizzare la creazione di copioni di ripresa, elenchi di riprese ed altro ancora.

Nota: *Per avviare il servizio Adobe Story da After Effects, scegliete File > Vai a Adobe Story.*

In Adobe Bridge potete visualizzare i metadati XMP statici di un file.

Con gli script e le espressioni di After Effects è possibile leggere e utilizzare i dati memorizzati nei marcatori. Poiché i metadati XMP per gli elementi di metraggio sorgente possono essere convertiti in marcatori di livello, possono anche essere utilizzati da espressioni e script. Con gli script è inoltre possibile operare sui metadati XMP di un file in un contesto esterno ad After Effects, sia per l'automazione di attività comuni che per scopi creativi.

I metadati XMP inclusi nel file F4V o FLV possono essere letti e utilizzati da ActionScript; in questo modo i metadati XMP possono essere utilizzati per aggiungere funzioni interattive ai video riprodotti da Flash Player. Una possibile applicazione di questa funzione consiste nella ricerca di metadati temporali all'interno di un file FLV; tali metadati possono consentire all'utente di iniziare la riproduzione in corrispondenza di una particolare parola del dialogo o di un altro punto associato a un elemento di metadati temporali.

Per aggiungere o rimuovere selettivamente (sfoltire) i metadati XMP di un file, usate i modelli di esportazione e la finestra di dialogo Esportazione metadati in Adobe Media Encoder.

Ricerca nel testo parlato e metadati XMP

La funzione di ricerca nel testo parlato disponibile in Adobe Premiere Pro e Adobe Soundbooth consente di convertire in metadati di testo le parole contenute in una risorsa video o audio. Ciascuna parola viene memorizzata come elemento di metadati nel tempo corrispondente della timeline.

Quando un file con metadati temporali per la ricerca del testo parlato viene importato in After Effects e utilizzato come sorgente per un livello, ciascuna parola appare in un marcatore livello in corrispondenza della sua posizione temporale. Questa opzione presuppone che sia selezionata l'opzione Crea marcatori livello da metadati XMP metraggio. Consultate Utilizzo dei metadati XMP in After Effects.

Incorporamento o inclusione dei metadati XMP in file collaterali

Nella maggior parte dei casi, i metadati XMP per un file sono memorizzati nel file stesso. Se non è possibile scrivere le informazioni direttamente

nel file, i metadati XMP vengono memorizzati in un file distinto definito file collaterale, con estensione di file .xmp. Per informazioni su ogni formato di file in cui è possibile scrivere direttamente i metadati XMP con After Effects, consultate Metadati XMP in After Effects.

Nella maggior parte dei casi, i metadati XMP restano nel file, anche quando esso viene convertito in un formato diverso, ad esempio da PSD a JPG. I metadati XMP vengono mantenuti anche quando i file vengono inseriti in un documento o progetto di un'applicazione Adobe Creative Suite.

Risorse online sui metadati XMP

Nella sezione XMP Developer Center del sito Web di Adobe potete trovare le specifiche XMP, informazioni sull'integrazione dei metadati XMP con il vostro software e flusso di lavoro, il kit di sviluppo XMP SDK e forum dedicati ai metadati XMP.

Per visualizzare esercitazioni video relative alle operazioni con i marcatori e i metadati XMP, visitate il sito Web di Adobe:

- www.adobe.com/go/lrvid4104_xp_it
- www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_it
- www.adobe.com/go/lrvid4112_xp_it
- www.adobe.com/go/vid0094_it

Torna all'inizio

Metadati XMP in After Effects

Per un'introduzione ai metadati XMP, consultate I metadati XMP.

Quando in After Effects viene importato un file a cui sono associati dei metadati XMP, potete visualizzare i metadati statici nel pannello Metadati; convertire i metadati temporali in marcatori livello; usare i metadati per facilitare il lavoro all'interno di After Effects; e includere i metadati nei file di output.

L'interfaccia di scripting di After Effects offre ulteriori strumenti per utilizzare e interagire con i metadati XMP.

Importazione di file con metadati XMP in After Effects

In After Effects è possibile importare i metadati XMP da diversi formati, tra cui:

- Formati videocamera: AVCHD, HDV, P2, XDCAM, XDCAM EX
- Formati immagine: GIF, JPEG, TIFF
- Formati contenitori multimediali comuni: FLV, F4V, QuickTime (MOV), Video for Windows (AVI), Windows Media (ASF, WAV)
- Formati di authoring: documenti InDesign, documenti Photoshop (PSD), altri formati di documenti nativi per applicazioni Adobe
- Formati MPEG (MP3, MPEG-2, MPEG-4)
- SWF

Quando importate un file contenente metadati XMP, durante la lettura dei metadati dal file sorgente in After Effects viene presentato il messaggio di stato "Lettura metadati XMP dal metraggio".

Un valore di metadati importante è il numero ID univoco di ogni risorsa, che consente di distinguere una risorsa da tutte le altre usate in ogni fase del flusso di lavoro. Questo valore ID univoco permette all'applicazione di riconoscere un file precedentemente riscontrato, anche se il nome file è stato modificato. I valori ID univoci possono essere utilizzati da ogni applicazione per gestire le anteprime già presenti nella cache e i file audio già resi conformi, evitando così di effettuare nupvamente le stesse elaborazioni.

I valori ID usati da XMP sono detti Globally Unique Identifiers (GUID) e sono numeri casuali a 16 byte usati comunemente per garantire l'univocità dei valori.

I valori degli ID XMP vengono scritti nei file sorgente al momento della loro importazione in After Effects, se la preferenza Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione è selezionata nella categoria di preferenze Media e Cache. Questa impostazione agisce anche sulle altre applicazioni Adobe; per ulteriori dettagli, consultate le utili informazioni nella finestra di dialogo Preferenze. Se un file ha già un proprio ID XMP, questo viene mantenuto in After Effects. In genere, i file creati da versioni recenti di After Effects hanno già un ID XMP.

L'opzione Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione è attivata per impostazione predefinita.

Importante: *l'opzione Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione controlla solo se valori ID univoci vengono scritti nei file al momento dell'importazione. Non controlla invece se i metadati XMP vengono scritti nel file in altre circostanze, ad esempio quando modificate i metadati nel pannello Metadati.*
Nota: *poiché la scrittura dell'ID in un file è considerata una modifica, la data di modifica di un file sorgente può venire aggiornata la prima volta che il file viene importato.*

Utilizzo dei metadati XMP in After Effects

Il pannello Metadati

In After Effects, nel pannello Metadati (Finestra > Metadati) vengono visualizzati solo i metadati statici. I metadati di progetto sono riportati nella parte superiore del pannello e i metadati dei file nella parte inferiore. I metadati temporali sono visibili in After Effects solo come marcatori livello.

I metadati di progetto sono riportati nel pannello Metadati non appena questo viene aperto. Potete aggiungere e modificare le informazioni di qualsiasi categoria di metadati. Tali informazioni vengono riportate in Bridge quando il file di progetto viene selezionato. Quando l'opzione Includi metadati XMP sorgente è selezionata nelle impostazioni del modulo di output, questi dati vengono inoltre incorporati nei file sottoposti a rendering ed esportati mediante la coda di rendering.

Per visualizzare i metadati File nel pannello Metadati, dovete innanzitutto selezionare un file nel pannello Progetto. Potete quindi aggiungere e modificare le informazioni di qualsiasi categoria di metadati. Se selezionate più file, le modifiche apportate verranno applicate a tutti i file selezionati. Eventuali modifiche apportate ai metadati dei file sorgente vengono immediatamente scritte nei file sorgente.

Per cambiare le categorie e i campi di metadati visualizzati nel pannello Metadati, scegliete Visualizzazione metadati progetto o Visualizzazione metadati file dal menu del pannello Metadati.

Conversione dei metadati XMP in marcatori di livello

Quando create un livello basato su un elemento di metraggio contenente metadati XMP, i metadati temporali possono essere convertiti in marcatori di livello.

❖ Per convertire automaticamente i metadati XMP in marcatori di livello, selezionate l'opzione Crea marcatori livello da metadati XMP metraggio nella categoria di preferenze Cache oggetto multimediale e disco.

Durante tale conversione, in After Effects viene presentato il messaggio di stato "Lettura marcatori XMP dal metraggio".

Questi marcatori di livello possono essere modificati completamente, come qualsiasi altro marcatore di livello. Consultate Marcatori livello e marcatori composizione.

Le modifiche apportate ai marcatori di livello basati sui metadati XMP del file sorgente non alterano i metadati XMP del file originale stesso.

Se per un livello desiderate ripristinare i marcatori di livello originariamente letti dai metadati XMP del file sorgente corrispondente, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un qualsiasi marcatore sul livello, quindi scegliete Aggiorna i marcatori da sorgente. Questo comando rimuove inoltre eventuali marcatori aggiunti al livello. Potete usare questo comando per creare manualmente i marcatori di livello dai metadati XMP se, al momento della creazione del livello, non era stata selezionata l'opzione Crea marcatori livello da metadati XMP metraggio.

Per informazioni sull'utilizzo delle espressioni insieme ai contenuti dei marcatori di livello, consultate Attributi MarkerKey (riferimento espressioni).

Esportazione dei metadati XMP da After Effects

Quando eseguite il rendering ed esportate una composizione, potete scrivere i metadati XMP nel file di output in modo che vengano inclusi tutti i metadati XMP dalle varie sorgenti della composizione. Verranno inclusi tutti i marcatori composizione e di livello; tutti i metadati XMP presenti nei file sorgente su cui sono basati i livelli della composizione; i commenti della colonna Commenti dei pannelli Timeline e Progetto; e i metadati XMP a livello di progetto per il progetto a cui appartiene la composizione. I metadati XMP da composizioni nidificate vengono elaborati in modo ricorsivo e inclusi nell'output.

Per scrivere tutti i metadati XMP nel file di output, selezionate l'opzione Includi metadati XMP sorgente nelle impostazioni del modulo di output. Se l'opzione Includi metadati XMP sorgente non è selezionata, l'unico dato XMP che viene scritto nel file di output è un ID univoco. Consultate Moduli di output e relative impostazioni.

Nota: *se l'opzione Includi metadati XMP sorgente è selezionata, in alcuni casi il rendering e l'esportazione richiedono molto tempo a causa del tempo di lettura e assemblaggio dei metadati XMP nei file sorgente. Questa opzione è quindi disattivata per impostazione predefinita.*

Oltre a registrare i metadati XMP nei file di progetto di After Effects (.aep, .aepx) e nei documenti sorgente usati dalle applicazioni Adobe (ad esempio, .psd), After Effects è in grado di scrivere i metadati XMP direttamente in file per diversi formati contenitore, tra cui:

- FLV e F4V
- QuickTime (.mov)
- Video for Windows (.avi)
- Windows Media (.wmv)
- Alcuni formati MPEG (.mpg, .m2v, .mp4)

  Nota: *per alcuni formati MPEG, i metadati XMP sono registrati in file collaterali (.xmp).*

Per altri tipi di file, l'opzione Includi metadati XMP sorgente non è disponibile.

Quando eseguite il rendering ed esportate un file includendo nel file di output i metadati XMP sorgenti, questi vengono scritti nel file di output prima che venga effettuato il rendering del primo fotogramma della composizione. Se la sezione Dettagli rendering del pannello Coda di rendering è aperta, durante la fase di raccolta dei metadati XMP dai file sorgente utilizzati nella composizione viene visualizzato un messaggio di stato di tipo "Raccolta dei metadati XMP dai file sorgente".

I metadati XMP che vengono scritti in un file vengono inseriti in una struttura di dati XML separata dai dati audio e video. Potete visualizzare questi dati XML in formato solo testo come qualsiasi altri dati solo testo; li potete inoltre usare e manipolare con script di vario genere.

Nota: *After Effects ora scrive i valori startTimecode e altTimecode nei metadati XMP. Potete visualizzare tali valori nei campi Avvia codice tempo e Codice tempo alternativo nello schema Dynamic Media nel pannello Metadati.*

Reimportazione di metadati XMP in After Effects

Quando importate in After Effects un file già sottoposto a rendering ed esportato da After Effects con l'opzione Includi metadati XMP sorgente, e

usate tale file come sorgente per un livello di una composizione, tutti i metadati XMP che erano stati scritti nel file di output sono disponibili come marcatori di livello. Tali metadati XMP non sono visibili nel pannello Metadati.

Nota: *quando importate un file contenente metadati XMP e lo usate come sorgente per un livello, in After Effects i metadati XMP ridondanti vengono filtrati. In questo modo si evita un accumulo di marcatori duplicati quando si usa in After Effects un file già sottoposto a rendering ed esportato dallo stesso progetto (ad esempio, se si effettua nuovamente il rendering in una parte di un progetto).*

Esercitazioni video su marcatori e metadati XMP

Per visualizzare esercitazioni video relative alle operazioni con i marcatori e i metadati XMP, visitate il sito Web di Adobe:

- www.adobe.com/go/lrvid4104_xp_it
- www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_it
- www.adobe.com/go/lrvid4112_xp_it
- www.adobe.com/go/vid0094_it

Informazioni su metadati XMP di file, clip e progetto

Torna all'inizio

In genere, le applicazioni Adobe per l'elaborazione video e audio trattano i metadati XMP in modo molto simile. Esistono tuttavia lievi differenze legate alla fase nel flusso di lavoro in cui viene utilizzata ogni applicazione. Quando si utilizzano insieme le diverse applicazioni , è bene capire queste differenze per poter utilizzare al meglio i metadati.

Adobe OnLocation e Encore offrono un set di proprietà di metadati per tutte le risorse. In Adobe Premiere Pro, After Effects e Soundbooth il pannello Metadati ha invece diverse sezioni per diversi tipi di risorse.

Adobe Premiere Pro I metadati sono suddivisi nelle seguenti sezioni:

> **Clip** Visualizza le proprietà delle istanze delle clip selezionate nel pannello Progetto o nel pannello Timeline. Questi metadati sono registrati nei file progetto e quindi disponibili solo in Adobe Premiere Pro.
>
> **File** Visualizza le proprietà dei file sorgente selezionate nel pannello Progetto. Questi metadati sono registrati direttamente nei file sorgente e sono disponibili anche in altre applicazioni, compreso Adobe Bridge.

After Effects I metadati sono suddivisi nelle seguenti sezioni:

> **Progetto** Visualizza le proprietà per l'intero progetto. Se nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output selezionate Includi metadati XMP sorgente, queste informazioni vengono incorporate nei file generati dalla coda di rendering.
>
> **File** Visualizza le proprietà dei file sorgente selezionate nel pannello Progetto. Se selezionate un proxy, vengono visualizzate le proprietà del file effettivo.
>
> Per After Effects, le proprietà Progetto e File vengono registrate direttamente nei file e sono quindi accessibili in Adobe Bridge.

Soundbooth I metadati sono suddivisi nelle seguenti sezioni:

> **File** Visualizza le proprietà del file audio o ASND visualizzato. Questi metadati vengono registrati direttamente nei file e sono quindi accessibili in altre applicazioni. (In Adobe Bridge non vengono visualizzati i metadati dei file ASND.)
>
> **Clip** Visualizza le proprietà per le clip a più tracce selezionate nel pannello Editor. Questi metadati vengono registrati nel file contenitore ASND e sono accessibili solo in Soundbooth.

Adobe Premiere Pro e Soundbooth offrono inoltre una sezione Analisi discorso con metadati disponibili solo in queste applicazioni.

Mostrare o nascondere i metadati XMP

Torna all'inizio

Per ottimizzare il pannello Metadati per il proprio flusso di lavoro, è possibile mostrare o nascondere interi schemi o singole proprietà in base alle esigenze.

1. Dal menu delle opzioni del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.
2. Per mostrare o nascondere schemi o proprietà, selezionate o deselezionateli dall'elenco.

Salvare, cambiare o eliminare i set di metadati

Se seguite diversi flussi di lavoro, e per ognuno di questi è necessario visualizzare diversi set di metadati, potete salvare i set e passare dall'uno all'altro.

1. Dal menu delle opzioni del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare un set personalizzato di metadati visualizzati, fate clic su Salva impostazioni. Immettete un nome per il set e fate clic su OK.
   - Per visualizzare un set di metadati precedentemente salvato, selezionatelo dal menu.
   - Per eliminare un set di metadati precedentemente salvato, selezionatelo dal menu, quindi fate clic su Elimina impostazioni.

Creare schemi e proprietà

Se per un particolare flusso di lavoro le opzioni di metadati predefinite non risultano adeguate, potete creare nuovi schemi e proprietà.

1. Dal menu delle opzioni del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.
2. Fate clic su Nuovo schema e digitate un nome.
3. Nell'elenco, fate clic su Aggiungi proprietà, a destra del nome dello schema.
4. Immettete un nome per la proprietà e selezionate uno dei seguenti tipi:

   Intero Visualizza i numeri interi che potete sostituire trascinandoli o facendovi clic.

   Reale Visualizza frazioni che potete sostituire trascinandoli o facendovi clic.

   Testo Visualizza una casella di testo (per proprietà quali, ad esempio, Luogo).

   Booleano Visualizza una casella di selezione (per le proprietà di tipo Attivato/Disattivato).

Torna all'inizio

Modificare i metadati XMP

Nelle applicazioni Adobe per l'elaborazione video e audio, le proprietà con gli stessi nomi sono collegate nei pannelli Metadati e Progetto. Tuttavia, il pannello Metadati offre proprietà più estese e permette di modificarle per più file allo stesso tempo.

Nota: *Invece di un pannello Progetto, Soundbooth utilizza il pannello File.*

1. Selezionate i file o le clip desiderati.
2. Nel pannello Metadati, modificate il testo o regolate i valori in base alle vostre esigenze.

   Se avete selezionato più elementi, il pannello presenta le proprietà come segue:

   - Se una proprietà è uguale per tutti gli elementi, viene visualizzata.
   - Se una proprietà è diversa, viene visualizzato <Valori multipli>. Per applicare gli stessi valori, fate clic nella casella di testo e immettete il valore desiderato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Esportare e sfoltire i metadati XMP

Visualizzazione e modifica dei metadati XMP

Utilizzare i metadati in Adobe

Organizzazione e archiviazione delle riprese

Gestione dei metadati

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Memoria, archiviazione, prestazioni

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Memoria e archiviazione (CS5.5 e versioni precedenti)

Utilizzo della memoria (RAM) in After Effects a 64 bit
- Vantaggi di un'applicazione a 64 bit e spazio di indirizzo a 64 bit
- Preferenze di memoria ed elaborazione multipla
- Pool di memoria condiviso tra After Effects, Premiere Pro, Encore e Adobe Media Encoder
- Finestra di dialogo Dettagli memoria ed elaborazione multipla
- Requisiti di memoria (RAM) per il rendering
- Svuotamento della memoria (RAM)
- Risoluzione di problemi relativi alla memoria
- Risorse online sulla memoria e l'elaborazione multipla

Requisiti di memorizzazione per i file di output

Cache: cache RAM, cache disco e cache multimediale
- Cache disco
- Cache multimediale

Torna all'inizio

Utilizzo della memoria (RAM) in After Effects a 64 bit

Vantaggi di un'applicazione a 64 bit e spazio di indirizzo a 64 bit

La quantità massima di RAM che può essere usata da un'applicazione a 32 bit è di 4 GB, molto inferiore alla quantità di RAM che può essere installata nei moderni computer e che può essere indirizzata dai sistemi operativi a 64 bit. After Effects CS4 era un'applicazione a 32 bit, pertanto per usare più di 4 GB di RAM era necessario avviare diverse istanze (processi) di After Effects CS4 per effettuare il rendering simultaneo di più fotogrammi. After Effects CS5 è invece un'applicazione a 64 bit: di conseguenza ogni processo è in grado di usare tutta la RAM indirizzata dai sistemi operativi Windows Vista, Windows 7 e Mac OS a 64 bit.

La possibilità di usare After Effects con grandi quantità di RAM per ciascun processo offre diversi vantaggi:

- Potete effettuare il rendering di composizioni molto più grandi, sia per l'anteprima che per l'output finale, con dimensioni fotogrammi maggiori e file sorgenti più grandi.
- Le anteprime RAM possono essere di durata molto maggiore.
- Potete lavorare con profondità di bit superiori senza riscontrare limiti di memoria.
- After Effects può memorizzare nella cache più elementi, riducendo così la frequenza con cui fotogrammi e componenti di fotogrammi devono essere nuovamente renderizzati.

Preferenze di memoria ed elaborazione multipla

Per impostare le preferenze di memoria ed elaborazione multipla selezionate Modifica > Preferenze > Memoria ed elaborazione multipla (Windows) o After Effects > Preferenze > Memoria ed elaborazione multipla (Mac OS).

Quando modificate le impostazioni nella finestra di dialogo Memoria ed elaborazione multipla, After Effects aggiorna dinamicamente il testo di aiuto nella finestra di dialogo che segnala come assegnare e utilizzare memoria e CPU.

La preferenza RAM riservata per altre applicazioni è rilevante a prescindere dalla selezione di Rendering simultaneo di più fotogrammi. Le impostazioni presenti nella categoria Elaborazione multipla After Effects sono rilevanti solo se è selezionata l'opzione Rendering simultaneo di più fotogrammi.

Todd Kopriva offre informazioni sulle impostazioni ottimali di memoria e processore sul sito Web di Adobe.

RAM riservata per altre applicazioni Aumentate questo valore per lasciare maggiore RAM disponibile per il sistema operativo e per applicazioni diverse da After Effects e dall'applicazione con cui divide una pool di memoria. Consultate Pool di memoria condiviso tra After Effects, Premiere Pro, Encore e Adobe Media Encoder. Se prevedete di utilizzare un'applicazione specifica insieme ad After Effects, verificatene i requisiti di sistema e impostate questo valore almeno sulla quantità minima di RAM necessaria per l'applicazione. Poiché le prestazioni risultano migliori se viene lasciata al sistema operativo una quantità di memoria adeguata, non è possibile impostare questo valore al di sotto di un valore di base minimo.

Rendering di più fotogrammi contemporaneamente

Per un'esercitazione video sull'uso dell'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi in After Effects, visitate il sito Web di video2brain.

After Effects è in grado di avviare altri processi dell'applicazione After Effects da eseguire in background per facilitare all'applicazione principale in

primo piano il rendering dei fotogrammi per le anteprime RAM o l'output finale. Questi processi in background sono chiamati AfterFX.exe (Windows) o aeselflink (Mac OS).

In questa forma di elaborazione multipla, ciascun processo in background esegue il rendering del proprio fotogramma e viene eseguito su un nucleo di processore (CPU) separato. Il numero di processi usati per eseguire contemporaneamente il rendering di più fotogrammi non è mai superiore al numero di processori.

Nota: *Su molti sistemi, After Effects è in grado di usare i core di processori virtuali (logici) creati dall'hyperthreading per diversi tipi di elaborazione multipla, tra cui anche Rendering di più fotogrammi contemporaneamente. After Effects CS4 e versioni precedenti potevano usare solo i core fisici per l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi.*

Il numero di processi in background eseguibili dal computer dipende anche dalla quantità complessiva di RAM di sistema e dalla quantità di RAM assegnata all'applicazione After Effects.

La quantità di RAM richiesta per ciascun processo in background dipende dalla configurazione del sistema e dalle composizioni.

Nota: *Quando la cache RAM (la RAM disponibile per la memorizzazione dei fotogrammi di anteprima RAM) è quasi piena, i processi in background non effettuano più il rendering ed entrano in uno stato di basso consumo di memoria, mentre il processo in primo piano inizia ad effettuare il rendering (come se l'opzione Rendering simultaneo di più fotogrammi fosse disattivata). Questo significa che il rendering di un'anteprima RAM sarà inizialmente rapido, ma subirà poi un rallentamento con il passaggio a un solo processore core.*

L'utilizzo della funzione di elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi non velocizza il rendering di tutte le composizioni. Il rendering di alcune composizioni è *esigente in termini di memoria*, ad esempio quando si lavora con sfondi molto grandi, con altezza e larghezza di diverse migliaia di pixel. Il rendering di alcune composizioni è *esigente in termini di ampiezza di banda* (*esigente in termini di I/O*), ad esempio quando si lavora con numerosi file sorgente, in particolare se non sono gestiti da un'unità disco veloce, locale e dedicata. La funzione di elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi consente di migliorare le prestazioni nei casi in cui la risorsa più utilizzata dalla composizione è la potenza di elaborazione della CPU, ad esempio quando si applica un effetto *esigente in termini di processore* come un bagliore o una sfocatura.

Dato che il software antivirus controlla ogni operazione di lettura e di scrittura, può ridurre la velocità di rendering, specie se è selezionata la preferenza Rendering di più fotogrammi contemporaneamente.

Nota: *After Effects può inoltre usare più thread per accelerare il rendering di un singolo fotogramma. Questo tipo di elaborazione multipla non dipende dalla preferenza Rendering simultaneo di più fotogrammi.*

Allocazione RAM per CPU in background Specifica la quantità minima di RAM che verrà assegnata a ciascun processo in background, ciascuno dei quali viene eseguito sulla propria CPU (nucleo del processore). Impostando un valore più basso, è possibile utilizzare simultaneamente più CPU, con una quantità limitata di RAM. Tuttavia, se impostate un valore troppo basso per i tipi di fotogrammi di cui state eseguendo il rendering, il processo in background non riuscirà ad eseguire il rendering dei fotogrammi e per il rendering dei fotogrammi verrà utilizzato solo il processo in primo piano. Ad esempio, non impostate questo valore su un valore basso come 0,75 GB se state eseguendo il rendering di fotogrammi con le dimensioni di pixel per la televisione ad alta definizione o per il cinema digitale.

La quantità ottimale di RAM da allocare a ogni processo in background dipende dalle impostazioni del progetto (come la profondità in bit del colore) e della composizione (come le dimensioni dei pixel del fotogramma della composizione), nonché dagli effetti applicati. Per un progetto televisivo tipico con definizione standard, si consiglia di disporre di almeno 1 GB per ogni processo in background. Per un progetto tipico con composizioni di dimensioni adatte al formato HDTV, per prestazioni ottimali si consiglia di disporre di almeno 2 GB per ogni processo in background. Iniziate con queste impostazioni, ma effettuate alcune prove con il sistema e i progetti su cui lavorate, in modo da determinare le impostazioni migliori per le vostre specifiche esigenze. Per prestazioni ottimali nel caso di progetti cinematografici digitali e progetti con dimensioni fotogramma maggiori sarà necessaria ulteriore RAM per ogni processo in background.

CPU riservata per altre applicazioni Impostate questo valore su un numero diverso da 0 per evitare che After Effects utilizzi tutte le CPU (nuclei del processore) del computer. Ad esempio, se disponete di un computer con 8 CPU, impostando questo valore su 2, restano 6 CPU per After Effects.

In molti casi, le prestazioni risultano migliori se si usano meno del numero massimo di processori per l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi, anche se si dispone di RAM sufficiente per tutti i processori. After Effects è un'applicazione che supporta il multithreading e che può usare altre forme di elaborazione multipla oltre a Rendering simultaneo di più fotogrammi. È possibile quindi che i processori vengano sovraccaricati se tali thread competono per le stesse risorse richieste dai processi in background utilizzati per l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi. Il migliore approccio consiste pertanto nell'iniziare con un numero ridotto di processori per l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi, quindi di incrementarlo fino a raggiungere il numero ottimale per il sistema e le composizioni in uso.

Situazioni in cui viene disattivata temporaneamente l'elaborazione multipla con Rendering di più fotogrammi contemporaneamente

Se After Effects non è in grado di utilizzare i processi di background per effettuare il rendering di più fotogrammi simultaneamente, compare un messaggio nel pannello Info e per il rendering di tutti i fotogrammi viene utilizzato solo il processo principale. Il messaggio può essere come segue:

- "Memoria RAM insufficiente. L'elaborazione multipla è disattivata."

- “Effetto o espressione incompatibile. L’elaborazione multipla è disattivata.”
- “Modalità anteprima non compatibile. L’elaborazione multipla è disattivata.”
- “Composizione non compatibile. L’elaborazione multipla è disattivata.”

In genere, le ragioni per le quali viene disattivata temporaneamente l’elaborazione multipla Rendering di più fotogrammi contemporaneamente rientrano nelle seguenti categorie:

- Il rendering di un singolo fotogramma richiede più RAM di quanta non sia disponibile per i singoli processi di background.
- Il progetto utilizza OpenGL per il rendering delle anteprime o per l’output finale. La funzione di elaborazione multipla Rendering di più fotogrammi contemporaneamente utilizza i processi in background su più nuclei di processore CPU per il rendering dei fotogrammi; con il rendering con OpenGL, invece, l’elaborazione viene trasferita alla GPU. Vedete Rendering con OpenGL.
- La composizione utilizza un effetto che richiede l’elaborazione GPU. Si tratta in genere di effetti implementati con Pixel Bender.
- La composizione contiene un livello Live Photoshop 3D. Consultate Uso dei livelli degli oggetti 3D da Photoshop.
- La composizione utilizza un effetto con una componente temporale di cui può essere effettuato il rendering in modo molto più rapido se il processo di rendering ha accesso a una cache di fotogrammi precedenti. Questi effetti comprendono alcuni effetti con l’opzione Arrotondamento temporale.
- La composizione usa un effetto con un componente temporale che richiede il rendering dei fotogrammi un uno specifico ordine sequenziale.

Se in una composizione sono utilizzati i seguenti effetti, il rendering non viene effettuato con la funzione di elaborazione multipla Rendering di più fotogrammi contemporaneamente:

- Colore automatico
- Contrasto automatico
- Livelli automatici
- Cartone animato
- Sfocatura con lente
- Ambiente particelle
- Ombra/Luce

Nota: *Anche alcuni effetti di terze parti (ad esempio, CC Time Blend e RE:Vision Effects Video Gogh) non sono compatibili con la funzione di elaborazione multipla Rendering di più fotogrammi contemporaneamente.*

Pool di memoria condiviso tra After Effects, Premiere Pro, Encore e Adobe Media Encoder

After Effects condivide un pool di memoria con Adobe Media Encoder, Premiere Pro ed Encore. Questo è indicato nel pannello delle preferenze Memoria ed elaborazione multipla, dalla presenza delle icone di tali applicazioni nella parte superiore del pannello. Se le applicazioni non sono in esecuzione, le relative icone sono attenuate.

Il modulo di bilanciamento della memoria evita che si verifichi lo swap della RAM su disco grazie alla gestione dinamica della memoria allocata a ciascuna applicazione. Ogni applicazione interessata registra nel modulo di bilanciamento della memoria alcune informazioni di base: requisiti minimi di memoria, memoria massima utilizzabile, memoria attualmente in uso e priorità. Per la priorità sono disponibili tre impostazioni: bassa, normale e massima. Massima è attualmente riservata ad After Effects e Premiere Pro, quando una di queste è l’applicazione attiva. Normale è riservata ad After Effects quando opera in background o ad Adobe Media Encoder come applicazione di primo piano. Bassa è applicata ai server in background di Premiere Pro e ad Adobe Media Encoder in background.

Nota: *Un esempio del risultato pratico del pool di memoria condivisa è il seguente: quando si avvia Premiere Pro, viene ridotta la quantità di RAM disponibile in After Effects per le anteprime RAM; quando si esce da Premiere Pro, viene immediatamente liberata della RAM per After Effects e vengono di conseguenza estese le durate possibili per le anteprime RAM.*

Finestra di dialogo Dettagli memoria ed elaborazione multipla

La finestra di dialogo Dettagli memoria ed elaborazione multipla contiene ulteriori informazioni sulla RAM installata e l’utilizzo di RAM corrente e consentito. Presenta inoltre una tabella con più colonne in cui sono elencati i processi relativi ad Adobe Media Encoder, After Effects, Premiere Pro ed Encore. La tabella contiene informazioni su ciascun processo quali ID, Nome applicazione, Memoria minima richiesta, Memoria massima utilizzabile, Memoria massima consentita, Memoria corrente e Priorità corrente.

Per aprire la finestra di dialogo, selezionate Modifica > Preferenze > Memoria ed elaborazione multipla (Windows) o After Effects > Preferenze > Memoria ed elaborazione multipla (Mac OS), quindi fate clic sul pulsante Dettagli in fondo alla finestra di dialogo.

Potete copiare le informazioni negli Appunti mediante il pulsante Copia.

Requisiti di memoria (RAM) per il rendering

I requisiti di memoria per il rendering di un fotogramma (per le anteprime o per l'output finale) aumentano in base ai requisiti di memoria del livello della composizione che richiede una maggiore quantità di memoria.

In After Effects il rendering di ciascun fotogramma di una composizione viene eseguito su un livello per volta. Per tale ragione, il requisito di memoria per ciascun livello incide di più della durata della composizione o del numero di livelli nella composizione al fine di determinare se un dato fotogramma possa essere renderizzato con la memoria disponibile. La memoria richiesta da una composizione equivale alla memoria richiesta dal livello più complesso della composizione.

I requisiti di memoria di un livello aumentano in diverse circostanze, quali le seguenti:

- Quando si aumenta la profondità colore del progetto
- Quando si aumenta la risoluzione della composizione
- Quando si usa un'immagine sorgente più grande
- Quando si attiva la gestione colore
- Quando si aggiunge una maschera
- Quando si aggiungono proprietà 3D per carattere
- Quando si effettua la precomposizione senza comprimere le trasformazioni
- Quando si utilizzano determinati metodi di fusione, stili di livello o effetti, specie quelli che coinvolgono più livelli
- Quando si applicano determinate opzioni di output, quali pulldown 3:2, ritaglio e ridimensionamento
- Quando si aggiungono ombre o effetti di profondità di campo usando livelli 3D

Per memorizzare ciascun fotogramma, After Effects richiede un blocco di memoria contiguo; non è possibile memorizzare i fotogrammi in una memoria frammentata. Per informazioni sulla quantità di RAM necessaria per la memorizzazione di un fotogramma non compresso, consultate Requisiti di memorizzazione per i file di output.

Nota: *Per suggerimenti su come ridurre i requisiti di memoria e aumentare le prestazioni, consultate Migliorare le prestazioni semplificando il progetto.*

Svuotamento della memoria (RAM)

After Effects può talvolta visualizzare un messaggio di avviso per indicare che è richiesta maggiore memoria per la visualizzazione o il rendering di una composizione. Se ricevete un messaggio di memoria esaurita, liberate della memoria o riducete i requisiti di memoria dei livelli più complessi, quindi riprovate.

Nota: *Potete liberare in modo rapido spazio di memoria con uno o più comandi del menu Modifica > Svuota.*

Risoluzione di problemi relativi alla memoria

Errore: "Impossibile allocare sufficiente memoria per il rendering del fotogramma corrente..."

Riducete i requisiti di memoria per il rendering di questo fotogramma oppure installate ulteriore RAM.

Errore: "Impossibile allocare [n] MB di memoria...."

Riducete i requisiti di memoria per il rendering di questo fotogramma oppure installate ulteriore RAM.

Errore: "I buffer immagine di dimensioni [larghezza]x[altezza] @ [profondità] bpc ([n] GB) superano i limiti interni..."

Riducete i requisiti di memoria per il rendering di questo fotogramma.

Nota: *La quantità massima di RAM che può essere usata da un fotogramma è di 2 GB.*

Errore: "L'allocazione di memoria di [n] GB supera i limiti interni..."

Riducete i requisiti di memoria per il rendering di questo fotogramma.

Nota: *La quantità massima per una singola allocazione di memoria è di 2 GB.*

Risorse online sulla memoria e l'elaborazione multipla

Per un video sui vantaggi dell'applicazione After Effects a 64 bit e su come allocare la memoria ad After Effects e ad altre applicazioni, visitate il sito Web di Adobe.

Torna all'inizio

Requisiti di memorizzazione per i file di output

Usate la seguente formula per determinare il numero di megabyte necessari per memorizzare un fotogramma non compresso alla risoluzione completa:

(*altezza in pixel*) x (*larghezza in pixel*) x (*numero di bit per canale*) / 2.097.152

Nota: *il valore 2.097.152 è un fattore di conversione che rappresenta il numero di byte per megabyte (2^{20}), il numero di bit per byte (8) e il numero di canali per pixel (4).*

Alcuni esempi di dimensioni fotogramma e requisiti di memoria, in megabyte (MB) per fotogramma:

- Fotogramma DV NTSC (720x480) in un progetto a 8 bpc: 1,3 MB
- Fotogramma D1/DV PAL (720x576) in un progetto a 8 bpc: 1,6 MB
- Fotogramma HDTV (1920x1080) in un progetto a 16 bpc: 16 MB
- Fotogramma per cinema digitale 4K (4096x2304) in un progetto a 32 bpc: 144 MB

Poiché il video viene generalmente compresso durante la codifica quando si esegue il rendering dell'output finale, non è sufficiente moltiplicare la quantità di memoria richiesta per un singolo fotogramma per la frequenza fotogrammi e la durata della composizione al fine di determinare la quantità di spazio su disco necessaria per archiviare il filmato finale. Tuttavia, tale calcolo può offrirvi un'idea generica dello spazio di archiviazione massimo di cui potreste avere bisogno. Ad esempio, un secondo (circa 30 fotogrammi) di video a 8 bpc in definizione standard non compresso richiede circa 40 MB. Un lungometraggio a questa velocità di dati richiederebbe oltre 200 GB per l'archiviazione. Anche con la compressione DV, che riduce le dimensioni del file a 3,6 MB per secondo di video, questi requisiti di memorizzazione richiederebbero oltre 20 GB per un lungometraggio tipico.

Non è insolito che un lungometraggio, con una profondità colore più elevata, maggiori dimensioni di fotogramma e minori rapporti di compressione, richieda diversi terabyte di spazio di archiviazione per metraggio e filmato finale renderizzato.

Torna all'inizio

Cache: cache RAM, cache disco e cache multimediale

Durante l'elaborazione di una composizione, After Effects memorizza temporaneamente nella RAM alcuni fotogrammi sottoposti a rendering e alcune immagini sorgente, per consentire l'esecuzione più rapida delle operazioni di anteprima e modifica. After Effects non inserisce nella cache i fotogrammi che richiedono tempi di rendering brevi. I fotogrammi rimangono nella cache dell'immagine senza essere compressi.

After Effects, inoltre, impiega la cache per consentire anteprime più rapide degli elementi di metraggio e dei livelli; i livelli modificati vengono sottoposti a rendering durante l'anteprima, mentre i livelli non modificati vengono composti dalla cache.

Quando la cache RAM è piena, ogni nuovo fotogramma aggiunto alla cache RAM sostituisce quello precedente. Quando After Effects esegue il rendering dei fotogrammi per le anteprime RAM, interrompe l'aggiunta di fotogrammi alla cache dell'immagine appena questa è piena e inizia a riprodurre soltanto i fotogrammi che possono essere contenuti nella cache RAM.

I fotogrammi memorizzati in cache nella RAM sono contrassegnati da barre verdi nel righello temporale nei pannelli Timeline, Livello e Metraggio. Nel pannello Timeline i fotogrammi inseriti nella cache del disco sono contrassegnati da barre blu.

Indicatori cache livello (CS5.5 e versioni successive) Gli indicatori della cache dei livelli consentono di visualizzare i fotogrammi memorizzati nella cache livello per livello. Questo risulta utile quando si tenta di determinare quali livelli di una composizione sono memorizzati nella cache.

Per attivare questa funzione, selezionate Mostra indicatori cache livello nel menu del pannello Timeline. Per rendere visibili gli indicatori, l'opzione Mostra indicatori cache livello deve essere selezionata nel menu.

Se attivati, gli indicatori della cache dei livelli sono visibili sotto a ciascun livello della composizione. Ciascun livello diventa quindi leggermente più stretto per fare spazio agli indicatori. Nei pannelli Timeline, Livello e Metraggio, gli indicatori della cache assumono i seguenti colori:

- Verde: i fotogrammi sono memorizzati nella RAM
- Blu: i fotogrammi sono memorizzati nella cache su disco

La visualizzazione degli indicatori della cache determina un leggero calo delle prestazioni.

La cache RAM viene automaticamente svuotata alla chiusura di After Effects.

In After Effects CS6, potete scegliere di svuotare la cache RAM o la cache RAM e la cache del disco dal menuModifica >Svuota.

Cache disco

After Effects consente di memorizzare gli elementi sottoposti a rendering nel disco rigido appena la cache della RAM è piena, durante le anteprime standard. I fotogrammi memorizzati nella cache del disco sono contrassegnati da barre blu nel righello temporale nei pannelli Timeline, Livello e Metraggio.

Nota: *la cache del disco non è usata per le anteprime RAM. Viene usata solo per le anteprime standard. Consultate Usare l'anteprima standard per riprodurre video.*

In After Effects CS5.5 e versioni successive, la cache del disco è attivata per impostazione predefinita.

Per le preferenze della cache del disco e per attivare o disattivare la cache del disco:

- Selezionate Modifica > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (Windows) o After Effects > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (Mac OS) e selezionate o deselezionate Attiva cache disco.

Le preferenze della cache del disco consentono di selezionare una cartella in cui inserire la cache.

- Fate clic sul pulsante Scegli cartella, quindi fate clic su OK (Windows) o Scegli (Mac OS).

Per svuotare la cache del disco:

- Fate clic sul pulsante Svuota cache disco.

Nota: *Anche se la cache del disco è attivata, ogni fotogramma deve poter rientrare in un blocco di RAM contiguo. L'attivazione della cache disco non risolve i limiti relativi a quantità di RAM inadeguate a contenere o renderizzare un singolo fotogramma della composizione.*

Per ottenere prestazioni ottimali con la cache del disco, selezionate una cartella contenuta in un disco rigido fisico diverso da quello del metraggio sorgente. Se possibile, la cartella dovrebbe trovarsi in un disco rigido dotato di controller dell'unità diverso da quello del disco contenente il metraggio sorgente. Per la cartella della cache del disco si consiglia un disco rigido veloce o un SSD con la maggiore quantità possibile di spazio allocato. La cartella della cache del disco non può essere la cartella principale del disco rigido.

Come con la cache RAM, After Effects utilizza solo la cache del disco per memorizzare un fotogramma se risulta più veloce recuperare un fotogramma dalla cache che eseguire il rendering del fotogramma.

L'impostazione Dimensione massima cache disco specifica il numero di gigabyte di spazio sul disco rigido da utilizzare. In After Effects CS6 le dimensioni predefinite della cache del disco sono impostate al 10% delle dimensioni totali del volume, fino a 100 GB. In After Effects CS5.5 questo valore è pari a 20 GB per impostazione predefinita. Per questa ragione, molti più fotogrammi possono essere presi in considerazione per la memorizzazione in cache rispetto alle versioni precedenti.

Nota: *In After Effects CS5.5 l'applicazione verifica che siano disponibili 10 GB in più rispetto al valore specificato in Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco. Se lo spazio disponibile non è sufficiente per la cache del disco, viene presentata un'avvertenza.*

Nota: *I fotogrammi Pennello a rotoscopio non vengono memorizzati nella cache in maniera persistente.*

Cache multimediale

Quando After Effects importa video e audio in alcuni formati, elabora e memorizza nella cache delle versioni di questi elementi cui potrà facilmente accedere durante la generazione delle anteprime. I file audio importati vengono resi conformi a un nuovo file .cfa, mentre i file MPEG vengono indicizzati in un nuovo file .mpgindex. La cache multimediale migliora in maniera straordinaria le prestazioni per le anteprime, poiché gli elementi audio e video non devono essere rielaborati per ciascuna anteprima.

Nota: *quando importate per la prima volta un file, potreste notare un ritardo durante l'elaborazione e la memorizzazione in cache del contenuto multimediale.*

Una database mantiene i collegamenti a ciascuno dei file multimediali nella cache. Il database della cache multimediale è condiviso tra Adobe Media Encoder, Premiere Pro, Encore e Soundbooth. Ciascuna di queste applicazioni può quindi leggere e scrivere sullo stesso set di file multimediali in cache (Adobe Audition CS5.5 non condivide il database della cache multimediale). Se modificate la posizione del database da una di queste applicazioni, la posizione verrà aggiornata per tutte le altre applicazioni. Ogni applicazione può utilizzare la propria cartella cache, ma lo stesso database tiene traccia di tutte.

- Selezionate Modifica > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (Windows) o After Effects > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (Mac OS) ed eseguite una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sui pulsanti Scegli cartella per modificare la posizione del database cache multimediale o la cache multimediale.
  - Fate clic su Pulisci database e cache per rimuovere i file conformati e indicizzati dalla cache e per rimuoverne le voci dal database. Questo comando rimuove solo i file associati agli elementi di metraggio per i quali il file sorgente non più disponibile.

  Nota: *prima di fare clic sul pulsante Pulisci database e cache, assicuratevi che uno qualsiasi dei dispositivi di memorizzazione contenenti l'oggetto multimediale sorgente utilizzato correntemente siano collegati al computer. Se il metraggio risulta mancare in quanto il dispositivo di memorizzazione sul quale esso si trova non è collegato, i file associati nella cache multimediale verranno rimossi. La rimozione determina la necessità di rendere nuovamente conforme o reindicizzare il metraggio quando tentate di utilizzare il metraggio in un secondo momento.*

La pulizia del database e della cache con il pulsante Pulisci database e cache non comporta la rimozione dei file associati agli elementi di metraggio per i quali i file sorgente sono ancora disponibili. Per rimuovere manualmente i file resi conformi e i file dell'indice, spostatevi sulla cartella della cache multimediale ed eliminate i file. La posizione della cartella della cache multimediale è visualizzata nelle preferenze di Cache multimediale resa conforme. Se il percorso viene troncato, fate clic sul pulsante Scegli cartella per visualizzare il tracciato.

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Migliorare le prestazioni

Migliorare le prestazioni prima dell'avvio di After Effects
Migliorare le prestazioni ottimizzando le impostazioni relative a memoria, cache ed elaborazione multipla
Migliorare le prestazione con Cache per prestazioni globali (CS6)
Migliorare le prestazioni semplificando il progetto
Migliorare le prestazioni modificando l'output sullo schermo
Migliorare le prestazioni durante l'utilizzo degli effetti

Per migliorare le prestazioni è possibile ottimizzare il sistema, After Effects, il progetto e il flusso di lavoro. Alcuni dei seguenti consigli consentono di migliorare le prestazioni non mediante un incremento della velocità di rendering, ma riducendo invece il tempo richiesto da altre operazioni, come l'apertura di un progetto.

Il modo migliore per ottimizzare le prestazioni complessive consiste in una corretta pianificazione, con test iniziali del flusso di lavoro e della pipeline di output, e nell'accertarsi che il risultato finale corrisponda alle aspettative del cliente. Vedete Pianificazione del lavoro.

Per una serie di esercitazioni video gratuite su come migliorare le prestazioni con After Effects e Premiere Pro, consultate il sito Web video2brain.

Per ulteriori risorse su come ottimizzare il sistema e After Effects a livelli di prestazioni, consultate questo articolo nel sito Web di Adobe.

Lloyd Alvarez mette a disposizione lo script BG Renderer nel sito Web After Effects Scripts, che consente di eseguire il rendering ed esportare le composizioni in background continuando a lavorare in After Effects.

Migliorare le prestazioni prima dell'avvio di After Effects

Torna all'inizio

- Assicuratevi di avere installato la versione corrente di After Effects, compresi eventuali aggiornamenti disponibili. Per cercare e installare gli aggiornamenti, scegliete Aiuto > Aggiornamenti. Per ulteriori informazioni sugli aggiornamenti, visitate la sezione Download del sito Web di Adobe.
- Assicuratevi di aver installato le versioni più recenti di driver e plug-in, in particolar modo i driver della scheda video. Per scaricare gli aggiornamenti dei driver e dei plug-in, visitate il sito Web dei relativi fornitori.
- Assicuratevi che il sistema disponga di una quantità di RAM sufficiente. Le prestazioni ottimali si ottengono con computer dotati di almeno 2 GB di RAM installata per il nucleo del processore. Per informazioni su come controllare la quantità di RAM installata e su come installare la RAM, consultate la documentazione del sistema operativo e del computer.
- Chiudete le applicazioni che non sono necessarie. Se eseguite applicazioni diverse da quelle con cui After Effects condivide un pool di memoria e non allocate memoria sufficiente alle altre applicazioni, le prestazioni possono risentirne notevolmente quando il sistema operativo effetto lo swap della RAM sul disco rigido. Consultate Utilizzo della memoria (RAM) in After Effects a 64 bit.

  Per ulteriori informazioni su come migliorare le prestazioni chiudendo eventuale software non necessario al lavoro in corso, guardate questo video nel sito Web video2brain.
- Chiudete o mettete in pausa le operazioni che richiedono un numero elevato di risorse in altre applicazioni, come le anteprime video in Adobe Bridge.
- Assicuratevi che il sistema includa una scheda video con supporto OpenGL 2.0 o versione successiva. Sebbene After Effects funzioni anche senza OpenGL, questo programma consente di accelerare vari tipi di rendering, ad esempio, il rendering sullo schermo per le anteprime. Vedete Rendering con OpenGL.
- In After Effects CS6, OpenGL e la GPU sono importanti per le nuove funzioni, ad esempio il rendering 3D ray tracing tramite GPU, le anteprime Bozza veloce, il trasferimento più veloce alla schermata e un effetto Cartone animato avanzato tramite GPU. Per ulteriori informazioni. Vedete Rendering con OpenGL.
- In Windows, disattivate la modalità di composizione Aero. L'accelerazione hardware di pannelli e funzioni OpenGL funziona meglio in After Effects se Windows opera in modalità Base. Per informazioni, consultate anche il sito Web Microsoft.
- Se possibile, archiviate i file di metraggio sorgente del progetto su un'unità disco locale veloce. Se i file di metraggio sorgente si trovano su un'unità disco lenta (o su una connessione di rete lenta), i risultati ottenuti saranno di bassa qualità. Se possibile, usate unità disco locali veloci per i file degli elementi di metraggio sorgente e per l'output renderizzato. Per ulteriori informazioni, guardate questo video nel sito Web video2brain.
- La soluzione ideale è un disco veloce separato (o array di dischi) a cui assegnare la cartella della cache del disco. A causa della loro velocità, le unità SSD sono adatte per questa funzione.

Migliorare le prestazioni ottimizzando le impostazioni relative a memoria, cache ed

Torna all'inizio

elaborazione multipla

- Allocate una quantità di memoria adeguata alle altre applicazioni. Consultate Preferenze di memoria ed elaborazione multipla.
- Usate più processori per eseguire il rendering di più fotogrammi contemporaneamente selezionando la preferenza Rendering di più fotogrammi contemporaneamente. Consultate Preferenze di memoria ed elaborazione multipla.
- Attivate la cache dei fotogrammi su disco per le anteprime standard selezionando la preferenza Attiva cache disco. In After Effects CS6, assegnate il maggior spazio possibile alla cartella della cache del disco (in un'unità veloce separata) per migliorare le prestazioni. Consultate Cache disco.
- Iniziate con un numero ridotto di processori (ad esempio quattro su un sistema con otto core di processori) per l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi, quindi incrementatelo fino a raggiungere il numero ottimale per il sistema e le composizioni in uso. Consultate Preferenze di memoria ed elaborazione multipla.

  Nel sito Web di Adobe Todd Kopriva offre ulteriori informazioni sulle impostazioni ottimali di memoria e processore.

Migliorare le prestazione con Cache per prestazioni globali (CS6)

Torna all'inizio

- Importate i progetti After Effects CS5.5 e delle versioni precedenti in After Effects CS6 per sfruttare la Cache per prestazioni globali. Per informazioni dettagliate, consultate Cache disco.
  - Cache del disco persistente consente di migliorare le prestazioni mantenendo i fotogrammi memorizzati nella cache del disco tra le sessioni, salvando il tempo di rendering mentre lavorate su un progetto o altri progetti per cui è possibile utilizzare gli stessi fotogrammi memorizzati.
  - Utilizzate Memorizzare l'area di lavoro in background nella cache per riempire la cache del disco dell'area di lavoro di una composizione mentre continuate a lavorare. Questa tecnica è utile se non si prevedono modifiche a una composizione a valle o precomposizione. Questa funzione è utilizzabile anche con più composizioni.

Migliorare le prestazioni semplificando il progetto

Torna all'inizio

Attraverso la semplificazione e la divisione del progetto potete evitare che After Effects impieghi memoria e altre risorse per elaborare elementi diversi da quelli che state usando. Inoltre, potete migliorare notevolmente le prestazioni complessive controllando i momenti in cui After Effects esegue certe operazioni di elaborazione. Ad esempio, potete evitare la ripetizione di un'operazione che deve essere eseguita soltanto una volta, oppure potete posticipare un'operazione a un momento più opportuno.

- Eliminate gli elementi inutilizzati dal progetto. Vedete Rimuovere elementi da un progetto.
- Dividete i progetti complessi in progetti più semplici, quindi riuniteli prima di eseguire il rendering del filmato finale. Per ricombinare i progetti, importateli tutti in un singolo progetto. Vedete Importare un progetto After Effects.
- Prima del rendering, portate tutti i file di metraggio sorgente in un disco locale veloce, diverso da quello in cui effettuate il rendering e l'esportazione. Un buon metodo per effettuare tale operazione consiste nell'usare il comando Raccogli file nella cartella. Vedete Raccogliere i file in una posizione.
- Eseguite il pre-rendering delle composizioni nidificate. Eseguite il rendering di una composizione completata come filmato in modo che After Effects non debba ripeterlo ogni volta che viene visualizzata. Vedete Pre-rendering di una composizione nidificata.
- Sostituite un elemento sorgente con un file proxy a bassa risoluzione o con immagine fissa se non usate direttamente tale elemento. Vedete Segnaposto e proxy.
- Diminuite la risoluzione per la composizione. Vedete Risoluzione.
- Isolate il livello che state usando con lo switch Singolo. Vedete Isolare un livello.

Per ulteriori informazioni su come migliorare le prestazioni mediante l'isolamento dell'elemento su cui state lavorando, guardate questo video nel sito Web video2brain.

Migliorare le prestazioni modificando l'output sullo schermo

Torna all'inizio

Potete migliorare le prestazioni in diversi modi modificando soltanto il modo in cui l'output viene riprodotto sullo schermo durante le operazioni, senza alterare le modalità di elaborazione dei dati del progetto da parte di After Effects. Sebbene sia spesso utile visualizzare certe informazioni mentre si lavora, occorre tenere presente che After Effects impiega memoria e risorse del processore per mantenerle aggiornate; pertanto, dovete scegliere attentamente gli elementi che desiderate visualizzare durante le operazioni. Dato che probabilmente dovrete visualizzare vari aspetti del progetto in punti diversi del flusso di lavoro, potete applicare i seguenti suggerimenti in varie combinazioni in fasi diverse.

- Disattivate la gestione del colore di visualizzazione e la simulazione output, quando non sono necessarie. Vedete Simulare l'aspetto dei colori su un dispositivo di output diverso. La velocità e qualità della gestione del colore per le anteprime è definita dalle preferenze Qualità visualizzatore. Consultate Preferenze Qualità visualizzatore.
- Attivate l'accelerazione hardware delle anteprime, che usa la GPU per agevolare la rappresentazione delle anteprime sullo schermo. Scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione (Windows) o After Effects > Preferenze > Visualizzazione (Mac OS) e selezionate i pannelli Hardware Accelerate Composition, Livello e Metraggio.

- Chiudete i pannelli che non sono necessari. Per aggiornare i pannelli aperti, After Effects deve utilizzare memoria e risorse del processore; di conseguenza, può verificarsi un rallentamento delle operazioni eseguite in un altro pannello.
- Create un'area d'interesse. Se state lavorando su una piccola parte della composizione, limitate ad essa il rendering sullo schermo durante le anteprime. Consultate Area di interesse (ROI).
- Deselezionate Mostra indicatori cache nel menu Opzioni del pannello Timeline per evitare che After Effects visualizzi le barre verdi e blu nel righello temporale che indicano i fotogrammi inseriti nella cache. Consultate Cache: cache RAM, cache disco e cache multimediale.
- Per evitare la rappresentazione sullo schermo dei dettagli di ciascuna operazione di rendering per ciascun fotogramma, deselezionate la preferenza Mostra avanzamento rendering nel pannello Info e nel diagramma di flusso. Vedete Preferenze Visualizzazione.
- Nascondete Dettagli rendering corrente nel pannello Coda di rendering facendo clic sul triangolino accanto a Dettagli rendering corrente nel pannello Coda di rendering. Vedete Informazioni visualizzate per le operazioni di rendering correnti.
- Per evitare che in After Effects vengano aggiornati i pannelli Metraggio, Livello o Composizione, premete Bloc Maiusc. Quando apportate una modifica che altrimenti apparirebbe in un pannello, After Effects aggiunge una barra rossa con un promemoria di testo nella parte inferiore del pannello. After Effects continua ad aggiornare i controlli dei pannelli, ad esempio, i tracciati animati, i punti di ancoraggio e i contorni delle maschere mentre li spostate. Per riprendere gli aggiornamenti dei pannelli e visualizzare tutte le modifiche, premete nuovamente Bloc Maiusc.

Nota: *premendo Bloc Maiusc, vengono sospesi anche gli aggiornamenti (disattivazione dell'aggiornamento) delle anteprime nei visualizzatori durante il rendering per l'output finale, anche se non viene visualizzata nessuna barra di promemoria rossa.*

- Diminuite la qualità della visualizzazione di un livello impostandola su Bozza. Vedete Qualità immagine del livello e posizionamento subpixel.
- Selezionate Bozza 3D nel menu del pannello Timeline, che disattiva tutte le luci e le ombre che cadono sui livelli 3D. Inoltre, viene disattivata la sfocatura della profondità di campo per una videocamera.
- In After Effects CS6, utilizzate la modalità Bozza veloce durante la presentazione e visualizzazione in anteprima di una composizione 3D ray tracing, selezionando un'opzione diversa da "Disattivato" dal pulsante Anteprime rapide.
- Per evitare che After Effects aggiorni le composizioni in maniera dinamica, deselezionate Aggiornamento diretto nel menu del pannello Timeline. Consultate Modalità di anteprima e preferenze Anteprime rapide.
- Visualizzate l'oscilloscopio audio nel pannello Timeline solo quando necessario. Vedete Visualizzare proprietà e gruppi nel pannello Timeline (scelte rapide da tastiera).
- Disattivate la correzione delle proporzioni pixel facendo clic sul pulsante Attiva/disattiva correzione proporzioni pixel in fondo al pannello Composizione, Livello o Metraggio. La velocità e la qualità della correzione delle proporzioni pixel e di altri tipi di ridimensionamento per le anteprime sono definite dalle preferenze Qualità visualizzatore. Consultate Preferenze Qualità visualizzatore.
- Deselezionate Mirroring su monitor computer quando eseguite un'anteprima video su un monitor video esterno. Consultate Anteprima su un monitor video esterno.
- Nascondete i controlli dei livelli, come ad esempio maschere, assi di riferimento 3D e maniglie del livello. Vedete Come mostrare o nascondere i controlli di livello nel pannello Composizione.
- Diminuite l'ingrandimento per una composizione. Quando After Effects visualizza i pannelli Composizione, Livello e Metraggio a un ingrandimento maggiore di 100%, la velocità di ridisegno sullo schermo viene rallentata. Vedete Zoom in un'immagine per l'anteprima.
- Impostate il valore Risoluzione/Fattore sottocampionamento della composizione su Automatico nel pannello Composizione, impedendo in tal modo il rendering superfluo di righe o colonne di pixel che non vengono disegnate sullo schermo con livelli di zoom bassi. Vedete Risoluzione.

Torna all'inizio

Migliorare le prestazioni durante l'utilizzo degli effetti

Alcuni effetti, quali sfocature e distorsioni, richiedono grosse quantità di memoria e risorse del processore. Attraverso un'applicazione selettiva di questi effetti, potete migliorare considerevolmente le prestazioni complessive.

- Applicate effetti che richiedono grosse quantità di memoria e risorse del processore in un secondo momento. Animate i livelli e svolgete altro lavoro che richiede anteprime in tempo reale prima di applicare effetti che richiedono grosse quantità di memoria e risorse del processore (come i bagliori e le sfocature), il che potrebbe rendere le anteprime più lente rispetto al tempo reale.
- Disattivate temporaneamente gli effetti per aumentare la velocità delle anteprime. Vedete Eliminare o disattivare gli effetti e i predefiniti di animazione.
- Limitate il numero di particelle generate da effetti particelle. Vedete Effetti Simulazione.
- Invece di applicare lo stesso effetto con le stesse impostazioni a più livelli, applicate l'effetto a un livello di regolazione. Quando un effetto viene applicato a un livello di regolazione, esso viene elaborato una volta, sul composito di tutti i livelli al di sotto di esso. Consultate Creare un livello di regolazione.

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Funzionalità GPU (CUDA, OpenGL) in After Effects CS6

OpenGL, la GPU e After Effects CS6

OpenGL è un insieme di standard per l'elaborazione ad alte prestazioni di grafica 2D e 3D sull'unità di elaborazione grafica (GPU) per molteplici applicazioni. Per gli utenti di After Effects CS6, OpenGL velocizza il rendering delle anteprime (modalità Bozza veloce). After Effects CS6 consente anche di accelerare la visualizzazione di determinati elementi dell'interfaccia e il rendering 3D ray tracing. A differenza delle versioni precedenti di After Effects, la GPU gioca un ruolo principale in After Effects CS6.

In After Effects CS6, OpenGL accelera il flusso di lavoro offrendo una pipeline grafica più veloce. Un processo più lento nelle versioni precedenti di After Effects implicava il trasferimento di pixel alla schermata con un processo chiamato trasferimento in blocchi o "trasferimento". In After Effects CS6, la GPU gestisce ora questa funzionalità in modo molto più efficiente (con un processo definito come SwapBuffer di OpenGL). Per i requisiti di sistema di SwapBuffer di OpenGL, consultate Livelli supporto funzionalità. Per ulteriori informazioni, consultate il video seguente.

Articolo: Funzionalità GPU (CUDA, OpenGL) in After Effects CS6

In After Effects CS6 sono presenti funzionalità nuove e modificate che utilizzano la GPU (Graphics Processing Unit, Unità di elaborazione grafica) della scheda grafica. Questo articolo descrive nei dettagli tali funzionalità... Altro

http://blogs.adobe.com/toddkopriva/2012/05/gp...

di Todd Kopriva

http://blogs.adobe.com/tod...

Todd Kopriva è Product Manager for Customer Advocacy and Community Engagement per i prodotti video digitali di Adobe.

Contribuite anche voi con le vostre conoscenze in Adobe Community Help

Impostazione delle preferenze per OpenGL e la GPU

Torna all'inizio

In After Effects CS6, OpenGL supporta il disegno degli elementi dell'interfaccia, quali i pannelli Composizione, Metraggio e Livello. Anche altre funzionalità di disegno come griglie, guide, righelli e riquadri di delimitazione sono ora gestite da OpenGL. Questa funzionalità è anche conosciuta come "BlitPipe hardware".

Per abilitare il supporto OpenGL per il disegno degli elementi dell'interfaccia, fate clic sulla casella di controllo Accelerazione hardware per pannelli Composizione, Livello e Metraggio in Modifica > Preferenze > Visualizzazione (Windows) o After Effects > Preferenze > Visualizzazione (Mac OS).

Potete accedere alle informazioni sulla GPU e OpenGL nella finestra di dialogo Informazioni GPU. Scegliete Modifica > Preferenze > Anteprime (Windows) o After Effects > Preferenze > Anteprime (Mac OS) per accedere alla finestra di dialogo Informazioni GPU. Fate clic sul pulsante Informazioni GPU per avviare la finestra di dialogo relativa. In questa finestra di dialogo, potete trovare le informazioni sulle funzionalità OpenGL per la GPU installata. Le informazioni consentono di determinare i livelli supporto funzionalità per la GPU. È inoltre possibile verificare se CUDA è disponibile sulla GPU e la versione installata.

Nota: *In After Effects CS6, le caselle di controllo relative a OpenGL vengono rimosse tramite Preferenze > Anteprime in quanto il modulo di rendering OpenGL precedente è stato rimosso.*

La modalità Bozza veloce ha sostituito il modulo di rendering OpenGL originale. Per abilitare Bozza veloce, fate clic sul pulsante Anteprime rapide nel pannello Composizione e scegliete Bozza veloce. Bozza veloce causa lievi differenze di visualizzazione nel pannello Composizione, più adatto a un'anteprima rapida. Bozza veloce è utile per l'impostazione e la visualizzazione in anteprima di una composizione per il successivo rendering 3D ray tracing.

Nota: *Se la GPU non è supportata o disponete di un driver non aggiornato, il rendering delle composizioni 3D ray tracing viene eseguito sulla CPU utilizzando tutti i nuclei fisici. Se avete una configurazione che supporta la GPU in ambiente headless (ad esempio, una render farm), potete forzare le composizioni 3D ray tracing per eseguire il rendering sulla CPU impostando le opzioni ray tracing nella finestra di dialogo Informazioni GPU. Il rendering eseguito sulla CPU coincide con quello eseguito sulla GPU.*

Nota: *Il pulsante Info OpenGL è ora chiamato pulsante Informazioni GPU.*

Considerazioni hardware per OpenGL, la GPU e After Effects CS6

Torna all'inizio

In After Effects CS6, quando si utilizzano le composizioni 3D ray tracing, è importante aver installato sul computer le componenti hardware adeguate per eseguire operazioni senza problemi. Una scheda grafica video NVIDIA con tecnologia CUDA è necessaria per lavorare con le

composizioni 3D ray tracing con accelerazione GPU.

Requisiti per le funzionalità GPU/OpenGL (3D ray tracing e Bozza veloce)

Le seguenti funzionalità GPU e basate su OpenGL di After Effects CS6 richiedono che la categorizzazione in base alle capacità della GPU:

- Modulo di rendering 3D ray tracing
- Rendering sulla GPU
- Modalità anteprime Bozza veloce
- Trasferimento alla schermata più veloce (SwapBuffer di OpenGL)
- “Usa OpenGL quando disponibile” dell’effetto Cartone animato
- Preferenza “Accelerazione hardware per pannelli Composizione, Livello e Metraggio”

Livelli supporto funzionalità

Sono disponibili tre livelli di supporto, partendo dai requisiti minimi fino a quelli massimi:

Livello 1: per SwapBuffer di OpenGL:
Questo livello richiede semplicemente una GPU in grado di eseguire OpenGL 1.5 o versioni successive, con Shader Model 3.0 o versioni successive. La maggior parte delle schede NVIDIA e ATI nonché il chipset Intel HD Graphics 3000 (disponibile su computer MacBook Air, Mac Mini, Windows ecc.) e 4000 (solo Windows) sono supportati. Se la GPU non supporta questi requisiti, si verifica il trasferimento al sistema operativo del software quale CS5.5, con miglioramenti che interessano anche il trasferimento del software in After Effects CS6.

Livello 2: per anteprime Bozza veloce, BlitPipe Hardware accelerazione della GPU Cartone animato:
Comprende le funzionalità del livello 1. Questo livello richiede OpenGL 2.0 o versioni successive (con Shader Model 4.0 o versioni successive, su Windows) e 256 MB o più di memoria texture. La maggior parte delle schede NVIDIA e ATI rilasciate durante gli ultimi cinque anni, oltre a Intel HD Graphics 3000/4000, supportano questo livello.

Se la GPU non supporta questi requisiti, queste funzioni verranno disattivate:

- Modalità Bozza veloce
- Preferenza “Accelerazione hardware per pannelli Composizione, Livello e Metraggio”.
- Opzione “Usa OpenGL quando disponibile” dell’effetto Cartone animato (l’effetto Cartone animato quindi viene eseguito sulla CPU).

Livello 3: per il rendering 3D ray tracing sulla GPU:
Comprende le funzionalità di livello 1 e 2 (per i sistemi con monitor collegati). Questo livello richiede una GPU NVIDIA supportata e 512 MB o più di memoria texture. Per un elenco aggiornato delle GPU supportate, visitate il sito Web di Adobe.

Installare i driver GPU

Prima di operare con le funzionalità di After Effects CS6 e CUDA, installate la versione più recente del driver video per la GPU NVIDIA:

Windows: installate il driver con certificato WHQL più recente per la GPU: http://www.nvidia.com/page/drivers.html

Mac OS: installate il driver CUDA NVIDIA (v 4.0.50 o successiva): http://www.nvidia.com/object/mac-driver-archive.html

Potete aggiornare il driver CUDA mediante il pannello CUDA nelle preferenze di sistema o visitando il sito Web NVIDIA.

Nota: *Se la GPU non è supportata o disponete di un driver non aggiornato, il rendering delle composizioni 3D ray tracing viene eseguito sulla CPU utilizzando tutti i nuclei fisici. Se avete una configurazione che supporta la GPU in ambiente headless (ad esempio, una render farm), potete forzare le composizioni 3D ray tracing per eseguire il rendering sulla CPU impostando le opzioni ray tracing nella finestra di dialogo Informazioni GPU (disponibile nelle preferenze Anteprime). Il rendering eseguito sulla CPU coincide con quello eseguito sulla GPU.*

Nota: *Solo per Mac 10.6.8: se utilizzate una GPU Quadro 4000, installate il relativo driver per Mac. Per ulteriori informazioni, consultate questo articolo di blog.*

(cc) BY-NC-SA I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Memoria e archiviazione (CS6)

Utilizzo della memoria (RAM) in After Effects a 64 bit
- Vantaggi di un'applicazione a 64 bit e spazio di indirizzo a 64 bit
- Preferenze di memoria ed elaborazione multipla
- Pool di memoria condiviso tra After Effects, Premiere Pro, Encore e Adobe Media Encoder
- Finestra di dialogo Dettagli memoria ed elaborazione multipla
- Requisiti di memoria (RAM) per il rendering
- Svuotamento della memoria (RAM)
- Risoluzione di problemi relativi alla memoria
- Risorse online sulla memoria e l'elaborazione multipla

Requisiti di memorizzazione per i file di output

Cache: cache RAM, cache disco e cache multimediale

La cache per prestazioni globali
- Video: Cache per prestazioni globali
- Cache RAM globale
- Cache del disco persistente
- Esercitazione video: Come ottimizzare After Effects CS6 per alte prestazioni
- Memorizzare l'area di lavoro in background nella cache
- Cache multimediale
- Pipeline grafica più veloce

Utilizzo della memoria (RAM) in After Effects a 64 bit

Torna all'inizio

Vantaggi di un'applicazione a 64 bit e spazio di indirizzo a 64 bit

La quantità massima di RAM che può essere usata da un'applicazione a 32 bit è di 4 GB, molto inferiore alla quantità di RAM che può essere installata nei moderni computer e che può essere indirizzata dai sistemi operativi a 64 bit. After Effects CS4 era un'applicazione a 32 bit, pertanto per usare più di 4 GB di RAM era necessario avviare diverse istanze (processi) di After Effects CS4 per effettuare il rendering simultaneo di più fotogrammi. After Effects CS5, CS5.5 e CS6 sono applicazioni a 64 bit, di conseguenza ogni processo è in grado di usare tutta la RAM indirizzata dai sistemi operativi Windows Vista, Windows 7 e Mac OS a 64 bit.

La possibilità di usare After Effects con grandi quantità di RAM per ciascun processo offre diversi vantaggi:

- Potete effettuare il rendering di composizioni molto più grandi, sia per l'anteprima che per l'output finale, con dimensioni fotogrammi maggiori e file sorgenti più grandi.
- Le anteprime RAM possono essere di durata molto maggiore.
- Potete lavorare con profondità di bit superiori senza riscontrare limiti di memoria.
- After Effects può memorizzare nella cache più elementi, riducendo così la frequenza con cui fotogrammi e componenti di fotogrammi devono essere nuovamente renderizzati.

Preferenze di memoria ed elaborazione multipla

Per impostare le preferenze di memoria ed elaborazione multipla selezionate Modifica > Preferenze > Memoria ed elaborazione multipla (Windows) o After Effects > Preferenze > Memoria ed elaborazione multipla (Mac OS).

Quando modificate le impostazioni nella finestra di dialogo Memoria ed elaborazione multipla, After Effects aggiorna dinamicamente il testo di aiuto nella finestra di dialogo che segnala come assegnare e utilizzare memoria e CPU.

La preferenza RAM riservata per altre applicazioni è rilevante a prescindere dalla selezione di Rendering simultaneo di più fotogrammi. Le impostazioni presenti nella categoria Elaborazione multipla After Effects sono rilevanti solo se è selezionata l'opzione Rendering simultaneo di più fotogrammi.

Todd Kopriva offre informazioni sulle impostazioni ottimali di memoria e processore sul sito Web di Adobe.

RAM riservata per altre applicazioni Aumentate questo valore per lasciare maggiore RAM disponibile per il sistema operativo e per applicazioni diverse da After Effects e dall'applicazione con cui divide una pool di memoria. Consultate Pool di memoria condiviso tra After Effects, Premiere Pro, Encore e Adobe Media Encoder. Se prevedete di utilizzare un'applicazione specifica insieme ad After Effects, verificatene i requisiti di sistema e impostate questo valore almeno sulla quantità minima di RAM necessaria per l'applicazione. Poiché le prestazioni risultano migliori se viene lasciata al sistema operativo una quantità di memoria adeguata, non è possibile impostare questo valore al di sotto di un valore di base

minimo.

Rendering di più fotogrammi contemporaneamente

Per un'esercitazione video sull'uso dell'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi in After Effects, visitate il sito Web di video2brain.

After Effects è in grado di avviare altri processi dell'applicazione After Effects da eseguire in background per facilitare all'applicazione principale in primo piano il rendering dei fotogrammi per le anteprime RAM o l'output finale. Questi processi in background sono chiamati AfterFX.exe (Windows) o aeselflink (Mac OS).

In questa forma di elaborazione multipla, ciascun processo in background esegue il rendering del proprio fotogramma e viene eseguito su un nucleo di processore (CPU) separato. Il numero di processi usati per eseguire contemporaneamente il rendering di più fotogrammi non è mai superiore al numero di processori.

Nota: *Su molti sistemi, After Effects CS5 eversioni successive è in grado di usare i core di processori virtuali (logici) creati dall'hyperthreading per diversi tipi di elaborazione multipla, tra cui anche Rendering di più fotogrammi contemporaneamente. After Effects CS4 e versioni precedenti potevano usare solo i core fisici per l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi.*

Il numero di processi in background eseguibili dal computer dipende anche dalla quantità complessiva di RAM di sistema e dalla quantità di RAM assegnata all'applicazione After Effects.

La quantità di RAM richiesta per ciascun processo in background dipende dalla configurazione del sistema e dalle composizioni.

Nota: *Quando la cache RAM (la RAM disponibile per la memorizzazione dei fotogrammi di anteprima RAM) è quasi piena, i processi in background non effettuano più il rendering ed entrano in uno stato di basso consumo di memoria, mentre il processo in primo piano inizia ad effettuare il rendering (come se l'opzione Rendering simultaneo di più fotogrammi fosse disattivata). Questo significa che il rendering di un'anteprima RAM sarà inizialmente rapido, ma subirà poi un rallentamento con il passaggio a un solo processore core.*

L'utilizzo della funzione di elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi non velocizza il rendering di tutte le composizioni. Il rendering di alcune composizioni è *esigente in termini di memoria*, ad esempio quando si lavora con sfondi molto grandi, con altezza e larghezza di diverse migliaia di pixel. Il rendering di alcune composizioni è *esigente in termini di ampiezza di banda* (*esigente in termini di I/O*), ad esempio quando si lavora con numerosi file sorgente, in particolare se non sono gestiti da un'unità disco veloce, locale e dedicata. La funzione di elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi consente di migliorare le prestazioni nei casi in cui la risorsa più utilizzata dalla composizione è la potenza di elaborazione della CPU, ad esempio quando si applica un effetto *esigente in termini di processore* come un bagliore o una sfocatura.

Dato che il software antivirus controlla ogni operazione di lettura e di scrittura, può ridurre la velocità di rendering, specie se è selezionata la preferenza Rendering di più fotogrammi contemporaneamente.

Nota: *After Effects può inoltre usare più thread per accelerare il rendering di un singolo fotogramma. Questo tipo di elaborazione multipla non dipende dalla preferenza Rendering simultaneo di più fotogrammi.*

Allocazione RAM per CPU in background Specifica la quantità minima di RAM che verrà assegnata a ciascun processo in background, ciascuno dei quali viene eseguito sulla propria CPU (nucleo del processore). Impostando un valore più basso, è possibile utilizzare simultaneamente più CPU, con una quantità limitata di RAM. Tuttavia, se impostate un valore troppo basso per i tipi di fotogrammi di cui state eseguendo il rendering, il processo in background non riuscirà ad eseguire il rendering dei fotogrammi e per il rendering dei fotogrammi verrà utilizzato solo il processo in primo piano. Ad esempio, non impostate questo valore su un valore basso come 0,75 GB se state eseguendo il rendering di fotogrammi con le dimensioni di pixel per la televisione ad alta definizione o per il cinema digitale.

La quantità ottimale di RAM da allocare a ogni processo in background dipende dalle impostazioni del progetto (come la profondità in bit del colore) e della composizione (come le dimensioni dei pixel del fotogramma della composizione), nonché dagli effetti applicati. Per un progetto televisivo tipico con definizione standard, si consiglia di disporre di almeno 1 GB per ogni processo in background. Per un progetto tipico con composizioni di dimensioni adatte al formato HDTV, per prestazioni ottimali si consiglia di disporre di almeno 2 GB per ogni processo in background. Iniziate con queste impostazioni, ma effettuate alcune prove con il sistema e i progetti su cui lavorate, in modo da determinare le impostazioni migliori per le vostre specifiche esigenze. Per prestazioni ottimali nel caso di progetti cinematografici digitali e progetti con dimensioni fotogramma maggiori sarà necessaria ulteriore RAM per ogni processo in background.

CPU riservata per altre applicazioni Impostate questo valore su un numero diverso da 0 per evitare che After Effects utilizzi tutte le CPU (nuclei del processore) del computer. Ad esempio, se disponete di un computer con 8 CPU, impostando questo valore su 2, restano 6 CPU per After Effects.

In molti casi, le prestazioni risultano migliori se si usano meno del numero massimo di processori per l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi, anche se si dispone di RAM sufficiente per tutti i processori. After Effects è un'applicazione che supporta il multithreading e che può usare altre forme di elaborazione multipla oltre a Rendering simultaneo di più fotogrammi. È possibile quindi che i processori vengano sovraccaricati se tali thread competono per le stesse risorse richieste dai processi in background utilizzati per l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi. Il migliore approccio consiste pertanto nell'iniziare con un numero ridotto di processori per l'elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi, quindi di incrementarlo fino a raggiungere il numero ottimale per il sistema e le composizioni in uso.

Nota: *In After Effects CS6, se l'opzione Rendering di più fotogrammi contemporaneamente è disattivata, l'assegnazione della RAM è ancora disponibile per la funzionalità Memorizza l'area di lavoro in background nella cache.*

Situazioni in cui viene disattivata temporaneamente l'elaborazione multipla con Rendering di più fotogrammi contemporaneamente

Se After Effects non è in grado di utilizzare i processi di background per effettuare il rendering di più fotogrammi simultaneamente, compare un messaggio nel pannello Info e per il rendering di tutti i fotogrammi viene utilizzato solo il processo principale. Il messaggio può essere come segue:

- "Memoria RAM insufficiente. L'elaborazione multipla è disattivata."
- "Effetto o espressione incompatibile. L'elaborazione multipla è disattivata."
- "Modalità anteprima non compatibile. L'elaborazione multipla è disattivata."
- "Composizione non compatibile. L'elaborazione multipla è disattivata."

In genere, le ragioni per le quali viene disattivata temporaneamente l'elaborazione multipla Rendering di più fotogrammi contemporaneamente rientrano nelle seguenti categorie:

- Il rendering di un singolo fotogramma richiede più RAM di quanta non sia disponibile per i singoli processi di background.
- Il progetto utilizza OpenGL per il rendering delle anteprime o per l'output finale. La funzione di elaborazione multipla Rendering di più fotogrammi contemporaneamente utilizza i processi in background su più nuclei di processore CPU per il rendering dei fotogrammi; con il rendering con OpenGL, invece, l'elaborazione viene trasferita alla GPU. Consultate Funzionalità GPU in After Effects CS6).
- La composizione utilizza un effetto che richiede l'elaborazione GPU. Si tratta in genere di effetti implementati con Pixel Bender.
- La composizione contiene un livello Live Photoshop 3D. Consultate Uso dei livelli degli oggetti 3D da Photoshop. I livelli Live Photoshop 3D non sono supportati in After Effects CS6.
- La composizione utilizza un effetto con una componente temporale di cui può essere effettuato il rendering in modo molto più rapido se il processo di rendering ha accesso a una cache di fotogrammi precedenti. Questi effetti comprendono alcuni effetti con l'opzione Arrotondamento temporale.
- La composizione usa un effetto con un componente temporale che richiede il rendering dei fotogrammi un uno specifico ordine sequenziale.

Se in una composizione sono utilizzati i seguenti effetti, il rendering non viene effettuato con la funzione di elaborazione multipla Rendering di più fotogrammi contemporaneamente:

- Colore automatico
- Contrasto automatico
- Livelli automatici
- Cartone animato
- Sfocatura con lente
- Ambiente particelle
- Ombra/Luce

Nota: *Anche alcuni effetti di terze parti (ad esempio, CC Time Blend e RE:Vision Effects Video Gogh) non sono compatibili con la funzione di elaborazione multipla Rendering di più fotogrammi contemporaneamente.*

Se lavorate in una composizione 3D ray tracing in After Effects CS6, il rendering della composizione non viene effettuato con la funzionalità di elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi.

Pool di memoria condiviso tra After Effects, Premiere Pro, Encore e Adobe Media Encoder

After Effects condivide un pool di memoria con Adobe Media Encoder, Premiere Pro ed Encore. Questo è indicato nel pannello delle preferenze Memoria ed elaborazione multipla, dalla presenza delle icone di tali applicazioni nella parte superiore del pannello. Se le applicazioni non sono in esecuzione, le relative icone sono attenuate.

Il modulo di bilanciamento della memoria evita che si verifichi lo swap della RAM su disco grazie alla gestione dinamica della memoria allocata a ciascuna applicazione. Ogni applicazione interessata registra nel modulo di bilanciamento della memoria alcune informazioni di base: requisiti minimi di memoria, memoria massima utilizzabile, memoria attualmente in uso e priorità. Per la priorità sono disponibili tre impostazioni: bassa, normale e massima. Massima è attualmente riservata ad After Effects e Premiere Pro, quando una di queste è l'applicazione attiva. Normale è riservata ad After Effects quando opera in background o ad Adobe Media Encoder come applicazione di primo piano. Bassa è applicata ai server in background di Premiere Pro e ad Adobe Media Encoder in background.

Nota: *Un esempio del risultato pratico del pool di memoria condivisa è il seguente: quando si avvia Premiere Pro, viene ridotta la quantità di RAM disponibile in After Effects per le anteprime RAM; quando si esce da Premiere Pro, viene immediatamente liberata della RAM per After Effects e vengono di conseguenza estese le durate possibili per le anteprime RAM.*

Finestra di dialogo Dettagli memoria ed elaborazione multipla

La finestra di dialogo Dettagli memoria ed elaborazione multipla contiene ulteriori informazioni sulla RAM installata e l'utilizzo di RAM corrente e consentito. Presenta inoltre una tabella con più colonne in cui sono elencati i processi relativi ad Adobe Media Encoder, After Effects, Premiere Pro ed Encore. La tabella contiene informazioni su ciascun processo quali ID, Nome applicazione, Memoria minima richiesta, Memoria massima utilizzabile, Memoria massima consentita, Memoria corrente e Priorità corrente.

Per aprire la finestra di dialogo, selezionate Modifica > Preferenze > Memoria ed elaborazione multipla (Windows) o After Effects > Preferenze > Memoria ed elaborazione multipla (Mac OS), quindi fate clic sul pulsante Dettagli in fondo alla finestra di dialogo.

Potete copiare le informazioni negli Appunti mediante il pulsante Copia.

Requisiti di memoria (RAM) per il rendering

I requisiti di memoria per il rendering di un fotogramma (per le anteprime o per l'output finale) aumentano in base ai requisiti di memoria del livello della composizione che richiede una maggiore quantità di memoria.

In After Effects il rendering di ciascun fotogramma di una composizione viene eseguito su un livello per volta. Per tale ragione, il requisito di memoria per ciascun livello incide di più della durata della composizione o del numero di livelli nella composizione al fine di determinare se un dato fotogramma possa essere renderizzato con la memoria disponibile. La memoria richiesta da una composizione equivale alla memoria richiesta dal livello più complesso della composizione.

I requisiti di memoria di un livello aumentano in diverse circostanze, quali le seguenti:

- Quando si aumenta la profondità colore del progetto
- Quando si aumenta la risoluzione della composizione
- Quando si usa un'immagine sorgente più grande
- Quando si attiva la gestione colore
- Quando si aggiunge una maschera
- Quando si aggiungono proprietà 3D per carattere
- Quando si effettua la precomposizione senza comprimere le trasformazioni
- Quando si utilizzano determinati metodi di fusione, stili di livello o effetti, specie quelli che coinvolgono più livelli
- Quando si applicano determinate opzioni di output, quali pulldown 3:2, ritaglio e ridimensionamento
- Quando si aggiungono ombre o effetti di profondità di campo usando livelli 3D

Per memorizzare ciascun fotogramma, After Effects richiede un blocco di memoria contiguo; non è possibile memorizzare i fotogrammi in una memoria frammentata. Per informazioni sulla quantità di RAM necessaria per la memorizzazione di un fotogramma non compresso, consultate Requisiti di memorizzazione per i file di output.

Nota: *Per suggerimenti su come ridurre i requisiti di memoria e aumentare le prestazioni, consultate Migliorare le prestazioni semplificando il progetto.*

Svuotamento della memoria (RAM)

After Effects può talvolta visualizzare un messaggio di avviso per indicare che è richiesta maggiore memoria per la visualizzazione o il rendering di una composizione. Se ricevete un messaggio di memoria esaurita, liberate della memoria o riducete i requisiti di memoria dei livelli più complessi, quindi riprovate.

Potete liberare spazio nella memoria immediatamente con i comandi nel menu Modifica > Svuota:

- Tutta la memoria
- Memoria cache immagini

Nota: *In After Effects CS6, i comandi Modifica > Svuota sono stati rinominati per chiarire che non influiscono sui fotogrammi memorizzati nella cache del disco.*

In After Effects CS6, il comando Modifica > Svuota > Memoria video è stato rimosso.

Risoluzione di problemi relativi alla memoria

Errore: "Impossibile allocare sufficiente memoria per il rendering del fotogramma corrente..."

Riducete i requisiti di memoria per il rendering di questo fotogramma oppure installate ulteriore RAM.

Errore: "Impossibile allocare [n] MB di memoria...."

Riducete i requisiti di memoria per il rendering di questo fotogramma oppure installate ulteriore RAM.

Errore: "I buffer immagine di dimensioni [larghezza]x[altezza] @ [profondità] bpc ([n] GB) superano i limiti interni..."

Riducete i requisiti di memoria per il rendering di questo fotogramma.

Nota: *La quantità massima di RAM che può essere usata da un fotogramma è di 2 GB.*

Errore: "L'allocazione di memoria di [n] GB supera i limiti interni..."

Riducete i requisiti di memoria per il rendering di questo fotogramma.

Nota: *La quantità massima per una singola allocazione di memoria è di 2 GB.*

Risorse online sulla memoria e l'elaborazione multipla

Per un video sui vantaggi dell'applicazione After Effects a 64 bit e su come allocare la memoria ad After Effects e ad altre applicazioni, visitate il sito Web di Adobe.

Torna all'inizio

Requisiti di memorizzazione per i file di output

Usate la seguente formula per determinare il numero di megabyte necessari per memorizzare un fotogramma non compresso alla risoluzione completa:

(*altezza in pixel*) x (*larghezza in pixel*) x (*numero di bit per canale*) / 2.097.152

Nota: *il valore 2.097.152 è un fattore di conversione che rappresenta il numero di byte per megabyte (2^{20}), il numero di bit per byte (8) e il numero di canali per pixel (4).*

Alcuni esempi di dimensioni fotogramma e requisiti di memoria, in megabyte (MB) per fotogramma:

- Fotogramma DV NTSC (720x480) in un progetto a 8 bpc: 1,3 MB
- Fotogramma D1/DV PAL (720x576) in un progetto a 8 bpc: 1,6 MB
- Fotogramma HDTV (1920x1080) in un progetto a 16 bpc: 16 MB
- Fotogramma per cinema digitale 4K (4096x2304) in un progetto a 32 bpc: 144 MB

Poiché il video viene generalmente compresso durante la codifica quando si esegue il rendering dell'output finale, non è sufficiente moltiplicare la quantità di memoria richiesta per un singolo fotogramma per la frequenza fotogrammi e la durata della composizione al fine di determinare la quantità di spazio su disco necessaria per archiviare il filmato finale. Tuttavia, tale calcolo può offrirvi un'idea generica dello spazio di archiviazione massimo di cui potreste avere bisogno. Ad esempio, un secondo (circa 30 fotogrammi) di video a 8 bpc in definizione standard non compresso richiede circa 40 MB. Un lungometraggio a questa velocità di dati richiederebbe oltre 200 GB per l'archiviazione. Anche con la compressione DV, che riduce le dimensioni del file a 3,6 MB per secondo di video, questi requisiti di memorizzazione richiederebbero oltre 20 GB per un lungometraggio tipico.

Non è insolito che un lungometraggio, con una profondità colore più elevata, maggiori dimensioni di fotogramma e minori rapporti di compressione, richieda diversi terabyte di spazio di archiviazione per metraggio e filmato finale renderizzato.

Torna all'inizio

Cache: cache RAM, cache disco e cache multimediale

Durante l'elaborazione di una composizione, After Effects memorizza temporaneamente nella RAM alcuni fotogrammi sottoposti a rendering e alcune immagini sorgente, per consentire l'esecuzione più rapida delle operazioni di anteprima e modifica. After Effects non inserisce nella cache i fotogrammi che richiedono tempi di rendering brevi. I fotogrammi rimangono nella cache dell'immagine senza essere compressi.

After Effects, inoltre, impiega la cache per consentire anteprime più rapide degli elementi di metraggio e dei livelli; i livelli modificati vengono sottoposti a rendering durante l'anteprima, mentre i livelli non modificati vengono composti dalla cache.

Quando la cache RAM è piena, ogni nuovo fotogramma aggiunto alla cache RAM sostituisce quello precedente. Quando After Effects esegue il rendering dei fotogrammi per le anteprime RAM, interrompe l'aggiunta di fotogrammi alla cache dell'immagine appena questa è piena e inizia a riprodurre soltanto i fotogrammi che possono essere contenuti nella cache RAM.

I fotogrammi memorizzati in cache nella RAM sono contrassegnati da barre verdi nel righello temporale nei pannelli Timeline, Livello e Metraggio. Nel pannello Timeline i fotogrammi inseriti nella cache del disco sono contrassegnati da barre blu.

Indicatori cache livello (CS5.5 e versioni successive) Gli indicatori della cache dei livelli consentono di visualizzare i fotogrammi memorizzati nella cache livello per livello. Questo risulta utile quando si tenta di determinare quali livelli di una composizione sono memorizzati nella cache.

In After Effects CS5.5, attivate l'opzione Indicatori cache livello selezionandola nel menu del pannello Timeline.

In After Effects CS6, attivate l'opzione Indicatori cache livello premendo Ctrl (Windows) o Command (Mac OS), quindi selezionate Mostra indicatori cache nel menu del pannello Timeline.

Per rendere visibili gli indicatori, l'opzione Mostra indicatori cache livello deve essere selezionata nel menu.

Se attivati, gli indicatori della cache dei livelli sono visibili sotto a ciascun livello della composizione. Ciascun livello diventa quindi leggermente più stretto per fare spazio agli indicatori. Nei pannelli Timeline, Livello e Metraggio, gli indicatori della cache assumono i seguenti colori:

- Verde: i fotogrammi sono memorizzati nella RAM
- Blu: i fotogrammi sono memorizzati nella cache su disco

La visualizzazione degli indicatori della cache determina un leggero calo delle prestazioni.

La cache RAM viene automaticamente svuotata alla chiusura di After Effects.

In After Effects CS6, potete scegliere di svuotare la cache RAM o la cache RAM e la cache del disco dal menuModifica >Svuota.

Torna all'inizio

La cache per prestazioni globali

In After Effects CS6, la cache del disco e altri miglioramenti delle prestazioni vengono definiti come la cache per prestazioni globali, ottimizzando notevolmente il flusso di lavoro. La Cache per prestazioni globali consiste delle seguenti funzioni:

Cache RAM globale: la cache RAM è ancora disponibile, anche dopo aver eseguito una funzione che l'avrebbe eliminata nelle versioni precedenti di After Effects.
Cache del disco persistente: i fotogrammi memorizzati nella cache del disco sono ancora disponibili, anche dopo la chiusura di After Effects.
Memorizza l'area di lavoro in background nella cache: è ora possibile memorizzare nella cache l'area di lavoro di più composizioni in background.
Pipeline grafica più veloce: OpenGL ottimizza il modo in cui gli elementi dell'interfaccia vengono disegnati, comprese le sovrapposizioni.

Per ulteriori informazioni sulla cache per prestazioni globali, vedete l'articolo intitolato "Funzionalità GPU (CUDA, OpenGL) in After Effects CS6" sul blog del team di After Effects.

In questo video di Todd Kopriva e video2brain, potete imparare a usare la cache per prestazioni globali e la cache del disco persistente, nonché vedere come tali funzionalità velocizzano e facilitano il rendering e il rendering successivo dei livelli in After Effects CS6.

Nota: *la cache del disco non è usata per le anteprime RAM. Viene usata solo per le anteprime standard. Consultate Usare l'anteprima standard per riprodurre video.*

Cache RAM globale In After Effects CS6, la memorizzazione nella cache RAM è notevolmente migliorata rispetto alle versioni precedenti. Cache RAM globale offre i seguenti vantaggi:

- I fotogrammi memorizzati nella cache vengono ripristinati dopo un'operazione Annulla/Ripristina.
- I fotogrammi memorizzati nella cache vengono ripristinati quando una composizione o un livello viene riportato a uno stato precedente, ad esempio disattivando e riattivando la visibilità di un livello.
- I fotogrammi riutilizzabili vengono riconosciuti in qualsiasi punto della timeline (ad esempio quando si utilizzano le espressioni del ciclo, la modifica tempo o l'operazione Copia/Incolla dei fotogrammi chiave), non solo nei fotogrammi adiacenti.
- I fotogrammi riutilizzabili vengono riconosciuti nei livelli duplicati o nelle composizioni duplicate;
- La cache non viene eliminata automaticamente da una coda di rendering con impostazioni diverse da quelle correnti.

In After Effects CS5.5 e versioni successive, la cache del disco è attivata per impostazione predefinita. Per le preferenze della cache del disco e per attivare o disattivare la cache del disco:

- Selezionate Modifica > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (Windows) o After Effects > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (Mac OS) e selezionate o deselezionate Attiva cache disco.

Le preferenze della cache del disco consentono di selezionare una cartella in cui inserire la cache.

- Fate clic sul pulsante Scegli cartella, quindi fate clic su OK (Windows) o Scegli (Mac OS).

Per svuotare la cache del disco:

- Fate clic sul pulsante Svuota cache disco.

Nota: *Anche se la cache del disco è attivata, ogni fotogramma deve poter rientrare in un blocco di RAM contiguo. L'attivazione della cache disco non risolve i limiti relativi a quantità di RAM inadeguate a contenere o renderizzare un singolo fotogramma della composizione.*

Per ottenere prestazioni ottimali con la cache del disco, selezionate una cartella contenuta in un disco rigido fisico diverso da quello del metraggio sorgente. Se possibile, la cartella dovrebbe trovarsi in un disco rigido dotato di controller dell'unità diverso da quello del disco contenente il metraggio sorgente. Per la cartella della cache del disco si consiglia un disco rigido veloce o un SSD con la maggiore quantità possibile di spazio allocato. La cartella della cache del disco non può essere la cartella principale del disco rigido.

Come con la cache RAM, After Effects utilizza solo la cache del disco per memorizzare un fotogramma se risulta più veloce recuperare un fotogramma dalla cache che eseguire il rendering del fotogramma.

L'impostazione Dimensione massima cache disco specifica il numero di gigabyte di spazio sul disco rigido da utilizzare. In After Effects CS6 le dimensioni predefinite della cache del disco sono impostate al 10% delle dimensioni totali del volume, fino a 100 GB. In After Effects CS5.5 questo valore è pari a 20 GB per impostazione predefinita. Per questa ragione, molti più fotogrammi possono essere presi in considerazione per la memorizzazione in cache rispetto alle versioni precedenti.

Nota: *In After Effects CS5.5 e versioni successive, l'applicazione verifica che siano disponibili 10 GB in più rispetto al valore specificato in Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco. Se lo spazio disponibile non è sufficiente per la cache del disco, viene presentata un'avvertenza.*

Cache RAM globale

In After Effects CS6, la memorizzazione nella cache RAM è notevolmente migliorata rispetto alle versioni precedenti. Cache RAM globale offre i seguenti vantaggi:

- I fotogrammi memorizzati nella cache vengono ripristinati dopo un'operazione Annulla/Ripristina.
- I fotogrammi memorizzati nella cache vengono ripristinati quando una composizione o un livello viene riportato a uno stato precedente, ad esempio disattivando e riattivando la visibilità di un livello.
- I fotogrammi riutilizzabili vengono riconosciuti in qualsiasi punto della timeline (ad esempio quando si utilizzano le espressioni del ciclo, la modifica tempo o l'operazione Copia/Incolla dei fotogrammi chiave), non solo nei fotogrammi adiacenti.
- I fotogrammi riutilizzabili vengono riconosciuti nei livelli duplicati o nelle composizioni duplicate;
- La cache non viene eliminata automaticamente da una coda di rendering con impostazioni diverse da quelle correnti.

In questo video di Learn by Video imparerete come utilizzare le cache di RAM e disco per risparmiare tempo e come eseguire il rendering delle composizioni in background senza dover attendere il rendering dell'anteprima prima di riprendere il processo.

Cache del disco persistente

Una volta salvato un progetto in After Effects CS6, i fotogrammi nella cache del disco vengono mantenuti anche dopo aver chiuso il progetto o After Effects. Questo protocollo viene chiamato cache del disco persistente.

In After Effects CS6 la cache del disco non viene più svuotata alla fine di una sessione. Grazie alla funzione della cache del disco persistente, i fotogrammi memorizzati nella cache del disco vengono mantenuti tra le sessioni. Ciò consente di risparmiare tempo in termini di rendering quando si lavora a un progetto o ad altri progetti che utilizzano gli stessi fotogrammi memorizzati nella cache.

Dopo aver aperto un progetto, la cache del disco viene analizzata per individuare i fotogrammi che corrispondono a quelli contenuti nel progetto e li rende disponibili per l'uso. La cache del disco contiene i fotogrammi di tutti i progetti aperti nella stessa sessione o nelle sessioni precedenti, quindi i fotogrammi memorizzati nella cache del disco appartenenti a un progetto vengono recuperati per il riutilizzo in altri progetti che richiedono gli stessi fotogrammi. Durante l'analisi della cache, gli indicatori blu vengono visualizzati gradualmente sulla timeline.

Nota: *Poiché le versioni precedenti di After Effects non memorizzavano sul disco tutti gli elementi necessari per questa funzione, per ottenere una memorizzazione persistente è necessario salvare di nuovo in CS6 i progetti CS5.5 e precedenti.*

Nota: *I fotogrammi Pennello a rotoscopio non vengono memorizzati nella cache in maniera persistente.*

Memorizzare l'area di lavoro in background nella cache

In After Effects CS6, potete riempire la cache del disco per l'area di lavoro di una composizione (o più aree di lavoro nella stessa composizione o in più composizioni) mentre continuate a lavorare. Se non si prevede di apportare alcuna modifica a una composizione, soprattutto se utilizzata nelle composizioni a valle, potete eseguire il rendering dei fotogrammi della cache del disco in background. Di norma l'applicazione prova a identificare i fotogrammi adatti con un rendering costoso che devono essere collocati nella cache del disco, ma questo comando forza il rendering di tali fotogrammi nella cache del disco per un recupero più rapido quando sono nuovamente richiesti.

1. Memorizzare nella cache una composizione su disco in background:

   Verificate che la cache del disco sia attivata in Modifica > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (MacOS).

   Nota: *Per ottenere risultati ottimali, usate una cache del disco di grandi dimensioni su un'unità veloce diversa dall'unità di metraggio di origine. Le unità SSD sono adatte alla memorizzazione nella cache del disco.*

2. Impostate l'area di lavoro per i fotogrammi da memorizzare nella cache del disco.

3. Selezionate Composizione > Memorizza l'area di lavoro in background nella cache o usate la scelta rapida da tastiera Ctrl + Invio (Windows) or Cmd + Invio (MacOS).

   Per annullare la memorizzazione dell'area di lavoro in background nella cache, scegliete Composizione > Annulla la memorizzazione in background nella cache dell'area di lavoro.

Il progetto viene salvato in un file temporaneo sul disco, quindi un'istanza di background di After Effects viene avviata per eseguire il rendering. L'avanzamento del rendering viene visualizzato nel pannello Informazioni. I fotogrammi sottoposti a rendering vengono visualizzati come indicatori blu della cache poiché si trovano nella cache del disco. Le cache di livello e le composizioni verticali vengono memorizzate nella cache del disco solo se ne vale la pena (rendering sufficientemente costoso).

È possibile mettere in coda sezioni differenti della stessa composizione o di composizioni diverse e persino appartenenti un altro progetto, ma in

background viene effettuato solo il rendering di un'area di lavoro alla volta.

Nota: *Nota: se si apporta una modifica all'area di lavoro in coda, il rendering esistente continua a utilizzare le impostazioni precedenti. Gli indicatori blu della cache non vengono visualizzati finché non si ritorna a tale stato.*

Memorizzare nella cache più composizioni in background:

1. Impostate un'area di lavoro in ciascuna composizione che si desidera memorizzare.
2. Selezionate le composizioni nel pannello Progetto.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Selezionate Composizione > Memorizza l'area di lavoro in background nella cache
   - Premete Ctrl+Invio (Windows) o Cmd+Invio (MacOS)
   - Selezionate Memorizza l'area di lavoro in background nella cache dal menu di scelta rapida

Per annullare il rendering nella cache corrente e qualsiasi altro rendering in sospeso in background:

- Selezionate Composizione > Annulla la memorizzazione in background nella cache dell'area di lavoro.

Se in background vengono eseguiti più processi, il numero dei lavori viene visualizzato come parte del comando di menu.

Cache multimediale

Quando After Effects importa video e audio in alcuni formati, elabora e memorizza nella cache delle versioni di questi elementi cui potrà facilmente accedere durante la generazione delle anteprime. I file audio importati vengono resi conformi a un nuovo file .cfa, mentre i file MPEG vengono indicizzati in un nuovo file .mpgindex. La cache multimediale migliora in maniera straordinaria le prestazioni per le anteprime, poiché gli elementi audio e video non devono essere rielaborati per ciascuna anteprima.

Nota: *quando importate per la prima volta un file, potreste notare un ritardo durante l'elaborazione e la memorizzazione in cache del contenuto multimediale.*

Una database mantiene i collegamenti a ciascuno dei file multimediali nella cache. Il database della cache multimediale è condiviso tra Adobe Media Encoder, Premiere Pro, Encore e Soundbooth. Ciascuna di queste applicazioni può quindi leggere e scrivere sullo stesso set di file multimediali in cache (Adobe Audition CS5.5 non condivide il database della cache multimediale). Se modificate la posizione del database da una di queste applicazioni, la posizione verrà aggiornata per tutte le altre applicazioni. Ogni applicazione può utilizzare la propria cartella cache, ma lo stesso database tiene traccia di tutte.

- Selezionate Modifica > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (Windows) o After Effects > Preferenze > Cache oggetto multimediale e disco (Mac OS) ed eseguite una delle seguenti operazioni:
  - Fate clic sui pulsanti Scegli cartella per modificare la posizione del database cache multimediale o la cache multimediale.
  - Fate clic su Pulisci database e cache per rimuovere i file conformati e indicizzati dalla cache e per rimuoverne le voci dal database. Questo comando rimuove solo i file associati agli elementi di metraggio per i quali il file sorgente non più disponibile.

  Nota: *prima di fare clic sul pulsante Pulisci database e cache, assicuratevi che uno qualsiasi dei dispositivi di memorizzazione contenenti l'oggetto multimediale sorgente utilizzato correntemente siano collegati al computer. Se il metraggio risulta mancare in quanto il dispositivo di memorizzazione sul quale esso si trova non è collegato, i file associati nella cache multimediale verranno rimossi. La rimozione determina la necessità di rendere nuovamente conforme o reindicizzare il metraggio quando tentate di utilizzare il metraggio in un secondo momento.*

La pulizia del database e della cache con il pulsante Pulisci database e cache non comporta la rimozione dei file associati agli elementi di metraggio per i quali i file sorgente sono ancora disponibili. Per rimuovere manualmente i file resi conformi e i file dell'indice, spostatevi sulla cartella della cache multimediale ed eliminate i file. La posizione della cartella della cache multimediale è visualizzata nelle preferenze di Cache multimediale resa conforme. Se il percorso viene troncato, fate clic sul pulsante Scegli cartella per visualizzare il tracciato.

Pipeline grafica più veloce

Una pipeline grafica più veloce migliora la cache per prestazioni globali disegnando gli elementi dell'interfaccia molto più rapidamente. In precedenza, questo processo era gestito dal sistema operativo. In After Effects CS6, OpenGL gestisce tali attività. Per ulteriori informazioni, consultate Rendering con OpenGL (CS6).

(cc) BY-NC-SR I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

Note legali | Informativa sulla privacy online

Espressioni e automazione

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Plug-in

Installare e caricare i plug-in
Plug-in di terze parti inclusi con After Effects
Plug- in C/C++ e SDK di After Effects
Plug-in dell'effetto Pixel Bender e Pixel Bender Toolkit
Dove trovare altri plug-in per After Effects

I plug-in sono piccoli moduli software, con estensioni del nome file quali .aex, .pbk, pgb e .8bi, che aggiungono funzionalità a un'applicazione. Gli effetti di After Effects sono implementati come plug-in, così come alcune funzionalità necessarie per importare e lavorare con determinati formati di file. Il plug-in Photoshop Camera Raw, ad esempio, fornisce ad After Effects la possibilità di lavorare con i file Raw.

Importante: *poiché After Effects CS5 (e versioni successive) è un'applicazione a 64 bit, è possibile eseguire in After Effects CS5 (e versioni successive) solo plug-in a 64 bit. I plug-in creati per precedenti versioni di After Effects a 32 bit non funzionano in After Effects CS5 e versioni successive. Per informazioni sulla disponibilità di versioni a 64 bit dei plug-in, rivolgetevi al produttore o fornitore dei plug-in in questione.*

Torna all'inizio

Installare e caricare i plug-in

Potete acquisire plug-in per After Effects e altri prodotti Adobe da Adobe stessa o da altri produttori. Per istruzioni specifiche sull'installazione di un plug-in, consultate la documentazione del plug-in.

Quando After Effects si avvia, carica i plug-in da diverse cartelle, compresa la cartella Plug-ins. Se un plug-in non è dotato di un suo programma di installazione o di specifiche istruzioni di installazione, per installarlo è in genere sufficiente inserirlo nella cartella Plug-ins.

Per impostazione predefinita, la cartella Plug-ins si trova nel percorso seguente:

- (Windows) Programmi\Adobe\Adobe After Effects CS5.5\Support Files
- (Mac OS) Applicazioni/Adobe After Effects CS5.5

Diversi plug-in sono forniti con After Effects e vengono installati automaticamente nella cartella Plug-in.

Al momento del caricamento dei plug-in, After Effects ignora il contenuto delle cartelle il cui nome inizia e termina tra parentesi; ad esempio, il contenuto della cartella (archived_effects) non verrà caricato.

After Effects, inoltre, carica i plug-in da una cartella MediaCore, destinata a contenere i plug-in condivisi tra After Effects e Premiere Pro. Alcuni programmi di installazione di plug-in di terzi installano i propri plug-in in questa cartella. In genere, a meno che non sia specificatamente richiesto, non installate i plug-in nella cartella MediaCore. Se installate in questa cartella un plug-in che non è supportato da una o più delle applicazioni che fanno riferimento a questa cartella, si possono verificare degli errori.

Nota: *(Mac OS) Alcuni programmi di installazione di plug-in di terze parti installano erroneamente i plug-in nel pacchetto Mac OS X per After Effects. Per individuare questi plug-in, fate clic tenendo premuto il tasto Control sull'icona dell'applicazione After Effects nel Finder e scegliete Mostra contenuto pacchetto. A questo punto, potete trasferire i plug-in nella cartella Plug-in di After Effects.*

Quando scambiate i progetti di After Effects da un sistema all'altro, assicuratevi che i plug-in da cui dipende il progetto siano installati su entrambi i sistemi. Allo stesso modo, se state eseguendo il rendering di una composizione con più computer in una rete, assicuratevi che tutti i plug-in utilizzati nella composizione siano installati in tutti i computer di rendering.

In Mac OS, premere Comando+Opzione+Maiusc+Aiuto per generare un elenco di tutti i plug-in caricati in After Effects (compresi i numeri di versione). Per informazioni sull'uso di questo comando in Windows o con una tastiera Macintosh non munita di un pulsante Aiuto, consultare il blog di Todd Kopriva nel sito Web di Adobe.

Torna all'inizio

Plug-in di terze parti inclusi con After Effects

After Effects ha in dotazione numerosi plug-in di terze parti. Questi plug-in sono installati per impostazione predefinita con la versione completa del software Adobe After Effects. Alcuni di questi plug-in non sono inclusi con la versione di prova del software Adobe After Effects. Per dettagli sulla versione di prova gratuita valida 30 giorni di After Effects CS5.5 e versioni successive, consultate questo articolo sul sito Web di Adobe.

Foundry Keylight (Incluso nella versione di prova di After Effects CS5.5 e versioni successive, ma non nella versione di prova di After Effects CS5.) Con Keylight viene installata la relativa documentazione nella cartella del plug-in stesso, all'interno della cartella Plug-ins. Per ulteriori informazioni, consultate Effetti trasparenza, compreso Keylight, che comprende anche Keylight.

Synthetic Aperture Color Finesse (Non incluso nella versione di prova di After Effects CS5 e After Effects CS5.5.) Con Color Finesse viene installata la relativa documentazione nella cartella del plug-in stesso, all'interno della cartella Plug-ins. Per ulteriori informazioni, consultate Risorse per Synthetic Aperture Color Finesse.

After Effects CS6 include Synthetic Aperture Color Finesse 3.

fnord ProEXR (Incluso nella versione di prova di After Effects CS5 e After Effects CS5.5.) La documentazione relativa ai plug-in ProEXR è disponibile in un documento PDF nel sito Web di fnord. Per ulteriori informazioni, consultate Gli effetti Canale 3D, inclusi gli effetti ProEXR, che comprende anche gli effetti ProEXR.

Digieffects FreeForm (Non incluso nella versione di prova di After Effects CS5 e After Effects CS5.5.) La documentazione relativa al plug-in FreeForm AE è disponibile nel sito Web di Digieffects. Per ulteriori informazioni, consultate Risorse per Digieffects FreeForm.

Nota: *Digieffects FreeForm non è più incluso in After Effects CS6.*

CycoreFX (CC) (Non incluso nella versione di prova di After Effects CS5 e After Effects CS5.5.) La documentazione relativa ai plug-in Cycore FX è disponibile nel sito Web di Cycore. In After Effects CS5.5 e versioni precedenti. Per ulteriori informazioni, consultate Risorse per gli effetti Cycore FX (CC).

CycoreFX HD CycoreFX HD (1.7.1) è incluso nell'installazione di After Effects CS6. È disponibile un supporto a 16 bpc in tutti gli effetti e un supporto a 32 bpc (a virgola mobile) in 35 effetti. Sono inclusi 12 plug-in aggiuntivi. I plug-in di CycoreFX HD dispongono di supporto per effetto movimento, luci, più controlli e opzioni.

Imagineer mocha shape AE (Non incluso nella versione di prova di After Effects CS5 e After Effects CS5.5.) La documentazione relativa al plug-in mocha shape for After Effects (mocha shape AE) è disponibile nel sito Web di Imagineer. Per ulteriori informazioni, consultate Risorse per Imagineer mocha shape for After Effects.

Nota: *A differenza del plug-in con nome simile mocha shape for After Effects (mocha shape AE), Imagineer mocha-AE non è un plug-in ma un'applicazione di tracciamento autonoma. Per ulteriori informazioni, consultate Risorse per mocha for After Effects (mocha-AE).*

Plug- in C/C++ e SDK di After Effects

Torna all'inizio

Molti plug-in per After Effects sono scritti nel linguaggio di programmazione C/C++ usando l'SDK di After Effects. I plug-in degli effetti scritti con C/C++ hanno l'estensione .aex. Per informazioni sullo sviluppo dei plug-in per After Effects con l'SDK C/C++, visitare la sezione After Effects Developer Center del sito Web Adobe.

Kas Thomas mette a disposizione un'esercitazione nel sito Web MacTech che fornisce le istruzioni guidate su come scrivere un plug-in di After Effects.

Per porre domande sulla scrittura di plug-in mediante l'SDK C/C++ per After Effects, visitate il forum utenti dedicato all'SDK per After Effects.

Nel suo sito Web, Satya Meka offre una panoramica dei diversi modi di sviluppare plug-in di effetti per After Effects.

Plug-in dell'effetto Pixel Bender e Pixel Bender Toolkit

Torna all'inizio

Molti plug-in di effetti per After Effects vengono scritti sempre più spesso nel linguaggio di Adobe Pixel Bender. Pixel Bender è studiato per migliorare le prestazioni delle operazioni di elaborazione delle immagini sfruttando più nuclei di processori; la multielaborazione per i plug-in dell'effetto Pixel Bender non è basata sulla selezione o meno dell'opzione Rendering simultaneo di più fotogrammi.

Nota: *Il supporto per i plug-in Pixel Bender (.pbk, .pgb) è stato rimosso in After Effects CS6. I progetti esistenti che li utilizzano vengono visualizzati come effetti mancanti. Il comando File > Salva con nome > Salva una copia come CS5.5 consente il funzionamento dei plug-in aperti in CS5.5.*

I plug-in degli effetti scritti con Pixel Bender hanno l'estensione .pbk (per gli effetti a kernel singolo) o .pbg (per gli effetti a più kernel).

Il linguaggio Pixel Bender è utilizzato anche per scrivere effetti e filtri da utilizzare con altro software Adobe, compreso Flash Player e PhotoShop.

Per ulteriori informazioni sui plug-in dell'effetto Pixel Bender e su Pixel Bender Toolkit, visitate la sezione Pixel Bender del sito Web Adobe.

Nel suo sito Web subblue, Tom Beddard offre diversi plug-in Pixel Bender e materiale di supporto tra cui gli effetti Droste e Fractal Explorer.

Nel suo sito Web, Satya Meka offre un'introduzione dettagliata a Pixel Bender.

Dove trovare altri plug-in per After Effects

Torna all'inizio

Per informazioni sui plug-in disponibili per After Effects, visitate la pagina sui plug-in di After Effects nel sito Web di Adobe e nel sito Web Toolfarm.

Per scambiare plug-in, script, progetti e altri elementi utili con gli altri utenti di After Effects, consultate After Effects Exchange nel sito Web di Adobe.

Nel sito Web After Effects Scripts + After Effects Plug-ins sono disponibili diversi plug-in, molti dei quali sono scritti con Pixel Bender.

Per altri fonti di plug-in, consultate le risorse della comunità di After Effects nel sito Web di Adobe.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Script

Caricamento ed esecuzione degli script
Script inclusi con After Effects
Scrittura e modifica di script
Dove reperire ulteriori script utili

Uno script è una serie di comandi che forzano un'applicazione a eseguire una sequenza di operazioni. Potete utilizzare gli script in gran parte delle applicazioni Adobe per automatizzare le operazioni ripetitive, eseguire calcoli complessi e persino utilizzare alcune funzionalità non mostrate direttamente tramite l'interfaccia utente grafica. Ad esempio, potete comandare ad After Effects di riordinare i livelli in una composizione, trovare e sostituire il testo sorgente nei livelli testo o inviare un messaggio e-mail al termine del rendering.

Gli script di After Effects utilizzano il linguaggio Adobe ExtendScript, che è una forma estesa di JavaScript, simile ad Adobe ActionScript. I file ExtendScript hanno l'estensione .jsx o .jsxbin.

Per una descrizione delle funzionalità di scripting disponibili con After Effects, consultate la guida After Effects Scripting Guide nella sezione After Effects Developer Center del sito Web di Adobe. Per un elenco dettagliato delle modifiche introdotte nello scripting di After Effects da After Effects CS3 ad After Effects CS5.5 e versioni successive, consultate il sito Web di Adobe.

Torna all'inizio

Caricamento ed esecuzione degli script

Quando After Effects si avvia, carica gli script dalla cartella Scripts. Per impostazione predefinita, la cartella Scripts si trova nello stesso percorso di After Effects CS5:

- (Windows) Programmi\Adobe\Adobe After Effects CS5\Support Files
- (Mac OS) Applicazioni/Adobe After Effects CS5

Nota: *per After Effects CS5.5 e versioni successive, il percorso si differenzia per il riferimento al numero della versione all'interno del percorso.*

Diversi script sono forniti con After Effects e vengono installati automaticamente nella cartella Scripts.

Gli script caricati sono disponibili dal menu File > Script. Se modificate uno script durante l'esecuzione di After Effects, dovete salvare le modifiche per fare in modo che vengano apportate. Se inserite uno script nella cartella Script mentre After Effects è in esecuzione, dovete riavviare After Effects per fare in modo che lo script appaia nei menu Script, anche se potete eseguire immediatamente il nuovo script tramite il comando Esegui file script.

Gli script presenti nella cartella ScriptUI Panels sono disponibili nella parte inferiore del menu Finestra. Se uno script è stato scritto per fornire un'interfaccia utente in un pannello ancorabile, esso dovrebbe venire inserito nella cartella ScriptUI. I pannelli ScriptUI funzionano allo stesso modo dei pannelli predefiniti nell'interfaccia utente di After Effects.

Nota: *per impostazione predefinita, gli script non possono scrivere file o inviare o ricevere comunicazioni via rete. Per far sì che gli script possano scrivere file e comunicare via rete, scegliete Modifica > Preferenze > Generale (Windows) o After Effects > Preferenze > Generale (Mac OS) e selezionate l'opzione Consenti agli script di scrivere i file e accedere alla rete.*

- Per eseguire uno script caricato, scegliete File > Script > [nome script].
- Per eseguire uno script non caricato, scegliete File > Script > Esegui file script, individuate e selezionate lo script e fate clic su Apri.
- Per interrompere uno script in esecuzione, premete Esc.
- Per eseguire uno script dalla riga di comando, chiamate afterfx.exe dalla riga di comando. Come argomenti, usate lo switch -r e il percorso completo dello script da eseguire. Questo comando non apre una nuova istanza dell'applicazione After Effects, ma viene eseguito lo script nell'istanza esistente.

  Esempio (per Windows):

  ```
  afterfx -r c:\script_path\example_script.jsx
  ```

  Per vincolare l'invocazione di uno script a una scelta rapida dalla tastiera potete usare questa tecnica della riga di comando, insieme al software fornito con una tastiera personalizzabile.

Jeff Almasol mette a disposizione un insieme di script tra cui Launch Pad, il quale crea un pannello ancorabile dal quale potete eseguire qualsiasi altro script installato. Lo stesso pacchetto di script di Jeff include KeyEd Up, uno script con il quale potete modificare le scelte rapide da tastiera. Per informazioni, consultate Adobe After Effects Exchange nel sito Web di Adobe.

Sebastien Perier fornisce istruzioni nel suo sito Web per assegnare scelte rapide da tastiera agli script in modo tale che sia possibile eseguire uno script premendo un solo tasto. Questa tecnica è basata sullo script KeyEd Up.

Jeff Almasol mette a disposizione uno script che crea un semplice pannello di console. Il pannello di console include un'area di testo in cui potete immettere i comandi ExtendScript da valutare. La console non rileva gli errori, né visualizza messaggi, ma è un semplice strumento di immissione dei comandi, che evita di dover creare prima uno script. Per ulteriori informazioni, visitate il sito Web redefinery di Jeff Almasol.

Nel sito Web AE Scripts, Lloyd Alvarez offre un consiglio su come eseguire gli script .jsxbin se non è possibile accedere alla cartella Scripts o ScriptUI Panels.

Script inclusi con After Effects

Torna all'inizio

After Effects offre diversi script predisposti per aiutarvi nell'esecuzione delle operazioni più comuni e per fornirvi una base per modificare e creare i vostri script.

Eseguite lo script campione Demo Palette.jsx per una panoramica delle operazioni che è possibile eseguire con gli script.

Scrittura e modifica di script

Torna all'inizio

Potete scrivere i vostri script per After Effects utilizzando l'editor di script, incluso nell'ExtendScript Toolkit. L'ExtendScript Toolkit costituisce una comoda interfaccia per la creazione, il debug e la verifica degli script. Talvolta è sufficiente apportare una leggera modifica a uno script esistente per fargli compiere l'operazione desiderata; spesso tali piccole modifiche possono essere eseguite anche da chi ha scarse conoscenze di programmazione e linguaggi di scripting.

❖ Per avviare l'editor degli script, scegliete File > Script > Apri editor di script.

Un'esercitazione nel forum AE Enhancers guida il lettore nelle varie fasi della creazione di uno script.

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol potete trovare un insieme di utility di scripting che forniscono utili funzioni, per facilitare la creazione di script personalizzati.

David Torno offre un elenco di matchname per gli script per After Effects.

Dove reperire ulteriori script utili

Torna all'inizio

Per scambiare script, progetti e altri elementi utili con gli altri utenti di After Effects, consultate After Effects Exchange nel sito Web Adobe.

Nella sezione relativa agli script del sito Web Motionscript di Dan Ebberts potete trovare esercitazioni sugli script e script utili.

Lloyd Alvarez mette a disposizione una serie di utili script nel suo sito Web After Effects Scripts.

Il forum AE Enhancers fornisce esempi di script e informazioni utili sulla creazione di script (nonché espressioni e predefiniti di animazione) in After Effects.

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol potete trovare una serie di script utili.

Nel sito Web Creative Workflow Hacks di Dale Bradshaw potete trovare script e suggerimenti.

Nel sito Web nabscripts potete trovare molti script utili.

Mathias Möhl mette a disposizione degli utili script—tra cui MochaImport, KeyTweak e Tracker2Mask—nel suo sito Web AExtensions. Mathias mette inoltre a disposizione delle esercitazioni video che spiegano l'utilizzo degli script.

Nel sito Web di Christopher Green sono disponibili diversi utili script.

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Automazione

After Effects e altro software Adobe con il quale esso è integrato forniscono molti strumenti diversi per automatizzare i vari processi.

In After Effects, potete automatizzare l'animazione e l'elaborazione delle immagini mediante espressioni, script e plug-in. Potete automatizzare il rendering con aerender, il rendering di rete e le azioni di post-rendering. Potete inoltre automatizzare alcune attività utilizzando gli script di automazione del flusso di lavoro in Adobe Bridge. Poiché potete scambiare con facilità i dati tra Photoshop ed After Effects, potete utilizzare macro, azioni, droplet e script in Photoshop per automatizzare l'elaborazione delle immagini da utilizzare in After Effects.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Automatizzare le attività in Adobe

Automazione delle operazioni

(cc) BY-NC-SA

Concetti di base sulle espressioni

Le espressioni
Aggiungere, modificare e rimuovere espressioni
Esempio: uso del riferimento alla lingua dell'espressione per scrivere un'espressione
Mostrare le espressioni e il grafico dell'espressione
Scrivere espressioni per il testo sorgente
Aggiungere commenti a un'espressione
Salvare e riutilizzare le espressioni
controlli espressione, effetti
Convertire un'espressione in fotogrammi chiave
Il linguaggio delle espressioni
Errori nelle espressioni

Molti degli esempi illustrati in questa sezione sono basati sugli esempi forniti da Dan Ebberts. Nel suo sito Web MotionScript, Dan Ebberts dispone inoltre di un'ottima raccolta di espressioni ed esercitazioni di esempio per imparare a lavorare con le espressioni.

Il forum AE Enhancers fornisce molti esempi e molte informazioni sulle espressioni, nonché script e predefiniti di animazione.

Chris e Trish Meyer mettono a disposizione un semplice video che fornisce una panoramica sulle espressioni nel sito Web ProVideo Coalition.

Chris e Trish Meyer offrono una serie di articoli sulle espressioni nel sito Web di ProVideo Coalition , contenenti alcuni utili esempi.

Chris e Trish Meyer condividono suggerimenti sulle espressioni tratti dal loro libro _Creating Motion Graphics_ nel sito Web di ProVideo Coalition.

Torna all'inizio

Le espressioni

Se desiderate creare e collegare animazioni complesse, ma volete evitare di creare decine o centinaia di fotogrammi chiave a mano, provate a usare le espressioni. Un'espressione è come una piccola porzione di software, simile a uno script, che viene calcolata fino a restituire un singolo valore per la proprietà di un singolo livello in una posizione temporale specifica. Mentre gli script dicono a un'applicazione di *fare* qualcosa, un'espressione specifica che una proprietà *è* qualcosa.

Con le espressioni potete creare relazioni tra le proprietà di un livello e utilizzare i fotogrammi chiave di una proprietà per animare in modo dinamico altri livelli. Ad esempio, potete utilizzare il selettore per collegare le proprietà di un tracciato, in modo che la maschera possa utilizzare il tracciato di un tratto pennello o di un oggetto livello forma.

Il linguaggio delle espressioni è basato sul linguaggio JavaScript standard, ma non è necessario conoscere JavaScript per usarle. Potete creare espressioni usando il selettore o copiando esempi semplici e modificandoli in base alle vostre esigenze.

Nota: *due fonti di espressioni di esempio sono il progetto modello Campionatore di espressioni (File > Sfoglia modelli di progetto) e predefiniti per animazione nella categoria Comportamenti (Animazione > Sfoglia impostazioni predefinite).*

I predefiniti di animazione possono includere espressioni o essere costituiti addirittura interamente da un'espressione. I predefiniti di animazione che utilizzano le espressioni anziché i fotogrammi chiave sono talvolta denominati comportamenti.

Dopo aver aggiunto un'espressione a una proprietà, potete continuare ad aggiungere o modificare i fotogrammi chiave per la proprietà. Un'espressione può utilizzare il valore di una proprietà determinato dai relativi fotogrammi chiave adoperandolo come input per generare nuovi valori modificati. Ad esempio, la seguente espressione sulla proprietà Rotazione di un livello aggiunge 90 gradi al valore della proprietà Rotazione, oltre al movimento suddiviso in fotogrammi chiave:

```
value + 90
```

Alcuni metodi (come la deformazione) agiscono direttamente sui valori suddivisi in fotogrammi chiave della proprietà. Consultate Attributi e metodi delle proprietà (riferimento espressioni).

La seguente espressione nella proprietà Posizione di un livello mantiene il movimento suddiviso in fotogrammi chiave del livello e fa sì che esso si deformi leggermente:

```
wiggle(10, 10)
```

Nota: *l'uso dell'espressione wiggle spesso è molto più veloce e semplice dell'uso dello strumento Deformazione.*

Quando animate il testo potete usare il selettore Espressione per specificare in quale misura desiderate che una proprietà di animatore influenzi

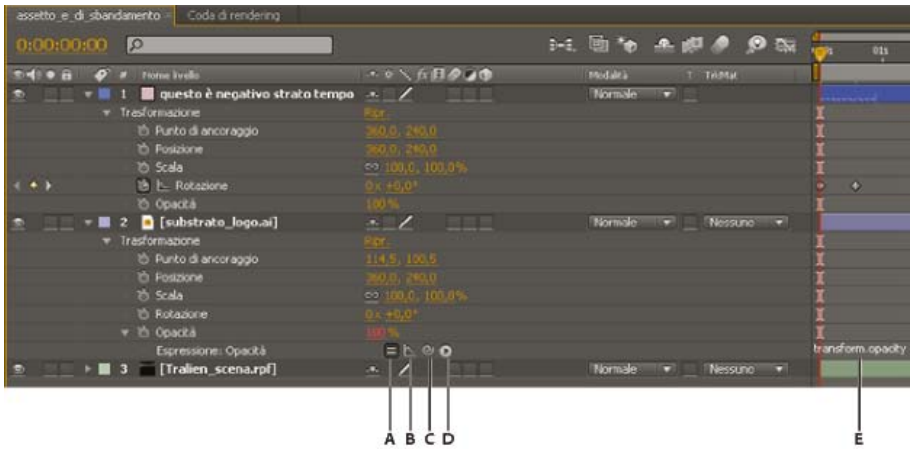
ciascun carattere di testo. Potete aggiungere uno o più selettori Espressione a un gruppo di animatori e quel gruppo di animatori può contenere una o più proprietà.

Torna all'inizio

Aggiungere, modificare e rimuovere espressioni

Potete creare intere espressioni digitandole o utilizzando il menu Lingua espressione oppure il selettore. È inoltre possibile incollare un'espressione copiandola da un esempio o da un'altra proprietà.

Potete eseguire tutte le operazioni necessarie relative alle espressioni nel pannello Timeline, anche se a volte è più comodo trascinare il selettore su una proprietà nel pannello Controlli effetti. Le espressioni vengono immesse e modificate nel campo dell'espressione, un campo di testo ridimensionabile all'interno del grafico del tempo. Il campo espressioni è visualizzato di fianco alla proprietà nella modalità barre livello, mentre è visualizzato nella parte inferiore dell'editor grafico in modalità Editor grafico. Potete scrivere un'espressione in un editor di testo e copiarla nel campo espressioni. Aggiungendo un'espressione a una proprietà livello, il campo espressioni visualizza un'espressione predefinita. Essenzialmente, l'espressione predefinita non fa nulla, in quanto imposta il valore della proprietà su se stessa, il che semplifica il perfezionamento dell'espressione.



Interfaccia espressioni nel pannello TImeline in modalità barre livello
A. *Switch Attiva espressione* ***B.*** *Pulsante Mostra grafico post-espressione* ***C.*** *Selettore* ***D.*** *Menu Lingua espressione* ***E.*** *Campo Espressioni*

Durante la modifica di un'espressione sono sospesi tutti i tipi di anteprima. Viene visualizzata una barra rossa nella parte inferiore dei pannelli in attesa dell'uscita dalla modalità di modifica del testo.

I valori di una proprietà che contiene un'espressione sono visualizzati in rosso o in rosa.

Un valido metodo per iniziare a lavorare con le espressioni consiste nel creare un'espressione semplice con il selettore, quindi modificare il comportamento dell'espressione mediante semplici operazioni matematiche come quelle riportate nella tabella seguente:

Simbolo	Funzione
+	aggiungere
-	sottrarre
/	dividere
*	moltiplicare
*-1	eseguire l'opposto dell'originale, ad esempio in senso antiorario anziché orario

Potete ad esempio raddoppiare il risultato digitando *2 alla fine dell'espressione, oppure dividere a metà il risultato digitando /2 alla fine dell'espressione.

Man mano vi abituerete a modificare le espressioni e potrete combinare queste semplici operazioni e utilizzarne delle altre. Potete ad esempio aggiungere /360*100 alla fine di un'espressione per modificare il relativo intervallo da 0-360 a 0-100. Questa modifica è utile se desiderate convertire i valori di una manopola a 360° in un dispositivo di scorrimento misurato in percentuali.

Il menu Lingua espressione nel pannello Timeline contiene gli elementi relativi alla lingua specifici di After Effects che è possibile usare in un'espressione. Questo menu serve per determinare gli elementi validi e la loro sintassi corretta; usatelo come riferimento per gli elementi disponibili. Quando scegliete un oggetto, attributo o metodo dal menu, After Effects lo inserisce automaticamente nel campo espressioni nel punto di inserimento. Se il testo è selezionato nel campo dell'espressione, il nuovo testo dell'espressione sostituisce il testo selezionato. Se il punto di inserimento non è presente nel campo dell'espressione, il nuovo testo dell'espressione sostituisce tutto il testo presente nel campo.

Il menu Lingua espressione elenca gli argomenti e i valori predefiniti. Questa convenzione consente di ricordare facilmente quali elementi è possibile controllare scrivendo un'espressione. Ad esempio, nel menu Lingua, il metodo Deformazione nella categoria Proprietà è visualizzato come wiggle(freq, amp, octaves=1, amp_mult=.5, t=time). Tra le parentesi che seguono wiggle sono elencati cinque argomenti. Il segno = negli ultimi tre argomenti indica che l'uso di questi argomenti è opzionale. Non specificando alcun valore per essi, si applicano le impostazioni predefinite, vale a dire rispettivamente 1, .5 e il tempo corrente.

Importante: *sostituite i nomi degli argomenti creati dal menu Lingua espressione con i valori effettivi.*

Nel forum AE Enhancers, Paul Tuersley mette a disposizione uno script che aggiunge automaticamente le espressioni wiggle, smooth e loop alle proprietà selezionate. L'utilizzo di questo script è un buon metodo offerto ai principianti per far pratica con le espressioni.

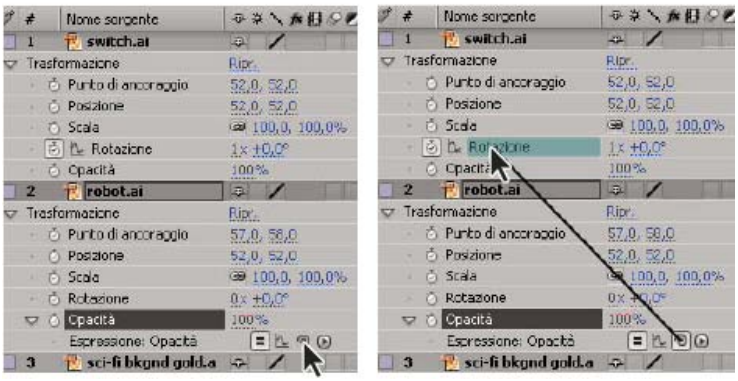
Jeff Almasol fornisce uno script che elabora automaticamente le espressioni, apportando le modifiche specificate. Ad esempio, lo script può essere utilizzato per rimuovere automaticamente o attivare le espressioni disattivate. Per informazioni in merito, consultate il sito Web di Jeff Almasol.

Aggiungere, disattivare o rimuovere un'espressione

- Per aggiungere un'espressione a una proprietà, selezionate la proprietà nel pannello Timeline e scegliete Animazione > Aggiungi espressione o premete Alt+Maiusc+= (Windows) o Opzione+Maiusc+= (Mac OS); oppure tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante cronometro accanto al nome della proprietà nel pannello Timeline o nel pannello Controlli effetti.
- Per disattivare temporaneamente un'espressione, fate clic sullo switch Attiva espressione. Quando un'espressione è disattivata, sullo switch appare una barra ≠.
- Per rimuovere un'espressione da una proprietà, selezionate la proprietà nel pannello Timeline e scegliete Animazione > Rimuovi espressione oppure tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante del cronometro accanto al nome della proprietà nel pannello Timeline o nel pannello Controlli effetti.

Modificare un'espressione con il selettore

Se non avete familiarità con JavaScript o con il linguaggio delle espressioni After Effects, potete comunque sfruttare i vantaggi offerti dalle espressioni utilizzando il selettore. Potete trascinare semplicemente il selettore da una proprietà all'altra per collegare le proprietà con un'espressione e il testo dell'espressione sarà immesso nel campo espressioni nel punto di inserimento. Se il testo è selezionato nel campo dell'espressione, il nuovo testo dell'espressione sostituisce il testo selezionato. Se il punto di inserimento non è presente nel campo dell'espressione, il nuovo testo dell'espressione sostituisce tutto il testo presente nel campo.



Trascinate il selettore su una proprietà per creare un collegamento al valore della proprietà.

Potete trascinare il selettore sul nome o sul valore di una proprietà. Eseguendo il trascinamento sul nome di una proprietà, l'espressione risultante visualizza tutti i valori insieme. Ad esempio, trascinando il selettore sul nome della proprietà Posizione, viene visualizzata un'espressione simile alla seguente:

```
thisComp.layer("Layer 1").transform.position
```

Se trascinate il selettore su uno dei valori del componente della proprietà Posizione (ad esempio il valore y) viene visualizzata un'espressione simile alla seguente, nella quale sia le coordinate x che quelle y della proprietà sono collegate al valore y della proprietà Posizione:

```
temp = thisComp.layer("Layer 1").transform.position[1];
[temp, temp]
```

Se il livello, la maschera o l'effetto sul quale viene trascinato il selettore non è dotato di un nome univoco nel contesto locale, After Effects gli assegna un nuovo nome. Ad esempio, se due o più maschere sono denominate "Maschera" sullo stesso livello, trascinando il selettore su una di esse, After Effects la rinomina "Maschera 2".

Il formato delle espressioni create dal selettore è determinato dalla preferenza Il selettore espressioni usa inglese compatto, disponibile in Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o After Effects > Preferenze > Generali (Mac OS). Per impostazione predefinita, il selettore crea

espressioni in inglese compatto, le quali utilizzano i nomi per le proprietà così come essi appaiono nel pannello Timeline per le proprietà all'interno di un'espressione. Poiché tali nomi sono codificati nell'applicazione e non cambiano mai, le espressioni sono in grado di funzionare anche quando After Effects viene eseguito in un'altra lingua. I nomi delle proprietà che è possibile modificare sono racchiusi tra virgolette doppie e rimangono invariati in qualsiasi lingua. Se non si prevede di condividere i progetti con altre lingue, è possibile deselezionare questa preferenza. Questa preferenza non influisce sui nomi o sulle proprietà degli effetti.

Viene riportato di seguito un esempio di inglese compatto:

```
thisComp.layer("Layer 1").transform.position
```

Questa è la stessa espressione, non espressa in inglese compatto:

```
thisComp.layer("Layer 1")("Transform")("Position")
```

Nota: *poiché l'impostazione predefinita usa l'inglese compatto, questo documento utilizza l'inglese compatto nella maggior parte degli esempi e delle illustrazioni.*

1. Trascinate il selettore su un'altra proprietà nel pannello Timeline o Controlli effetti.
2. Se desiderate, modificate l'espressione predefinita nel campo espressioni.

Nota: *Se utilizzate il selettore per creare un'espressione per fare riferimento a un livello e il livello ha lo stesso nome di un altro livello nella stessa composizione, il nome del livello di destinazione cambia. Il nuovo nome del livello è il vecchio nome del livello con un numero alla fine. Questa modifica è necessaria per assicurarsi che l'espressione faccia riferimento in modo non ambiguo a un singolo livello nella composizione.*

Modificare manualmente un'espressione

1. Fate clic sul campo espressioni per passare alla modalità di modifica del testo.
   Nota: *quando passate in modalità di modifica del testo, viene selezionata l'intera espressione. Per aggiungere elementi all'espressione, fate clic nell'espressione per posizionare il punto di inserimento: in caso contrario sostituirete l'intera espressione.*
2. Digitate e modificate il testo nel campo espressioni utilizzando, se lo desiderate, il menu Lingua espressione.
   Per visualizzare una parte maggiore di un'espressione su più righe, trascinate la parte inferiore o superiore del campo espressioni per ridimensionarlo.
3. Per uscire dalla modalità di modifica del testo e attivare l'espressione, effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Premete Invio sul tastierino numerico.
   - Fate clic all'esterno del campo espressioni.

Esempio: uso del riferimento alla lingua dell'espressione per scrivere un'espressione

Torna all'inizio

Seguite l'esempio per imparare come utilizzare il riferimento della lingua dell'espressione di After Effects per scrivere espressioni. L'espressione creata in questo esempio collega la proprietà Posizione del Solido 2 alla proprietà Posizione del Solido 1, con il movimento di Solido 2 sfalsato di 2 secondi rispetto a quello di Solido 1.

1. Create due livelli solidi Solido 1 e Solido 2.
2. Animate i valori della proprietà Posizione per il Solido 1 mediante i fotogrammi chiave. Consultate Animazioni, fotogrammi chiave ed espressioni.
3. Selezionate la proprietà Posizione per Solido 2 e scegliete Animazione > Aggiungi espressione oppure tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante cronometro della proprietà. Per impostazione predefinita, appare la seguente espressione:

   ```
   transform.position
   ```

4. Sulla parola transform.position digitate direttamente:

   ```
   thisComp
   ```

5. L'elemento thisComp è un attributo globale il cui valore è un oggetto Composizione che rappresenta la composizione corrente.

Per determinare cosa può seguire thisComp nell'espressione, cercate il valore restituito per thisComp in Oggetti globali, attributi e metodi (riferimento espressioni)..

Notate che thisComp restituisce un oggetto Comp. Quindi esaminate Attributi e metodi di composizione (riferimento espressioni) per vedere quali attributi e metodi potete usare con un oggetto Comp. Un'opzione è layer(index). L'indice o il numero all'interno delle parentesi specifica il livello da utilizzare. Per questo esempio, supponiamo che Solido 1 sia il primo livello della composizione. Per recuperare i valori dal primo livello nella composizione attiva, digitate .layer(1) alla fine dell'espressione per ottenere quanto segue:

```
thisComp.layer(1)
```

6. Esaminate di nuovo il riferimento degli elementi dell'espressione per verificare che layer(index) restituisca un oggetto Livello. Esaminate Attributi e metodi generali del livello (riferimento espressioni), e cercate l'elemento che intendete usare. Se ad esempio desiderate ottenere i valori della proprietà Posizione per il livello, digitate .position alla fine dell'espressione per ottenere quanto segue:

```
thisComp.layer(1).position
```

7. Da Attributi e metodi generali del livello (riferimento espressioni), potete verificare che l'attributo position restituisce una proprietà. Cercate Attributi e metodi delle proprietà (riferimento espressioni) e notate che è possibile aggiungere un fattore tempo all'espressione. Per aggiungere un tempo specifico, ad esempio il tempo corrente più 2 secondi, digitate .valueAtTime(time+2) alla fine dell'espressione per ottenere quanto segue:

```
thisComp.layer(1).position.valueAtTime(time+2)
```

8. Da Attributi e metodi delle proprietà (riferimento espressioni), notate che il metodo valueAtTime restituisce un numero o una matrice. Quando un'espressione restituisce un numero, una matrice o un valore booleano (vero o falso), non è possibile aggiungere altri attributi o metodi all'espressione (se lo desiderate, tuttavia, potete aggiungere operatori aritmetici come +, -, * e /).

Mostrare le espressioni e il grafico dell'espressione

Torna all'inizio

In modalità Editor grafico, il singolo campo espressioni è visualizzato come casella ridimensionabile nella parte inferiore dell'Editor grafico e mostra solo l'espressione per la proprietà selezionata. Per mostrare simultaneamente più campi espressioni, il pannello Timeline deve essere nella modalità barre livello.

Per alternare tra la modalità barre livello e la modalità Editor grafico, premete Maiusc+F3.

- Per visualizzare solo le proprietà con espressioni, selezionate uno o più livelli, quindi premete EE.
- Per visualizzare il campo dell'espressione nell'Editor grafico, scegliete Mostra editor espressioni dal menu Scegli tipo di grafico e opzioni nella parte inferiore dell'Editor grafico. Quando aggiungete una nuova espressione a una proprietà viene visualizzato l'editor espressioni, indipendentemente da questa impostazione.
  Per ridimensionare il campo espressioni, trascinate il bordo inferiore verso l'alto o verso il basso.
- Per visualizzare il modo in cui un'espressione cambia il grafico del valore o della velocità, fate clic sul pulsante Mostra grafico post-espressione visualizzando nel contempo il grafico del valore o della velocità nell'Editor grafico.

  Il grafico di colore scuro visualizza il valore o la velocità prima che venga applicata l'espressione, mentre il grafico di colore chiaro visualizza il valore o la velocità dopo l'applicazione dell'espressione. Attivando la sovrapposizione del grafico per la proprietà Posizione, cambia anche la visualizzazione del tracciato animato nel pannello Composizione, per consentire di vedere il tracciato interessato dall'espressione.

Potete utilizzare il campo di ricerca nel pannello Timeline per cercare sia le espressioni che gli altri componenti di una proprietà. Se la stringa di ricerca appare in un'espressione, la proprietà e i gruppi di proprietà e il livello che la contengono sono visualizzati nell'insieme filtrato dei risultati della ricerca.

Scrivere espressioni per il testo sorgente

Torna all'inizio

La proprietà Testo sorgente di un livello testo viene interpretata dalle espressioni come stringa JavaScript. Potete usare il selettore per recuperare il testo sorgente da un altro livello testo; tuttavia, viene utilizzato solo lo stile del primo carattere del livello di destinazione.

Per ulteriori informazioni sull'oggetto JavaScript String, consultate un manuale di riferimento per JavaScript.

Potete usare "\r" in un'espressione stringa per iniziare una nuova riga di testo. Ad esempio, per copiare il testo originale da un livello sullo stesso livello e ripeterlo su una nuova riga con tutti i caratteri in maiuscolo, utilizzate l'espressione seguente:

```
text.sourceText + "\r" + text.sourceText.toUpperCase()
```

Aggiungere un livello testo a una composizione e aggiungere un'espressione alla sua proprietà Testo sorgente può essere un valido metodo per esaminare i valori delle proprietà di altri livelli. Ad esempio, l'espressione seguente in una proprietà Testo sorgente riporta il nome e il valore della proprietà Opacità per il livello successivo nell'ordine di sovrapposizione dei livelli:

```
thisComp.layer(index + 1).name + "\rOpacity = " + thisComp.layer(index + 1).opacity.value
```

L'esempio seguente riporta il nome dell'elemento di metraggio usato come sorgente del livello dell'immagine all'inizio dell'ordine di sovrapposizione nel tempo corrente in cui lo switch Video è impostato.

```
source_footage_name = "";
for (i = 1; i <= thisComp.numLayers; i++){
    if (i == index) continue;
    my_layer = thisComp.layer(i);
    if (! (my_layer.hasVideo && my_layer.active)) continue;
    if (time >= my_layer.inPoint && time < my_layer.outPoint){
        try{
            source_footage_name = my_layer.source.name;
        }catch(err1){
            source_footage_name = my_layer.name
        }
        break;
    }
}
source_footage_name
1
3
1
4
1
5
```

In Red Giant TV è disponibile un'esercitazione video di Aharon Rabinowitz ed espressioni di esempio che illustrano come animare il punteggio di un video game con la proprietà Testo sorgente e un effetto Scorrimento (un effetto Controlli espressione).

Nel sito Web graymachine di Harry Frank è disponibile un'esercitazione che mostra come usare le espressioni per leggere i dati provenienti da un file di testo esterno.

Torna all'inizio

Aggiungere commenti a un'espressione

Se create un'espressione complessa e intendete riutilizzarla in seguito per voi stessi o per altri, aggiungete dei commenti che spieghino le operazioni compiute dall'espressione e come funzionano le varie parti.

- Digitate // all'inizio del commento. Qualsiasi testo compreso tra // e la fine della riga verrà ignorato. Ad esempio:

  ```
  // This is a comment.
  ```

  Per esempi di questo tipo di commento, consultate Esempio di espressione: dissolvere l'opacità di un livello 3D in base alla distanza dalla videocamera.

- Digitate /* all'inizio del commento e */ alla fine del commento. Qualsiasi testo compreso tra /* e*/ verrà ignorato. Ad esempio:

  ```
  /*  This is a
      multiline comment. */
  ```

  Per esempi di questo tipo di commento, consultate Salvare e riutilizzare le espressioni.

Torna all'inizio

Salvare e riutilizzare le espressioni

Dopo aver scritto un'espressione, potete salvarla, per poi usarla in un secondo momento, copiandola e incollandola in un'applicazione per la modifica di testo oppure salvandola in un predefinito per animazione o in un progetto di modello. Tuttavia, poiché le espressioni vengono scritte in relazione agli altri livelli di un progetto e possono utilizzare nomi di livello specifici, talvolta è necessario modificare un'espressione per trasferirla da un progetto all'altro.

Potete definire le vostre funzioni all'interno delle espressioni utilizzando la normale sintassi delle funzioni JavaScript. In questo esempio viene definita una funzione che calcola la media di due valori e l'ultima riga utilizza questa funzione:

```
function average(a, b)
{
  return (a + b) / 2;
}
average(position, thisComp.layer(1).position);
```

Nota: *dovete definire completamente ogni funzione all'interno di ciascuna espressione in cui essa è utilizzata. Non esiste nessuna libreria globale di funzioni alla quale potete effettuare aggiunte.*

Se desiderate salvare un'espressione per utilizzarla in un altro progetto, aggiungete dei commenti all'espressione. Consultate Aggiungere commenti a un'espressione. Sarà inoltre opportuno utilizzare delle variabili in modo da poter modificare un valore in un'unica posizione invece di doverlo modificare in diverse posizioni.

Questa espressione, ad esempio, presenta all'inizio un commento su più righe che spiega le operazioni svolte dall'espressione e un breve commento esplicativo, dopo la dichiarazione e l'inizializzazione di una variabile, sulla funzione della variabile:

```
/*  This expression on a Source Text property reports the name
    of a layer and the value of its Opacity property. */

var myLayerIndex = 1; // layer to inspect, initialized to 1, for top layer

thisComp.layer(myLayerIndex).name + ": \rOpacity = " +   thisComp.layer(myLayerIndex).opacity.value
```

Potete salvare un predefinito dell'animazione che includa un'espressione e riutilizzarla in altri progetti, se l'espressione non si riferisce a proprietà che non esistono negli altri progetti. Quando salvate un predefinito in cui una proprietà ha un'espressione ma nessun fotogramma chiave, viene salvata solo l'espressione. Se la proprietà ha uno o più fotogrammi chiave, il predefinito salvato contiene l'espressione insieme a tutti i valori dei fotogrammi chiave.

Potete copiare un'espressione da una proprietà del livello, con o senza i fotogrammi chiave della proprietà.

- Per copiare un'espressione e i fotogrammi chiave da una proprietà ad altre proprietà, selezionate la proprietà del livello sorgente nel pannello Timeline, copiate la proprietà del livello, selezionate le proprietà del livello di destinazione e scegliete Incolla.
- Per copiare un'espressione da una proprietà ad altre proprietà senza copiare i fotogrammi chiave, selezionate la proprietà sorgente, scegliete Modifica > Copia solo espressione, selezionate le proprietà di destinazione e scegliete Incolla.
  Copiare un'espressione senza fotogrammi chiave è utile se desiderate copiare e incollare contemporaneamente molteplici espressioni su uno o più livelli nuovi, o se desiderate copiare e incollare un'espressione su più livelli.

Nota: *come quando incollate fotogrammi chiave e altri elementi, spesso potete incollare l'elemento nel livello di destinazione e lasciare che After Effects determini automaticamente quale proprietà debba essere la destinataria dell'operazione Incolla. Questo metodo funziona ad esempio per incollare la proprietà Posizione da un livello a un altro ma dovrete selezionare personalmente la proprietà di destinazione se state incollando un'espressione da una proprietà Posizione a una proprietà Scala.*

Paul Tuersley fornisce lo script pt_ExpressEdit per gestire e modificare le espressioni.

Torna all'inizio

controlli espressione, effetti

Utilizzate un effetto Controlli espressione per aggiungere un controllo utilizzabile per elaborare i valori di una o più proprietà collegando la proprietà al controllo mediante le espressioni. Un singolo controllo può influire su varie proprietà contemporaneamente.

I nomi degli effetti Controlli espressione indicano il tipo di controllo di proprietà che forniscono: Controllo angolo, Controllo caselle, Controllo colore, Controllo livello, Controllo punto, Controllo cursore. After Effects CS5.5 (e versioni successive) include inoltre Controllo punto 3D.

Se applicate un predefinito di animazione dalla categoria Impostazioni predefinite animazione > Forme > Sfondi, vedrete un effetto Controllo forma animata personalizzato nel pannello Controlli effetti. Questo effetto personalizzato è uno speciale effetto per il controllo delle espressioni che era stato creato appositamente per questi predefiniti di animazione. Potete copiare e incollare questo effetto in altri livelli, oppure salvarlo come predefinito di animazione in modo da poterlo applicare altrove.

Potete applicare gli effetti per il controllo delle espressioni a un livello nello stesso modo in cui applicate gli altri effetti, ad esempio trascinando

l'effetto sul livello dal pannello Effetti e predefiniti.

Potete applicare gli effetti per il controllo delle espressioni a qualsiasi livello; tuttavia, è utile applicarli a un livello di tipo NULL, che potrete usare semplicemente come livello di controllo. Aggiungete quindi le espressioni alle proprietà di altri livelli per ottenere l'input da quel controllo. Potete ad esempio aggiungere l'effetto Controllo cursori a un livello NULL (Null 1) e applicare quindi l'espressione alle proprietà Posizione di più livelli:

```
position+[0,10*(index-1)*thisComp.layer("Null 1").effect("Slider Control")("Slider")]
```

In questo esempio, quando trascinate il cursore, vengono spostati tutti i livelli con questa espressione. I livelli con numeri di indice maggiori (i livelli verso la parte inferiore del pannello Timeline) vengono spostati più dei livelli con numeri di indice minori, con intervalli di 10 pixel. Potete impostare i fotogrammi chiave per il cursore sul livello NULL e tutti gli altri livelli si animeranno di conseguenza.

Spesso è utile rinominare ciascuna istanza di un effetto Controllo espressione per indicarne l'uso. Ad esempio, ridenominando un'istanza dell'effetto Controllo colore in colore cielo sarà più semplice verificare la caratteristica dell'effetto. Potete ridenominare ciascuna istanza di un effetto Controllo colore allo stesso modo in cui ridenominate qualsiasi altro effetto: selezionatelo nel pannello Timeline o nel pannello Controlli effetti e premete Invio sulla tastiera (Windows) o Invio (Mac OS).

Per modificare l'intervallo di un controllo, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul valore della proprietà sottolineato e scegliete Modifica valore dal menu di scelta rapida.

Ulteriori risorse sugli effetti Controlli espressione

Nel sito Web (Maltaannon) fornisce una semplice spiegazione e dimostrazione dell'effetto Controllo angolo e degli effetti Controlli espressione nel sito Web Motionworkse.

La serie in tre parti di esercitazioni video "After Effects Expression Controls" di Aharon Rabinowitz, disponibile nel sito Web Creative COW, illustra gli effetti Controlli espressione e mostra alcuni esempi di base relativi ai loro possibili utilizzi.

Nel sito Web graymachine di Harry Frank è disponibile il progetto di un orologio in cui i movimenti delle lancette sono collegati a un effetto Controllo angolo su un livello Nullo che controlla il tempo.

Nel blog After Effects Region of Interest di Todd Kopriva sono disponibili istruzioni sull'uso del metodo sampleImage e sull'effetto Controllo punto per cercare un punto specifico nei colori durante la correzione dei colori.

Convertire un'espressione in fotogrammi chiave

Torna all'inizio

Talvolta è opportuno convertire un'espressione in fotogrammi chiave. Ad esempio, se desiderate bloccare i valori di un'espressione, potete convertire l'espressione in fotogrammi chiave e successivamente regolare i fotogrammi chiave di conseguenza; oppure, se un'espressione richiede molto tempo per eseguire la valutazione, potete convertirla in fotogrammi chiave che consentono un rendering più rapido. Convertendo un'espressione in fotogrammi chiave, After Effects valuta l'espressione, creando un fotogramma chiave per ogni fotogramma, quindi disabilita l'espressione.

✤ Nel pannello Timeline, selezionate la proprietà sulla quale è scritta l'espressione e scegliete Animazione > Assistente fotogramma chiave > Converti espressioni in fotogrammi chiave.

Il linguaggio delle espressioni

Torna all'inizio

Il linguaggio delle espressioni After Effects si basa su JavaScript 1.2, con un'ampia gamma di oggetti incorporati. After Effects utilizza solo il linguaggio JavaScript 1.2 standard di base, non le estensioni specifiche del browser Web. After Effects contiene una serie di oggetti estensione propri, quali ad esempio Livello, Composizione, Metraggio e Videocamera che potete usare per ottenere la maggior parte dei valori di un progetto After Effects.

Anche se il linguaggio delle espressioni è basato su un linguaggio di script, esiste una differenza piccola, ma importante, tra uno script e un'espressione: mentre uno script indica a un'applicazione di *fare* qualcosa, un'espressione indica che una proprietà *è* qualcosa.

Per ulteriori informazioni su JavaScript, consultate una fonte di riferimento di JavaScript.

Quando create le espressioni, tenete presente quanto segue:

- Il valore di un'espressione è il valore dell'ultima definizione valutata.
- JavaScript è un linguaggio sensibile alla distinzione maiuscole/minuscole.
- I punto e virgola sono necessari per separare frasi o righe.
- Gli spazi tra le parole vengono ignorati, tranne all'interno delle stringhe.

In JavaScript, un valore memorizzato in un oggetto è chiamato proprietà. Tuttavia, After Effects usa il termine proprietà in riferimento ai componenti del livello definiti nel pannello Timeline. Per questo motivo, After Effects fa riferimento alle proprietà JavaScript come metodi o attributi. Come regola generale, la differenza tra un metodo e un attributo è che di solito il metodo esegue una qualche operazione per creare (restituire) il proprio valore di output, mentre un attributo, per creare il proprio valore di output, fa riferimento semplicemente a un valore esistente. Per distinguere un metodo da un attributo, la cosa più semplice consiste nel cercare le parentesi che seguono il nome del metodo, le quali racchiudono

qualsiasi argomento di input nel metodo.

Un oggetto è un elemento che può contenere altri oggetti, attributi e metodi. Le composizioni, i livelli e gli elementi di metraggio sono esempi di oggetti. In particolare, le composizioni, i livelli e gli elementi di metraggio sono oggetti globali, il che significa che è possibile farvi riferimento in qualsiasi contesto, senza fare riferimento a un oggetto di livello superiore.

Accedere ad attributi e metodi

Potete utilizzare la lingua dell'espressione per accedere ad attributi e metodi delle proprietà del livello. Per accedere a un valore, utilizzate una catena di riferimenti oggetto separati dall'operatore punto (.). Per concatenare i riferimenti oggetto oltre il livello (ad esempio per fare riferimento alle proprietà degli effetti, le maschere o gli animatori di testo), potete anche utilizzare le parentesi. Ad esempio, per collegare la proprietà Opacità nel Livello A alla proprietà Sfocatura dell'effetto Controllo sfocatura nel Livello B, immettete la seguente espressione nel campo dell'espressione per la proprietà Opacità per il Livello A:

```
thisComp.layer("Layer B").effect("Gaussian Blur")("Blurriness")
```

Leggendo questa espressione da sinistra verso destra, passate dal livello superiore, contenente l'oggetto, alla proprietà specifica:

- L'oggetto globale utilizzato fa riferimento alla composizione corrente: thisComp.
- Un oggetto di un livello specifico all'interno della composizione viene indicato con il proprio nome: layer("Layer B").
- Un oggetto di un effetto specifico all'interno del livello viene indicato con il proprio nome: effect("Gaussian Blur").
- Una proprietà di un effetto specifico all'interno dell'effetto viene indicato con il proprio nome: ("Blurriness").

Per l'ennesimo componente di una proprietà multidimensionale, come il componente y di un punto di controllo dell'effetto, aggiungete [n] alla fine, nel modo seguente:

```
thisComp.layer("Layer B").effect("Advanced Lightning")("Origin")[1]
```

L'oggetto predefinito per un'espressione è la proprietà sulla quale è scritta l'espressione, seguita dal livello contenente l'espressione; quindi, non è necessario specificare la proprietà. Ad esempio, un'espressione deformazioni scritta sulla proprietà Posizione di un livello può essere come segue:

```
wiggle(5, 10)
position.wiggle(5, 10)
```

Non è necessario includere il livello e la proprietà durante il loro recupero esternamente al livello e alla proprietà sulla quale è scritta l'espressione. Ad esempio, un'espressione scritta sulla proprietà Opacità del Livello B, collegandola alla proprietà Rotazione del Livello A avrebbe l'aspetto di questa espressione:

```
thisComp.layer("Layer A").rotation
```

Per visualizzare altri esempi, utilizzate il selettore per collegare una proprietà del livello all'altra e osservate le espressioni create.

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol potete trovare uno script utilizzabile per stabilire in che modo fare riferimento a una qualsiasi proprietà nelle espressioni.

Matrici e proprietà multidimensionali

Una matrice è un tipo di oggetto che memorizza una serie ordinata di numeri. Una matrice è rappresentata da un elenco di numeri separati da virgole e circondate da parentesi, come in questo esempio:

```
[10, 23]
```

Potete assegnare un oggetto Matrice a una variabile, cosicché sarà più semplice fare riferimento ai valori della matrice in altre aree dell'espressione. Ad esempio:

```
myArray = [10, 23]
```

La dimensione di un oggetto Matrice è il numero di elementi che essa contiene. La dimensione di myArray è 2. Proprietà diverse in After Effects hanno dimensioni diverse in base al relativo numero di argomenti valore. Nel linguaggio delle espressioni, i valori delle proprietà sono valori singoli (oggetti Numero) o matrici (oggetti Matrice).

La seguente tabella mostra alcuni esempi di proprietà e relative dimensioni:

Dimensione	Proprietà
1	Rotazione ° Opacità %
2	Scala [x=larghezza, y=altezza] Posizione [x, y] Punto di ancoraggio [x, y] Livelli audio [sinistra, destra]
3	Scala [larghezza, altezza, profondità] Posizione 3D [x, y, z] Punto di ancoraggio 3D [x, y, z] Orientamento [x, y, z]
4	Colore [rosso, verde, blu, alfa]

Potete accedere ai singoli elementi di un oggetto Matrice usando le parentesi e un numero di indice per indicare l'elemento desiderato. Gli elementi in un oggetto Matrice sono indicizzati a partire da 0. Nell'esempio precedente, myArray[0] è10 e myArray[1] è 23.

Le seguenti due espressioni sono equivalenti:

```
[myArray[0], 5]
[10, 5]
```

Le matrici della proprietà Posizione sono indicizzate come segue:

- position[0] è la coordinata x della posizione.
- position[1] è la coordinata y della posizione.
- position[2] è la coordinata z della posizione.

I colori sono rappresentati come matrici 4D [rosso, verde, blu, alfa]. In progetti con una profondità colore di 8 bpc o 16 bpc, ciascun valore in una matrice colore va da 0 (nero) a 1 (bianco). Ad esempio, il rosso può variare da 0 (nessun colore) a 1 (rosso). Così, [0,0,0,0] è nero e trasparente e [1,1,1,1] è bianco e completamente opaco. In progetti con una profondità colore di 32 bpc, sono consentiti valori inferiori a 0 e superiori a 1.

Se utilizzate un indice maggiore dell'indice del componente con le dimensioni massime in un oggetto Matrice, After Effects restituisce un errore. Ad esempio, myArray[2] causa un errore, ma position[2] restituisce la coordinata z della Posizione.

Molte proprietà e metodi nel linguaggio delle espressioni di After Effects accettano gli oggetti Matrice come argomenti o li restituiscono come valori. Ad esempio, thisLayer.position è un oggetto Matrice che può essere bidimensionale o tridimensionale in base al tipo di livello, 2D o 3D.

Se desiderate scrivere un'espressione che mantenga il valore y di un'animazione di Posizione, ma che fissi il valore x su 9, digitate quanto segue:

```
y = position[1];
[9,y]
```

Oppure ancora più breve:

```
[9, position[1]]
```

Si tratta di un punto importante, consideriamo quindi un altro esempio. Per combinare il valore della posizione x del livello A con il valore della posizione y del livello B, usate le seguenti espressioni:

```
x = thisComp.layer("Layer A").position[0];
```

```
y = thisComp.layer("Layer B").position[1];
[x,y]
```

Potete creare un'espressione che si riferisca a un solo valore all'interno della matrice di una proprietà 2D o 3D. Per impostazione predefinita, viene usato il primo valore, salvo diversamente specificato. Ad esempio, se trascinate il selettore dalla proprietà Rotazione del Livello A alla proprietà Scala del Livello B, viene visualizzata l'espressione seguente:

```
thisComp.layer("Layer B").scale[0]
```

Per impostazione predefinita, questa espressione utilizza il primo valore della proprietà Scala, ossia la larghezza. Se invece preferite usare il valore dell'altezza, trascinate il selettore direttamente sul secondo valore anziché sul nome della proprietà o modificate l'espressione come segue:

```
thisComp.layer("Layer B").scale[1]
```

Al contrario, se trascinate il selettore dalla proprietà Scala del livello B alla proprietà Rotazione del livello A, After Effects crea automaticamente una variabile, le assegnerà il valore monodimensionale della proprietà Rotazione e utilizza quella variabile per entrambe le dimensioni della proprietà Scala:

```
temp = thisComp.layer(1).transform.rotation;
[temp, temp]
```

Vettori

In After Effects, molte proprietà e metodi accettano o restituiscono vettori. After Effects definisce una matrice come vettore se rappresenta un punto o una direzione nello spazio. Ad esempio, in After Effects position restituisce un vettore.

Tuttavia, sebbene una funzione come audioLevels restituisca un valore bidimensionale (i livelli di canale destro e sinistro), non è definita vettore perché non rappresenta un punto o una direzione. Alcune funzioni in After Effects accettano argomenti vettore, ma generalmente servono solo nel caso in cui i valori passati rappresentano una direzione. Ad esempio, cross(vec1, vec2) calcola un terzo vettore ad angolo retto rispetto ai vettori di input. Il prodotto incrociato è utile quando vec1 e vec2 sono due vettori che rappresentano direzioni nello spazio, ma non lo è se essi rappresentano semplicemente due raccolte arbitrarie di numeri.

Indici ed etichette

L'indicizzazione degli elementi Livello, Effetto e Maschera in After Effects inizia da 1. Ad esempio, il primo livello nel pannello Timeline è layer(1).

In genere è preferibile usare il nome di un livello, effetto o maschera anziché un numero per evitare confusione ed errori durante il relativo spostamento o nel caso in cui gli argomenti vengano modificati in seguito agli aggiornamenti del prodotto. Quando utilizzate un nome, inseritelo sempre tra virgolette semplici. Ad esempio, la prima di queste espressioni è maggiormente comprensibile rispetto alla seconda e la prima espressione continuerà a essere valida anche cambiando l'ordine degli effetti:

```
effect("Colorama").param("Get Phase From")
effect(1).param(2)
```

Il tempo nelle espressioni

Il tempo all'interno di un'espressione è sempre il tempo composizione e non il tempo livello e viene misurato in secondi. Il tempo predefinito per un'espressione è il tempo corrente di composizione durante il quale ha luogo la valutazione dell'espressione. Le seguenti espressioni utilizzano entrambe il tempo di composizione predefinito e restituiscono gli stessi valori.

```
thisComp.layer(1).position
thisComp.layer(1).position.valueAtTime(time)
```

Per utilizzare un tempo relativo, aggiungete un valore tempo incrementale all'argomento time. Ad esempio, per ottenere il valore Posizione 5 secondi prima del tempo corrente, usate la seguente espressione:

```
thisComp.layer(1).position.valueAtTime(time-5)
```

I riferimenti temporali predefiniti alle proprietà nelle composizioni nidificate utilizzano il tempo di composizione predefinito originale e non il tempo modificato. Tuttavia, usando la funzione source per recuperare una proprietà, viene utilizzato il tempo modificato.

Ad esempio, se la sorgente di un livello nella composizione che lo contiene è una composizione nidificata e la composizione che lo contiene ha un tempo modificato, accedendo ai valori posizione di un livello nella composizione nidificata con la seguente espressione, i valori della posizione utilizzeranno il tempo predefinito della composizione:

```
comp("nested composition").layer(1).position
```

Tuttavia, accedendo al livello 1 con la funzione source i valori della posizione utilizzeranno il tempo modificato:

```
thisComp.layer("nested composition").source.layer(1).position
```

Nota: *utilizzando un tempo specifico in un'espressione, After Effects ignorerà il tempo modificato.*

Poiché le espressioni agiscono sul tempo in termini di unità di secondo (non fotogrammi), talvolta potrebbe essere necessario utilizzare i metodi di conversione per convertire i valori di tempo in modo da eseguire le operazioni sui fotogrammi. Consultate Metodi di conversione del tempo (riferimento espressioni).

Torna all'inizio

Errori nelle espressioni

Se un'espressione non può essere elaborata, After Effects visualizza un messaggio che spiega l'errore e disattiva automaticamente l'espressione. Un'icona gialla di avvertenza compare accanto all'espressione; fate clic sull'icona di avvertenza per visualizzare di nuovo il messaggio d'errore.

Per visualizzare le espressioni contenenti errori, selezionate uno o più livelli, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un livello selezionato nel pannello Timeline e scegliete Rivela errori espressione nel menu di scelta rapida.

Alcune espressioni utilizzano i nomi dei livelli o delle proprietà del vostro progetto; modificando il nome di un livello o di una proprietà contenuta in un'espressione, After Effects tenta di aggiornare l'espressione per utilizzare il nuovo nome. Tuttavia, in alcuni casi complessi, After Effects non è in grado di aggiornare automaticamente l'espressione, nel qual caso l'espressione potrebbe generare un messaggio d'errore e l'aggiornamento dovrà essere eseguito manualmente.

Importante: *se eseguite After Effects in una lingua diversa da quella per cui è stata scritta un'espressione, o se avete cambiato i nomi degli elementi (ad esempio livelli, effetti o altri gruppi di proprietà), l'espressione potrebbe non funzionare finché non la modificate per usare i nuovi nomi o le stringhe che corrispondono alla lingua in cui viene eseguito After Effects. Dato che gli esempi in questo documento sono stati creati per l'impostazione predefinita di After Effects (lingua inglese), alcuni di essi non funzioneranno senza tale modifica.*

Nota: *gli argomenti di alcuni effetti di After Effects sono cambiati rispetto a quelli delle versioni precedenti. Se alcune espressioni esistenti utilizzano i riferimenti dell'indice degli argomenti anziché i nomi degli argomenti, potrebbe essere necessario aggiornare le espressioni per poter usare i nomi degli argomenti.*

Anche precomporre più livelli fa sì che le espressioni che fanno riferimento a una delle proprietà dei livelli producano un errore, rendendo necessario l'aggiornamento di queste espressioni perché facciano riferimento al livello all'interno della nuova composizione. Questo riveste un'importanza particolare con le espressioni che utilizzano thisComp invece di fare riferimento a una composizione con il suo nome. Consultate La precomposizione e la nidificazione.

Jeff Almasol mette a disposizione uno script nel suo sito Web redefinery con il quale è possibile sostituire le istanze di thisComp con riferimenti espliciti al nome di una composizione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Riferimento per il linguaggio delle espressioni

Oggetti globali, attributi e metodi (riferimento espressioni).
Metodi di conversione del tempo (riferimento espressioni)
Metodi matematici vettoriali (riferimento espressioni)
Metodi di numeri casuali (riferimento espressioni)
Metodi di interpolazione (riferimento espressioni)
Metodi di conversione del colore (riferimento espressioni)
Altri metodi matematici (riferimento espressioni)
Attributi e metodi di composizione (riferimento espressioni)
Attributi e metodi del metraggio (riferimento espressioni)
Attributi e metodi generali degli oggetti secondari del livello (riferimento espressioni)
Attributi e metodi generali del livello (riferimento espressioni)
Attributi e metodi delle proprietà del livello (riferimento espressioni).
Attributi e metodi 3D del livello (riferimento espressioni)
Metodi di trasformazione dello spazio di un livello (riferimento espressioni)
Attributi e metodi della videocamera (riferimento espressioni)
Attributi e metodi della luce (riferimento espressioni)
Attributi e metodi degli effetti (riferimento espressioni)
Attributi e metodi delle maschere (riferimento espressioni)
Attributi e metodi delle proprietà (riferimento espressioni)
Attributi e metodi dei fotogrammi chiave (riferimento espressioni)
Attributi MarkerKey (riferimento espressioni)

Per scrivere le espressioni usate gli elementi espressione di After Effects con gli elementi JavaScript standard. Potete utilizzare il menu Lingua espressione in qualsiasi momento per inserire metodi e attributi in un'espressione e potete utilizzare il selettore in qualsiasi momento per inserire proprietà.

Se un argomento contiene un segno uguale (=) e un valore (ad esempio t=time o width=.2), se non viene specificato un valore diverso, l'argomento utilizzerà quello predefinito incluso.

Alcune descrizioni degli argomenti includono un numero tra parentesi quadre. Questo numero indica le dimensioni della proprietà o della Matrice prevista.

Alcune descrizioni dei valori restituiti includono un numero tra parentesi quadre. Questo numero indica le dimensioni della proprietà prevista o della Matrice. Se non è inclusa alcuna dimensione specifica, le dimensioni della Matrice restituita dipendono dalle dimensioni dell'input.

Il sito Web di riferimento W3Schools JavaScript fornisce informazioni per il linguaggio JavaScript standard, comprese le pagine per gli oggetti JavaScript Math e String.

Torna all'inizio

Oggetti globali, attributi e metodi (riferimento espressioni).

comp(name) Tipo di valore restituito: Comp.
Tipo di argomento: name è una Stringa.

Recupera un'altra composizione in base al nome.

footage(name) Tipo di valore restituito: Metraggio.
Tipo di argomento: name è una Stringa.

Recupera un elemento del metraggio in base al nome.

thisComp Tipo di valore restituito: Comp.
Rappresenta la composizione contenente l'espressione.

thisLayer Tipo di valore restituito: Livello, Luce o Videocamera.
Rappresenta il livello contenente l'espressione. Poiché thisLayer è un oggetto predefinito, il suo impiego è opzionale. Ad esempio, potete iniziare un'espressione con thisLayer.width o width e ottenere lo stesso risultato.

thisProperty Tipo di valore restituito: Proprietà.
Rappresenta la proprietà contenente l'espressione. Ad esempio, scrivendo un'espressione sulla proprietà Rotazione, potete iniziare un'espressione con thisProperty per fare riferimento alla proprietà Rotazione.

time Tipo di valore restituito: Numero.
Rappresenta il tempo della composizione, in secondi, in coincidenza del quale avviene la valutazione dell'espressione.

colorDepth Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il valore della profondità colore del progetto. Ad esempio, colorDepth restituisce 16 se la profondità colore del progetto è di 16 bit per canale.

posterizeTime(framesPerSecond) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: framesPerSecond è un numero.

Il valore framesPerSecond diventa la frequenza fotogrammi dalla quale eseguire il resto dell'espressione. Questa espressione consente di impostare la frequenza fotogrammi per una proprietà in modo che sia inferiore alla frequenza fotogrammi della composizione. Ad esempio, la seguente espressione aggiorna il valore della proprietà con un valore casuale una volta al secondo:

```
posterizeTime(1);
random()
```

value Tipo di valore restituito: Numero, Matrice o Stringa.
Rappresenta il valore al tempo corrente della proprietà contenente l'espressione.

Metodi di conversione del tempo (riferimento espressioni)

Torna all'inizio

timeToFrames(t = time + thisComp.displayStartTime, fps = 1.0 / thisComp.frameDuration, isDuration = false) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: t e fps sono numeri; isDuration è booleano.

Converte il valore di t, il cui valore predefinito è impostato sul tempo di composizione corrente, in un numero intero di fotogrammi. Il numero di fotogrammi al secondo è specificato nell'argomento fps il cui valore predefinito è impostato sulla frequenza fotogrammi della composizione corrente (thisComp.frameDuration). L'argomento isDuration, preimpostato su falso, deve essere vero se il valore t rappresenta una differenza tra due tempi invece di un tempo assoluto. I tempi assoluti sono arrotondati verso l'infinito negativo; le durate sono arrotondate lontano dallo zero (in alto verso i valori positivi).

framesToTime(frames, fps = 1.0 / thisComp.frameDuration) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: frames efps sono numeri.

L'inverso di timeToFrames. Restituisce il tempo corrispondente all'argomento frames richiesto. Non deve essere necessariamente un numero intero. Consultate timeToFrames per indicazioni sull'argomento fps.

timeToTimecode(t = time + thisComp.displayStartTime, timecodeBase = 30, isDuration = false) Tipo di valore restituito: Stringa.
Tipo di argomento: t e timecodeBase sono numeri, isDuration è booleano.

Converte il valore di t in una stringa che rappresenti il codice di tempo. Consultate timeToFrames per indicazioni sugli argomenti t e isDuration. Il valore timecodeBase, che per impostazione predefinita è pari a 30, specifica il numero di fotogrammi al secondo.

timeToNTSCTimecode(t = time + thisComp.displayStartTime, ntscDropFrame = false, isDuration = false) Tipo di valore restituito: Stringa.
Tipo di argomento: t è un numero, ntscDropFrame eisDuration sono booleani.

Converte t in una stringa rappresentante il codice di tempo NTSC. Consultate timeToFrames per indicazioni sugli argomenti t e isDuration. Se ntscDropFrame è falso (impostazione predefinita), la stringa risultante è il codice di tempo NTSC senza drop-frame. Se ntscDropFrame è vero, la stringa risultante è il codice di tempo NTSC con drop-frame.

timeToFeetAndFrames(t = time + thisComp.displayStartTime, fps = 1.0 / thisComp.frameDuration, framesPerFoot = 16, isDuration = false) Tipo di valore restituito: Stringa.
Tipo di argomento: t, fps eframesPerFoot sono numeriisDuration è booleano.

Converte il valore di t in una stringa che rappresenta i piedi della pellicola e i fotogrammi. Consultate timeToFrames per indicazioni sugli argomenti t, fps e isDuration. L'argomento framesPerFoot specifica il numero di fotogrammi in un piede di pellicola. Il suo valore predefinito è 16, la più comune frequenza fotogrammi per il metraggio 35 mm.

timeToCurrentFormat(t = time + thisComp.displayStartTime, fps = 1.0 / thisComp.frameDuration, isDuration = false) Tipo di valore restituito: Stringa.
Tipo di argomento: t e fps sono numeri; isDuration è booleano.

Converte il valore di t in una stringa rappresentante il tempo nel formato di visualizzazione corrente delle Impostazioni del progetto. Per una definizione di tutti gli argomenti, consultate timeToFrames.

In After Effects CS5.5 e versioni successive l'argomento opzionale ntscDropFrame è stato aggiunto alla funzione timeToCurrentFormat(). Impostazione predefinita: ntscDropFrame = thisComp.ntscDropFrame.

Per un maggiore controllo dell'aspetto del codice di tempo nel metraggio, utilizzate l'espressione timeToCurrentFormat per generare il codice di tempo invece di usare l'effetto Codice di tempo o Numeri. Create un livello di testo, aggiungete un'espressione alla proprietà Testo sorgente e inserite timeToCurrentFormat() nel campo dell'espressione. Con questo metodo potete formattare e animare il testo del codice di tempo. Inoltre il codice di tempo utilizza lo stesso stile di visualizzazione definito dalle impostazioni correnti del progetto.

Torna all'inizio

Metodi matematici vettoriali (riferimento espressioni)

Le funzioni matematiche vettoriali sono metodi globali per eseguire operazioni sulle matrici, considerandole come vettori matematici. A differenza dei metodi JavaScript incorporati, come Math.sin, questi metodi non sono utilizzati con il prefisso Math. A meno che non sia diversamente specificato, i metodi matematici vettoriali sono “indulgenti” per quanto riguarda le dimensioni e restituiscono un valore pari alla dimensione dell’oggetto Matrice di input più grande, aggiungendo degli zeri per gli elementi mancanti. Ad esempio, l’espressione add([10, 20], [1, 2, 3]) restituisce [11, 22, 3].

Nel sito Web di JJ Gifford potete trovare spiegazioni ed esempi che mostrano come utilizzare elementi di geometria e trigonometria con le espressioni.

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Chris e Trish Meyer con informazioni aggiuntive su matrici e metodi matematici vettoriali.

add(vec1, vec2) Tipo di valore restituito: Matrice.
Tipo di argomento: vec1 e vec2 sono matrici.

Aggiunge due vettori.

sub(vec1, vec2) Tipo di valore restituito: Matrice.
Tipo di argomento: vec1 e vec2 sono matrici.

Sottrae due vettori.

mul(vec, amount) Tipo di valore restituito: Matrice.
Tipo di argomento: vec è una matrice, amount è un numero.

Moltiplica ogni elemento del vettore per il valore numerico.

div(vec, amount) Tipo di valore restituito: Matrice.
Tipo di argomento: vec è una matrice, amount è un numero.

Divide ogni elemento del vettore per il valore numerico.

clamp(value, limit1, limit2) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: value, limit1 elimit2 sono numeri o matrici.

Il valore di ogni componente di value è vincolato a essere compreso tra i valori dei valori corrispondenti di limit1 e limit2.

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Chris e Trish Meyer con informazioni aggiuntive sul metodo clamp.

dot(vec1, vec2) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: vec1 e vec2 sono matrici.

Restituisce il prodotto (interno) dot degli argomenti vettore.

cross(vec1, vec2) Tipo di valore restituito: Matrice [2 o 3].
Tipo di argomento: vec1 e vec2 sono matrici [2 o 3].

Restituisce il prodotto incrociato vettoriale di vec1 e vec2. Per ulteriori informazioni consultate un riferimento matematico o la guida JavaScript.

normalize(vec) Tipo di valore restituito: Matrice.
Tipo di argomento: vec è una matrice.

Normalizza il vettore in modo tale che la sua lunghezza sia 1.0. L’uso del metodo normalize è una scorciatoia per l’esecuzione dell’operazione div(vec, length(vec)).

length(vec) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: vec è una matrice.

Restituisce la lunghezza del vettore vec.

length(point1, point2) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: point1 e point2 sono matrici.

Restituisce la distanza tra due punti. L’argomento point2 è opzionale. Ad esempio, length(point1, point2) corrisponde a length(sub(point1, point2)).

Ad esempio, aggiungete questa espressione alla proprietà Distanza focale di una videocamera per bloccare il piano focale sul punto di interesse della videocamera in modo tale che il punto di interesse sia a fuoco:

```
length(position, pointOfInterest)
```

lookAt(fromPoint, atPoint) Tipo di valore restituito: Matrice [3].
Tipo di argomento: fromPoint e atPoint sono matrici [3].

L’argomento fromPoint è il punto nello spazio mondo del livello che desiderate orientare. L’argomento atPoint è il punto nello spazio mondo del livello che desiderate indicare. Il valore restituito può essere utilizzato come espressione per la proprietà Orientamento, facendo puntare l’asse z

del livello verso atPoint. Questo metodo è particolarmente utile per videocamere e luci. Utilizzando questa espressione su una videocamera, disattivate l'orientamento automatico. Ad esempio, questa espressione sulla proprietà Orientamento di un faretto crea il punto luminoso nel punto di ancoraggio del livello numero 1 nella stessa composizione: lookAt(position, thisComp.layer(1).position)

Torna all'inizio

Metodi di numeri casuali (riferimento espressioni)

Nota: *Il metodo deformazione—utilizzato per variare a caso un valore di proprietà—si trova nella categoria di attributi e metodi Proprietà. Consultate Attributi e metodi delle proprietà (riferimento espressioni).*

seedRandom(offset, timeless=false) Tipo di valore restituito: nessuno.

Tipo di argomento: offset è un Numero, timeless è un valore booleano.

I metodi random e gaussRandom utilizzano un valore che controlla la sequenza dei numeri. Per impostazione predefinita, il valore viene calcolato come una funzione di un identificatore di livello univoco, la proprietà all'interno del livello, il tempo corrente e un valore di scostamento pari a 0. Chiamate seedRandom per impostare lo scostamento su un valore diverso da 0 e creare una diversa sequenza casuale.

Usate true per l'argomento timeless per non usare il tempo corrente come dati per il valore seed casuale. Usando true per l'argomento timeless è possibile generare un numero casuale che non varia a seconda del tempo di valutazione.

Il valore di offset, ma non il valore di timeless, è utilizzato anche per controllare il valore iniziale della funzione wiggle.

Ad esempio, questa espressione sulla proprietà Opacità imposta il valore Opacità su un valore casuale che non varia nel tempo:

```
seedRandom(123456, true);
random()*100
```

La moltiplicazione per 100, in questo esempio, converte il valore compreso nell'intervallo 0–1 restituito dal metodo casuale in un numero compreso tra 0–100. Questo intervallo di solito è più utile per la proprietà Opacità, la quale ha dei valori che vanno da 0% a 100%.

random() Tipo di valore restituito: Numero.

Restituisce un numero casuale compreso nell'intervallo 0–1.

In After Effects CS6, il comportamento della funzione random() viene modificato in modo da essere più casuale quando gli ID dei livelli sono ravvicinati. L'espressione wiggle() non subisce modifiche.

random(maxValOrArray) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.

Tipo di argomento: maxValOrArray è un numero o una matrice.

Se maxValOrArray è un numero, questo metodo restituisce un numero nell'intervallo da 0 a maxValOrArray. Se maxValOrArray è una matrice, questo metodo restituisce una matrice con le stesse dimensioni di maxValOrArray, con ogni componente compreso tra 0 e il componente corrispondente di maxValOrArray.

random(minValOrArray, maxValOrArray) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.

Tipo di argomento: minValOrArray e maxValOrArray sono numeri o matrici.

Se minValOrArray e maxValOrArray sono numeri, questo metodo restituisce un numero compreso nell'intervallo da minValOrArray a maxValOrArray. Se gli argomenti sono matrici, questo metodo restituisce una matrice con la stessa dimensione dell'argomento con la dimensione più grande, con ciascun componente nell'interno dal componente corrispondente di minValOrArray al componente corrispondente di maxValOrArray. Ad esempio, l'espressione random([100, 200], [300, 400]) restituisce una matrice il cui primo valore è compreso nell'intervallo 100–300 e il cui secondo valore è compreso nell'intervallo 200–400. Se le dimensioni delle due matrici di input non corrispondono, i valori di dimensioni più elevate della matrice più corta sono ampliati con degli zeri.

gaussRandom() Tipo di valore restituito: Numero.

Restituisce un numero casuale. I risultati hanno una distribuzione di forma gaussiana (a campana). Circa il 90% dei risultati è compreso nell'intervallo 0–1 e il rimanente 10% non rientra in questo intervallo.

gaussRandom(maxValOrArray) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.

Tipo di argomento: maxValOrArray è un numero o una matrice.

Se maxValOrArray è un numero, questo metodo restituisce un numero casuale. Circa il 90% dei risultati è compreso nell'intervallo da 0 a maxValOrArray e il rimanente 10% non rientra in questo intervallo. Se maxValOrArray è una matrice, questo metodo restituisce una matrice di valori casuali, con le stesse dimensioni di maxValOrArray. Il 90% dei valori è compreso nell'intervallo da 0 a maxValOrArray e il rimanente 10% non rientra in questo intervallo. I risultati hanno una distribuzione di forma gaussiana (a campana).

gaussRandom(minValOrArray, maxValOrArray) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.

Tipo di argomento: minValOrArray e maxValOrArray sono numeri o matrici.

Se minValOrArray e maxValOrArray sono numeri, questo metodo restituisce un numero casuale. Il 90% circa dei valori è compreso nell'intervallo da minValOrArray a maxValOrArray e il rimanente 10% non rientra in questo intervallo. Se gli argomenti sono Matrici, questo metodo restituisce una matrice di numeri casuali con le stesse dimensioni dell'argomento con le dimensioni maggiori. Per ciascun componente, il 90% circa dei risultati è compreso nell'intervallo dalla componente corrispondente di minValOrArray al componente corrispondente di maxValOrArray e il rimanente 10% non rientra in questo intervallo. I risultati hanno una distribuzione di forma gaussiana (a campana).

noise(valOrArray) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: valOrArray è un Numero o una Matrice [2 o 3].

Restituisce un numero nell'intervallo da –1 a 1. Il disturbo non è di fatto casuale, ma è basato su un disturbo Perlin, il che significa che anche i valori restituiti per due valori di input che sono vicini l'uno all'altro tenderanno a essere vicini l'uno all'altro. Questo tipo di disturbo è utile quando desiderate una sequenza di numeri apparentemente casuali che non variano enormemente l'uno dall'altro, come accade di solito quando si anima un qualsiasi tipo di movimento naturale apparentemente casuale. Esempio: rotation + 360*noise(time)

Torna all'inizio

Metodi di interpolazione (riferimento espressioni)

Per tutti i metodi di interpolazione, l'argomento t è spesso time o value, sebbene possa avere anche altri valori. Se t è time, l'interpolazione tra i valori ha luogo su una durata. Se t è value, l'espressione mappa un intervallo di valori su un nuovo intervallo di valori.

Per ulteriori spiegazioni ed esempi sui metodi di interpolazione, consultate il sito Web di JJ Gifford.

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Chris e Trish Meyer con informazioni aggiuntive ed esempi per tali metodi.

Ian Haigh mette a disposizione uno script nel sito Web di After Effects utilizzabile per applicare alle proprietà le espressioni avanzate del metodo di interpolazione, come i rimbalzi.

Sul sito Web di Creative COW sono disponibili due esercitazioni video di Andrew Devis che mostrano nel dettaglio come utilizzare il metodo di espressione linear con il comando Converti audio in fotogrammi chiave.

linear(t, tMin, tMax, value1, value2) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t, tMin e tMax sono numeri e value1 evalue2 sono numeri o matrici.

Restituisce value1 quando t <= tMin. Restituisce value2 quando t >= tMax. Restituisce una interpolazione lineare tra value1 e value2 quando tMin < t < tMax.

Ad esempio, questa espressione sulla proprietà Opacità fa sì che i valori Opacità sfumino in modo lineare dal 20% all'80% nel tempo da 0 a 6 secondi:

```
linear(time, 0, 6, 20, 80)
```

Questo metodo, come tutti quelli di interpolazione, può essere usato anche per la conversione da un intervallo di valori in un altro. Ad esempio, questa espressione sulla proprietà Opacità converte i valori Opacità dall'intervallo 0%-100% nell'intervallo 20%-80%:

```
linear(value, 0, 100, 20, 80)
```

linear(t, value1, value2) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t è un numero e value1 e value2 sono numeri o matrici.

Restituisce un valore che esegue l'interpolazione lineare davalue1 a value2 quando t varia da 0 a 1. Restituisce value1 se t <= 0. Restituisce value2 se t >= 1.

ease(t, value1, value2) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t è un numero e value1 e value2 sono numeri o matrici.

Simile a linear, con gli stessi argomenti, a eccezione del fatto che l'interpolazione esegue la regolazione automatica dell'attacco e dello stacco in modo tale che la velocità sia 0 nel punto iniziale e nel punto finale. Questo metodo produce un'animazione molto fluida.

ease(t, tMin, tMax, value1, value2) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t, tMin e tMax sono numeri e value1 evalue2 sono numeri o matrici.

Simile a linear, con gli stessi argomenti, a eccezione del fatto che l'interpolazione esegue la regolazione automatica dell'attacco e dello stacco in modo tale che la velocità sia 0 nel punto iniziale e nel punto finale. Questo metodo produce un'animazione molto fluida.

easeIn(t, value1, value2) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t è un numero e value1 e value2 sono numeri o matrici.

Simile a ease, a eccezione del fatto che la tangente è 0 solo sul latovalue1 e l'interpolazione è lineare sul latovalue2.

easeIn(t, tMin, tMax, value1, value2) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t, tMin e tMax sono numeri e value1 evalue2 sono numeri o matrici.

Simile a ease, a eccezione del fatto che la tangente è 0 solo sul lato tMin e l'interpolazione è lineare sul lato tMax.

easeOut(t, value1, value2) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t è un numero e value1 e value2 sono numeri o matrici.

Simile a ease, a eccezione del fatto che la tangente è 0 solo sul lato value2 e l'interpolazione è lineare sul lato value1.

easeOut(t, tMin, tMax, value1, value2) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t, tMin e tMax sono numeri e value1 evalue2 sono numeri o matrici.

Simile a ease, a eccezione del fatto che la tangente è 0 solo sul lato tMax e l'interpolazione è lineare sul lato tMin.

Metodi di conversione del colore (riferimento espressioni)

Torna all'inizio

Harry Frank mette a disposizione un'esercitazione video nel suo sito Web graymachine la quale mostra come utilizzare questi metodi di conversione del colore per modificare il colore delle onde generate dall'effetto Onde radio.

rgbToHsl(rgbaArray) Tipo di valore restituito: Matrice [4].
Tipo di argomento: rgbaArray è una matrice [4].

Converte un colore dello spazio cromatico RGBA nello spazio cromatico HSLA. L'input è una matrice di valori normalizzati dei canali rosso, verde, blu e alfa, tutti compresi tra 0.0 e 1.0. Il valore risultante è una matrice di valori dei canali di tonalità, saturazione, luminosità e alfa, tutti compresi tra 0.0 e 1.0. Esempio:

```
rgbToHsl.effect("Change Color")("Color To Change")
```

hslToRgb(hslaArray) Tipo di valore restituito: Matrice [4].
Tipo di argomento: hslaArray è una matrice [4].

Converte un colore dello spazio cromatico HSLA nello spazio cromatico RGBA. Questa conversione è l'opposto della conversione eseguita dal metodo rgbToHsl.

Altri metodi matematici (riferimento espressioni)

Torna all'inizio

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Chris e Trish Meyer con informazioni aggiuntive su questi metodi.

degreesToRadians(degrees) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: degrees è un Numero.

Converte i gradi in radianti.

radiansToDegrees(radians) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: radians è un Numero.

Converte i radianti in gradi.

Attributi e metodi di composizione (riferimento espressioni)

Torna all'inizio

layer(index) Tipo di valore restituito: Livello, Luce o Videocamera.
Tipo di argomento: index è un Numero.

Recupera il livello in base al numero (ordine numerico nel pannello Timeline). Esempio: thisComp.layer(3)

layer(name) Tipo di valore restituito: Livello, Luce o Videocamera.
Tipo di argomento: name è una Stringa.

Recupera il livello per nome. I nomi vengono abbinati in base al nome livello o, in sua assenza, in base al nome sorgente. Se esistono nomi duplicati, After Effects utilizza il primo dall'alto nel pannello Timeline. Esempio:

```
thisComp.layer("Solid 1")
```

layer(otherLayer, relIndex) Tipo di valore restituito: Livello, Luce o Videocamera.
Tipo di argomento: otherLayer è un oggetto Livello erelIndex è un numero.

Recupera il livello che si trova relIndex livelli sopra o sottootherLayer. Ad esempio, thisComp.layer(thisLayer, 1).active restituisce vero se il livello successivo verso il basso nel pannello Timeline è attivo.

marker Tipo di valore restituito: MarkerProperty.
Importante: *non potete accedere a un marcatore composizione in base al numero di marcatore. Se disponete di un progetto creato con una versione precedente di After Effects che utilizza numeri di marcatori composizione nelle espressioni, dovrete modificare le chiamate perché utilizzino invece marker.key(name). Poiché il nome predefinito di un marcatore composizione è un numero, convertendo il riferimento per usare il nome spesso è sufficiente racchiudere il numero tra virgolette.*
marker.key(index) Tipo di valore restituito: MarkerKey.

Tipo di argomento: index è un Numero.

Restituisce l'oggetto MarkerKey del marcatore con l'indice specificato. L'indice fa riferimento all'ordine del marcatore nel tempo di composizione, non al nome del marcatore. Ad esempio questa espressione restituisce il tempo del primo marcatore composizione:

```
thisComp.marker.key(1).time
```

marker.key(name) Tipo di valore restituito: MarkerKey.
Tipo di argomento: name è una Stringa.

Restituisce l'oggetto MarkerKey del marcatore con il nome specificato. Il valore name è il nome del marcatore, come digitato nel campo Commento nella finestra di dialogo Marcatore, ad esempio, marker.key("ch1("1"). Per un marcatore composizione il nome predefinito è un numero. Se più di un marcatore nella composizione ha lo stesso nome, questo metodo restituisce il marcatore che è posizionato prima nel tempo (nel tempo di composizione). Il valore per un marcatore è una stringa, non un numero. Ad esempio, questa espressione restituisce il tempo del marcatore composizione con il nome "0".

```
thisComp.marker.key("0").time
```

marker.nearestKey(t) Tipo di valore restituito: MarkerKey.
Tipo di argomento: t è un numero.

Restituisce il marcatore più vicino nel tempo a t. Ad esempio, questa espressione restituisce il tempo del marcatore composizione più vicino a 1 secondo:

```
thisComp.marker.nearestKey(1).time
```

Questa espressione restituisce il tempo del marcatore composizione più vicino al tempo corrente:

```
thisComp.marker.nearestKey(time).time
```

marker.numKeys Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il numero totale di marcatori composizione nella composizione.

numLayers Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il numero di livelli nella composizione.

activeCamera Tipo di valore restituito: Videocameraa.
Restituisce l'oggetto Videocameraa per la videocamera mediante la quale viene eseguito il rendering nel fotogramma corrente. Non si tratta necessariamente della videocamera attraverso la quale state guardando il pannello Composizione.

width Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce la larghezza della composizione in pixel.

Applicate la seguente espressione alla proprietà Posizione di un livello per centrare il livello nel fotogramma della composizione:

```
[thisComp.width/2, thisComp.height/2]
```

height Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce l'altezza della composizione in pixel.

duration Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce la durata della composizione in secondi.

ntscDropFrame Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se il codice di tempo è in formato drop-frame (After Effects CS5.5 e versioni successive).

displayStartTime Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il tempo di inizio della composizione in secondi.

frameDuration Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce la durata di un fotogramma in secondi.

shutterAngle Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il valore dell'angolo otturatore della composizione in gradi.

shutterPhase Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il valore della fase otturatore della composizione in gradi.

bgColor Tipo di valore restituito: Matrice [4].
Restituisce il colore di sfondo della composizione.

pixelAspect Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce le proporzioni pixel della composizione.

name Tipo di valore restituito: Stringa.
Specifica il nome della composizione.

Attributi e metodi del metraggio (riferimento espressioni)

Torna all'inizio

Per utilizzare un elemento di metraggio dal pannello Progetto come oggetto in un'espressione, utilizzate il metodo footage globale, come in footage("file_name"). Potete inoltre accedere all'oggetto metraggio utilizzando l'attributo source su un livello la cui sorgente è un elemento del metraggio.

width Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce l'ampiezza dell'elemento di metraggio in pixel.

height Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce l'altezza dell'elemento di metraggio in pixel.

duration Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce la durata dell'elemento di metraggio in secondi.

frameDuration Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce la durata di un fotogramma nell'elemento di metraggio in secondi.

ntscDropFrame Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se il codice di tempo è in formato drop-frame (After Effects CS5.5 e versioni successive).

pixelAspect Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce le proporzioni pixel dell'elemento di metraggio.

name Tipo di valore restituito: Stringa.
Restituisce il nome dell'elemento del metraggio come indicato nel pannello Progetto.

Attributi e metodi generali degli oggetti secondari del livello (riferimento espressioni)

Torna all'inizio

Nota: *Per After Effects CS6, il menu Lingua espressione, le voci "Oggetti secondari del livello", "Generali dei livelli", "Proprietà dei livelli", "Livello 3D" e "Trasformazione dello spazio di un livello" sono state organizzate in un sottomenu "Livello".*
source Tipo di valore restituito: Comp o Metraggio.
Restituisce l'oggetto Composizione sorgente o Metraggio sorgente per il livello. L'impostazione predefinita del tempo è regolata in base al tempo nella sorgente. Esempio: source.layer(1).position

sourceTime(t = time) Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce la sorgente del livello corrispondente al tempo t (After Effects CS5.5 e versioni successive).

effect(name) Tipo di valore restituito: Effetto.
Tipo di argomento: name è una Stringa.

After Effects trova l'effetto in base al nome nel pannello Controlli Effetti. Il nome può essere il nome predefinito o un nome definito dall'utente. Se più effetti hanno lo stesso nome, viene usato l'effetto più vicino alla parte superiore del pannello Controlli effetto. Esempio:

```
effect("Fast Blur")("Blurriness")
```

effect(index) Tipo di valore restituito: Effetto.
Tipo di argomento: index è un Numero.

After Effects trova l'effetto in base all'indice nel pannello Controlli effetti, partendo da 1 ed eseguendo il conto dall'alto.

mask(name) Tipo di valore restituito: Maschera.
Tipo di argomento: name è una Stringa.

Il nome può essere il nome predefinito o un nome definito dall'utente. Se più maschere hanno lo stesso nome, viene usata la prima maschera

(quella in cima all'elenco). Esempio:

```
mask("Mask 1")
```

mask(index) Tipo di valore restituito: Maschera.
Tipo di argomento: index è un Numero.

After Effects trova la maschera in base all'indice nel pannello Timeline, partendo da 1 ed eseguendo il conto alla rovescia dall'alto.

Torna all'inizio

Attributi e metodi generali del livello (riferimento espressioni)

width Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce la larghezza del livello in pixel. È uguale a source.width.

height Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce l'altezza del livello in pixel. È uguale a source.height.

index Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il numero di indice del livello nella composizione.

parent Tipo di valore restituito: Livello, Luce o Videocamera.
Restituisce l'oggetto Livello superiore del livello, se esiste. Esempio: position[0] + parent.width

hasParent Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se il livello ha un elemento superiore o falso in caso contrario.

Utilizzate l'attributo hasParent per stabilire se un livello ha un elemento superiore. Potete utilizzare questo attributo anche se il livello non ha un livello superiore. Ad esempio, la seguente espressione indica che il livello al quale applicate l'elemento superiore si deforma in base alla posizione dell'elemento superiore. Se il livello non ha elementi superiori, si deforma rispetto alla propria posizione. Se al livello viene successivamente assegnato un livello superiore, il comportamento del livello cambia di conseguenza:

```
idx = index;
if (hasParent) {
  idx = parent.index;
}
thisComp.layer(idx).position.wiggle(5,20)
```

inPoint Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il punto di attacco del livello in secondi.

Nota: *in generale, il valore di outPoint è maggiore del valore di inPoint. Tuttavia, se l'ordine di un livello nel tempo viene invertito, il valore di in Point è maggiore del valore di outPoint. Allo stesso modo, il valore di startTime può essere maggiore del valore di inPoint.*

outPoint Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il punto di stacco del livello in secondi.

startTime Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il momento iniziale del livello in secondi.

hasVideo Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se il livello ha un video o falso in caso contrario.

hasAudio Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se il livello ha l'audio o falso in caso contrario.

active Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se lo switch Video è attivato per il livello e se il tempo corrente è compreso nell'intervallo dal punto di attacco del livello al punto di scatto del livello, altrimenti restituisce falso.

enabled Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se lo switch Video è attivato per il livello; in caso contrario restituisce falso.

audioActive Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se lo switch Audio è attivato per il livello e se il tempo corrente è compreso nell'intervallo dal punto di attacco del livello al punto di scatto del livello, altrimenti restituisce falso.

sampleImage(point, radius = [.5, .5], postEffect=true, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [4].
Tipo di argomento: point è una Matrice [2], radius è una Matrice [2], postEffect è un Booleano e t è un Numero.

Campiona i valori dei colori e del canale alfa di un livello e restituisce il valore alfa medio ponderato dei pixel entro la distanza specificata del

punto come matrice: [red, green, blue, alpha]. Se postEffect è vero, i valori campionati sono relativi al livello dopo che maschere ed effetti del livello stesso sono stati sottoposti a rendering; se postEffect è falso, i valori campionati sono relativi al livello prima che maschere ed effetti siano stati sottoposti a rendering. Il valore di input point è nello spazio livello; il punto [0,0] è il centro del pixel in alto a sinistra del livello. Il valore di input radius specifica la distanza verticale e orizzontale dal centro del campione ai bordi del rettangolo campionato. Il valore predefinito campiona un solo pixel.

Nota: *il parametro postEffect si riferisce agli effetti applicati direttamente al livello, non agli effetti applicati indirettamente, come nel caso di un livello di regolazione.*

In questo esempio viene campionato un rettangolo di 4 pixel di larghezza e 3 pixel di altezza, centrato intorno a un punto 100 pixel in basso e a destra dell'angolo superiore sinistro del livello.

```
thisComp.layer(1).sampleImage([100, 100], [2, 1.5])
```

Dan Ebberts mette a disposizione un esempio di come utilizzare il metodo sampleImage nel suo sito Web MotionScript.

Nel forum AE Enhancers potete trovare un'espressione che utilizza il metodo sampleImage per misurare un livello testo o un livello forma e determinarne il rettangolo di selezione effettivo.

Nel blog After Effects Region of Interest di Todd Kopriva sono disponibili istruzioni sull'uso del metodo sampleImage e sull'effetto Controllo punto per cercare un punto specifico nei colori durante la correzione dei colori.

Torna all'inizio

Attributi e metodi delle proprietà del livello (riferimento espressioni).

Aggiungendo maschere, effetti, pennello o testo a un livello, After Effects aggiunge nuove proprietà al pannello Timeline. Il numero delle proprietà è troppo elevato perché possano essere elencate, usate quindi il selettore per imparare la sintassi necessaria per fare riferimento a esse nelle vostre espressioni.

anchorPoint Tipo di valore restituito: Proprietà [2 o 3].

Restituisce il valore del punto di ancoraggio del livello nel sistema di coordinate del livello (spazio livello).

position Tipo di valore restituito: Proprietà [2 o 3].

Restituisce il valore della posizione del livello, nello spazio mondo, se il livello non ha un elemento superiore. Se il livello ha un elemento superiore, restituisce il valore della posizione del livello nel sistema di coordinate del livello superiore (nello spazio livello del livello superiore).

scale Tipo di valore restituito: Proprietà [2 o 3].

Restituisce il valore della scala del livello, espressa in percentuale.

rotation Tipo di valore restituito: Proprietà.

Restituisce il valore della rotazione del livello in gradi. Per un livello 3D, restituisce il valore di rotazione z in gradi.

opacity Tipo di valore restituito: Proprietà.

Restituisce il valore dell'opacità per il livello, espressa in percentuale.

audioLevels Tipo di valore restituito: Proprietà [2].

Restituisce il valore della proprietà Livello audio del livello, in decibel. Si tratta di un valore 2D; il primo valore rappresenta il canale audio a sinistra e il secondo valore il canale audio a destra. Il valore non è l'ampiezza della traccia audio del materiale sorgente. Al contrario, si tratta del valore della proprietà Livelli audio, che potrebbe venire interessato dai fotogrammi chiave.

timeRemap Tipo di valore restituito: Proprietà.

Restituisce il valore della proprietà Modifica tempo in secondi, se tale funzione è attivata.

marker.key(index) Tipo di valore restituito: MarkerKey.

Tipo di argomento: index è un Numero.

Restituisce l'oggetto MarkerKey del marcatore livello con l'indice specificato.

marker.key(name) Tipo di valore restituito: MarkerKey.

Tipo di argomento: name è una Stringa.

Restituisce l'oggetto MarkerKey del marcatore livello con il nome specificato. Il valore name è il nome del marcatore, come digitato nel campo Commento nella finestra di dialogo Marcatore, ad esempio, marker.key("ch1"). Se nel livello esistono più marcatori con lo stesso nome, questo metodo restituisce il marcatore posizionato prima nel tempo (nel tempo livello). Il valore per un marcatore è una stringa, non un numero.

Questa espressione su una proprietà sfuma il valore della proprietà da 0 a 100 tra due marcatori identificati dal nome:

```
m1 = marker.key("Start").time;
m2 = marker.key("End").time;
linear(time, m1, m2, 0, 100);
```

marker.nearestKey(t) Tipo di valore restituito: MarkerKey.

Tipo di argomento: t è un numero.

Restituisce il marcatore livello più vicino nel tempo a t. Ad esempio, questa espressione restituisce il tempo del marcatore sul livello più vicino al tempo di 1 secondo:

```
marker.nearestKey(1).time
```

Questa espressione restituisce il tempo del marcatore sul livello più vicino al tempo corrente:

```
marker.nearestKey(time).time
```

marker.numKeys Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il numero di marcatori del livello.

name Tipo di valore restituito: Stringa.
Restituisce il nome del livello.

Attributi e metodi 3D del livello (riferimento espressioni)

Torna all'inizio

orientation Tipo di valore restituito: Proprietà [3].
Restituisce il valore orientamento 3D in gradi per un livello 3D.

rotationX Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore orientamento x in gradi per un livello 3D.

rotationY Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore orientamento y in gradi per un livello 3D.

rotationZ Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore orientamento z in gradi per un livello 3D.

lightTransmission Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore della proprietà Trasmissione luce per un livello 3D.

castsShadows Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce un valore di 1.0 se il livello crea ombre.

acceptsShadows Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce un valore di 1.0 se il livello accetta ombre.

acceptsLights Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce un valore di 1.0 se il livello accetta luci.

ambient Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore del componente ambiente come percentuale.

diffuse Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore del componente diffusione come valore percentuale.

specular Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore del componente speculare come valore percentuale.

shininess Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore del componente luminosità come valore percentuale.

metal Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore del componente metallo come valore percentuale.

Metodi di trasformazione dello spazio di un livello (riferimento espressioni)

Torna all'inizio

Utilizzate i metodi di trasformazione dello spazio di un livello per trasformare i valori da uno spazio all'altro, ad esempio dallo spazio livello allo spazio mondo. I metodi "da" trasformano i valori dallo spazio del livello allo spazio denominato (composizione o mondo). I metodi "a" trasformano i valori dallo spazio denominato (composizione o mondo) allo spazio del livello. Ogni metodo di trasformazione prende un argomento opzionale per determinare il tempo in cui viene calcolata la trasformazione; tuttavia, potete usare quasi sempre il tempo corrente (predefinito).

Utilizzate i metodi di trasformazione "Vec" per trasformare un vettore direzione, a esempio la differenza tra due valori posizione. Utilizzate i metodi di trasformazione normali (non-"Vec") per trasformare un punto, a esempio una posizione. Lo spazio composizione e mondo sono gli stessi per i

livelli 2D. Per i livelli 3D, tuttavia, lo spazio composizione è relativo alla videocamera attiva e lo spazio mondo è indipendente dalla videocamera.

Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Chris e Trish Meyer con informazioni aggiuntive su questi metodi.

toComp(point, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [2 o 3].
Tipo di argomento: point è una Matrice [2 o 3] e t è un Numero.

Trasforma un punto dallo spazio livello allo spazio composizione.

fromComp(point, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [2 o 3].
Tipo di argomento: point è una Matrice [2 o 3] e t è un Numero.

Trasforma un punto dallo spazio composizione allo spazio livello. Il punto risultante in un livello 3D ha un valore diverso da zero anche se si trova nello spazio livello. Esempio: fromComp(thisComp.layer(2).position)

toWorld(point, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [2 o 3].
Tipo di argomento: point è una Matrice [2 o 3] e t è un Numero.

Trasforma un punto dallo spazio livello allo spazio mondo indipendente dalla visualizzazione. Esempio:

```
toWorld.effect("Bulge")("Bulge Center")
```

Dan Ebberts mette a disposizione un'espressione nel suo sito Web MotionScript che utilizza il metodo toWorld per orientare automaticamente un livello lungo un solo asse. Questa possibilità risulta utile, ad esempio, per fare in modo che i personaggi si voltino da un lato all'altro per seguire la videocamera, restando in piedi.

Carl Larsen mette a disposizione una coppia di esercitazioni video nel sito Web Creative COW, in cui spiega i concetti di base sulla "relazione superiore-inferiore" e quindi utilizza un'espressione relativa al metodo toWorld per tracciare il percorso di un livello secondario animato:

- parte 1
- parte 2

Nel sito Web AE Portal di Rich Young è disponibile un set di espressioni in cui viene utilizzato il metodo toWorld per collegare una videocamera e una luce a un livello con l'effetto CC Sphere.

fromWorld(point, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [2 o 3].
Tipo di argomento: point è una Matrice [2 o 3] e t è un Numero.

Trasforma un punto dallo spazio mondo allo spazio livello. Esempio: fromWorld(thisComp.layer(2).position)

Per un esempio di come è possibile utilizzare questo metodo, consultate Esempio di espressione: creare un rigonfiamento tra due livelli.

toCompVec(vec, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [2 o 3].
Tipo di argomento: vec è una Matrice [2 o 3] e t è un Numero.

Trasforma un vettore dallo spazio livello allo spazio composizione. Esempio: toCompVec([1,0])

fromCompVec(vec, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [2 o 3].
Tipo di argomento: vec è una Matrice [2 o 3] e t è un Numero.

Trasforma un vettore dallo spazio composizione allo spazio livello. Esempio (livello 2D):

```
dir=sub(position, thisComp.layer(2).position);
fromCompVec(dir)
```

toWorldVec(vec, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [2 o 3].
Tipo di argomento: vec è una Matrice [2 o 3] e t è un Numero.

Trasforma un vettore dallo spazio livello allo spazio mondo. Esempio:

```
p1 = effect("Eye Bulge 1")("Bulge Center");
p2 = effect("Eye Bulge 2")("Bulge Center");
toWorld(sub(p1, p2))
```

fromWorldVec(vec, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [2 o 3].
Tipo di argomento: vec è una Matrice [2 o 3] e t è un Numero.

Trasforma un vettore dallo spazio mondo allo spazio livello. Esempio: fromWorld(thisComp.layer(2).position)

fromCompToSurface(point, t=time) Tipo di valore restituito: Matrice [2].
Tipo di argomento: point è una Matrice [2 o 3] e t è un Numero.

Proietta un punto nello spazio composizione verso un punto sulla superficie del livello (valore z zero) nella posizione nella quale compare quando è visualizzato dalla videocamera attiva. Questo metodo è utile per impostare i punti di controllo degli effetti. Usare solo con i livelli 3D.

Torna all'inizio

Attributi e metodi della videocamera (riferimento espressioni)

Gli oggetti Videocamera hanno gli stessi attributi e metodi degli oggetti Livello, a eccezione disource, effect, mask, width, height, anchorPoint, scale, opacity, audioLevels, timeRemap e di tutte le proprietà materiale.

pointOfInterest Tipo di valore restituito: Proprietà [3].
Restituisce i valori del punto di interesse di una videocamera nello spazio mondo.

zoom Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce i valori di zoom, di una videocamera in pixel.

Ecco un'espressione per la proprietà Scala di un livello che mantiene le dimensioni relative del livello nel fotogramma, mentre cambia la posizione z (profondità) di un livello o il valore Zoom di una videocamera:

```
cam = thisComp.activeCamera;
distance = length(sub(position, cam.position));
scale * distance / cam.zoom;
```

depthOfField Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce 1 se la proprietà Profondità di campo di una videocamera è attivata, oppure restituisce 0 se la proprietà Profondità di campo è disattivata.

focusDistance Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore della distanza focale di una videocamera, in pixel.

aperture Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore dell'apertura di una videocamera, in pixel.

blurLevel Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore del livello di sfocatura di una videocamera, come percentuale.

active Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se la videocamera è la videocamera attiva per la composizione nel tempo corrente: lo switch Video 👁 per il livello della videocamera è attivato, il tempo corrente è compreso nell'intervallo dal punto di attacco del livello della videocamera al punto di stacco del livello della videocamera ed è il primo livello di tale videocamera (quello in cima all'elenco) elencato nel pannello Timeline. In caso contrario restituisce falso.

Torna all'inizio

Attributi e metodi della luce (riferimento espressioni)

Gli oggetti Luce hanno gli stessi attributi e metodi degli oggetti Livello, a eccezione di source, effect, mask, width, height, anchorPoint, scale, opacity, audioLevels, timeRemap e di tutte le proprietà materiale.

pointOfInterest Tipo di valore restituito: Proprietà [3].
Restituisce i valori del punto di interesse di una luce nello spazio mondo.

intensity Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce i valori di intensità di una luce, come percentuale.

color Tipo di valore restituito: Proprietà [4].
Restituisce il valore di colore di una luce.

coneAngle Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce l'angolo di un cono di luce, in gradi.

coneFeather Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore di sfumatura di un cono di luce, come percentuale.

shadowDarkness Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore di oscurità di un'ombra di luce, come percentuale.

shadowDiffusion Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore di diffusione dell'ombra di una luce, in pixel.

Nel blog omino pixel di David Van Brink potete trovar un articolo di istruzioni e un progetto di esempio che mostrano come utilizzare le espressioni con le luci.

Torna all'inizio

Attributi e metodi degli effetti (riferimento espressioni)

active Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se l'effetto è attivato (lo switch Effetto fx è selezionato).

param(name) Tipo di valore restituito: Proprietà.
Tipo di argomento: name è una Stringa.

Restituisce una proprietà all'interno di un effetto. I punti di controllo dell'effetto sono sempre nello spazio livello. Esempio:

```
effect("Bulge").param("Bulge Height")
```

param(index) Tipo di valore restituito: Proprietà.
Tipo di argomento: index è un Numero.

Restituisce una proprietà all'interno di un effetto. I punti di controllo dell'effetto sono sempre nello spazio livello. Ad esempio, effect("Bulge").param(4) restituisce la proprietà Altezza rigonfiamento.

Torna all'inizio

Attributi e metodi delle maschere (riferimento espressioni)

Nota: *potete collegare le proprietà Tracciato maschera ad altre proprietà di tracciato (tracciati in un livello forma, tratti pennello) ma le proprietà non sono accessibili per l'elaborazione numerica diretta tramite espressioni.*

maskOpacity Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore di opacità di una maschera, come percentuale.

maskFeather Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore di sfumatura di una maschera, in pixel.

maskExpansion Tipo di valore restituito: Proprietà.
Restituisce il valore di sfumatura di una maschera, in pixel.

invert Tipo di valore restituito: Booleano.
Restituisce vero se la maschera è invertita o falso se non lo è.

Torna all'inizio

Attributi e metodi delle proprietà (riferimento espressioni)

value Tipo di valore restituito: Numero, Matrice o Stringa.
Restituisce il valore di una proprietà nel tempo corrente.

valueAtTime(t) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t è un numero.

Restituisce il valore di una proprietà nel tempo specificato, in secondi.

Ad esempio, per avere un valore di proprietà per ciascun fotogramma da scegliere casualmente da un insieme di quattro valori, impostate i quattro valori come fotogrammi chiave a 0, 1, 2 e 3 secondi, quindi applicate la seguente espressione alla proprietà:

```
valueAtTime(random(4))
```

Nota: *Nel sito Web MotionScript di Dan Ebberts sono disponibili altri esempi e tecniche sull'utilizzo dei metodi valueAtTime e velocityAtTime.*

velocity Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Restituisce il valore della velocità temporale al tempo corrente. Per le proprietà spaziali, ad esempio la Posizione, restituisce il valore del vettore tangente. Il risultato è la stessa dimensione della proprietà.

velocityAtTime(t) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: t è un numero.

Restituisce il valore della velocità temporale al tempo specificato.

speed Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce un 1D, un valore di velocità positiva uguale alla velocità alla quale la proprietà sta cambiando al tempo predefinito. Questo elemento può essere usato solo per le proprietà spaziali.

speedAtTime(t) Tipo di valore restituito: Numero.
Tipo di argomento: t è un numero.

Restituisce il valore della velocità spaziale al tempo specificato.

wiggle(freq, amp, octaves=1, amp_mult=.5, t=time) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: freq, amp, octaves, amp_mult e t sono Numeri.

Scuote (deforma) casualmente il valore della proprietà.

Il valore freq è la frequenza espressa in deformazioni al secondo.

Il valore amp è l'ampiezza espressa in unità della proprietà alla quale viene applicato.

octaves è il numero di ottave di rumore da aggiungere insieme. Questo valore controlla quanti dettagli sono presenti nella deformazione. Potete elevare questo valore rispetto al valore predefinito 1 in modo da includere le frequenze più alte, oppure potete abbassarlo per includere l'armonica di ampiezza nella deformazione.

amp_mult è il valore per il quale amp viene moltiplicato per ciascuna ottava. Questo valore controlla la rapidità con la quale le armoniche vengono rilasciate. Il valore predefinito è pari a 0,5. Avvicinandolo a 1, l'armonica viene aggiunta alla stessa ampiezza della frequenza di base, mentre avvicinandolo a 0 viene aggiunto un numero minore di dettagli.

t è il tempo di inizio base. Questo valore passa automaticamente al tempo corrente. Usate questo parametro se desiderate che l'output sia una deformazione del valore della proprietà campionato in un tempo diverso.

Esempio: position.wiggle(5, 20, 3, .5) genera circa 5 deformazioni al secondo con dimensioni medie pari a circa 20 pixel. Oltre alla deformazione principale, si verificano altri due livelli di deformazioni dettagliate, con una frequenza di 10 e 20 deformazioni al secondo e dimensioni pari a 10 e 5 pixel, rispettivamente.

In questo esempio, su una proprietà bidimensionale come Scala, entrambe le dimensioni vengono deformate in base alla stesso valore:

```
v = wiggle(5, 10);
[v[0], v[0]]
```

Questo esempio, su una proprietà bidimensionale, deforma solo lungo l'asse y:

```
freq = 3;
amp = 50;
w = wiggle(freq,amp);
[value[0],w[1]];
```

Nel forum AE Enhancers, Paul Tuersley mette a disposizione uno script che aggiunge automaticamente le espressioni wiggle, smooth e loop alle proprietà selezionate.

Dan Ebberts fornisce un'espressione di esempio e una spiegazione dettagliata nel suo sito Web MotionScript, che mostra come utilizzare il parametro di tempo del metodo wiggle per creare un'animazione a ciclo continuo.

Nel sito Web VFX Haiku è disponibile un'esercitazione video di Kert Gartner che mostra come aggiungere movimento organico alle immagini applicando il metodo di espressione wiggle ai perni Marionetta.

temporalWiggle(freq, amp, octaves=1, amp_mult=.5, t=time) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: freq, amp, octaves, amp_mult e t sono Numeri.

Esegue il campionamento della proprietà a un tempo deformato. Il valore freq rappresenta la frequenza di deformazioni al secondo, ampè l'ampiezza in unità della proprietà alla quale è applicato, octaves rappresenta il numero di ottave di disturbo da aggiungere, amp_mult è la quantità per la quale moltiplicare amp per ogni ottava e t è il momento iniziale di base. Perché questa funzione abbia significato, la proprietà campionata deve essere animata, dal momento che la funzione altera solo il tempo di campionamento, non il valore. Esempio: scale.temporalWiggle(5, .2)

smooth(width=.2, samples=5, t=time) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Tipo di argomento: width, samples e t sono numeri.

Uniforma i valori della proprietà nel tempo, convertendo deviazioni grandi e brevi del valore in deviazioni più piccole e distribuite più uniformemente. Questa operazione di uniformazione viene eseguita applicando un filtro casella al valore della proprietà al tempo specificato. Il valore width è l'intervallo di tempo (in secondi) durante il quale il filtro ha un valore medio. Il valore samples è il numero di campioni discreti distanziati in modo uniforme nel tempo; utilizzate un valore maggiore per ottenere una maggiore uniformità (ma prestazioni inferiori). In genere samples deve essere un numero dispari in modo tale che il valore al tempo corrente sia incluso nella media. Esempio: position.smooth(.1, 5)

loopIn(type="cycle", numKeyframes=0) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Esegue il ciclo continuo di un segmento di tempo misurato dal primo fotogramma chiave sul livello in avanti verso il punto di stacco del livello. Il ciclo continuo viene eseguito dal punto di attacco del livello. Il valore numKeyframe determina il segmento del quale viene eseguito il ciclo. Questo segmento è la parte del livello dal primo fotogramma chiave al numKeyframes+ 1 fotogramma chiave. Ad esempio, loopIn("cycle", 3) esegue il ciclo continuo del segmento limitato dal primo e dal quarto fotogramma chiave. Il valore predefinito di 0 significa che su tutti i fotogrammi chiave sarà eseguito il ciclo continuo.

Potete utilizzare i metodi di ripetizione a ciclo continuo dei fotogrammi chiave per ripetere una serie di fotogrammi chiave. Questi metodi possono essere utilizzati sulla maggior parte delle proprietà. Le eccezioni includono le proprietà che non possono essere espresse mediante semplici valori

numerici nel pannello Timeline, come ad esempio la proprietà Testo sorgente, le proprietà della forma del tracciato e la proprietà Istogramma per l'effetto Livelli. I fotogrammi chiave o i valori di durata troppo ampi sono ritagliati al valore massimo consentito. I valori troppo piccoli produrranno un ciclo continuo.

tipo di ciclo	result
cycle	(impostazione predefinita) Ripete il segmento specificato.
pingpong	Ripete il segmento specificato, alternandolo avanti e indietro.
offset	Ripete il segmento specificato, ma esegue uno scostamento di ogni ciclo pari alla differenza del valore della proprietà all'inizio e alla fine del segmento, moltiplicato per il numero di volte che il segmento ha eseguito il ciclo continuo.
continue	Non ripete il segmento specifico, ma continua a animare una proprietà in base alla velocità in prossimità del primo o dell'ultimo fotogramma. Ad esempio, se l'ultimo fotogramma della proprietà Scala di un livello è pari a 100%, il livello continua a scalare da 100% fino al punto di stacco, invece di eseguire un ciclo continuo direttamente indietro fino al punto di stacco. Questo tipo non accetta un argomento keyframes o duration.

Todd Kopriva mette a disposizione un progetto di esempio nel suo blog che dimostra l'utilizzo dei metodi loopIn e loopOut e di tutti i tipi di ciclo.

Nel forum AE Enhancers, Paul Tuersley mette a disposizione uno script che aggiunge automaticamente le espressioni wiggle, smooth e loop alle proprietà selezionate.

loopOut(type="cycle", numKeyframes=0) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Esegue il ciclo continuo di un segmento di tempo misurato dall'ultimo fotogramma chiave sul livello indietro verso il punto di stacco del livello. Il ciclo continuo viene eseguito fino al punto di stacco del livello. Il segmento del quale eseguire il ciclo è determinato dal numero di fotogrammi chiave specificato. Il valore numKeyframes imposta il numero di segmenti del fotogramma chiave dei quali eseguire il ciclo continuo; la misurazione dell'intervallo specificato viene effettuata all'indietro partendo dall'ultimo fotogramma chiave. Ad esempio, loopOut("cycle", 1) esegue il ciclo continuo del segmento limitato dall'ultimo e dal penultimo fotogramma chiave. Il valore predefinito di 0 significa che su tutti i fotogrammi chiave sarà eseguito il ciclo continuo. Per ulteriori informazioni consultate la voce loopIn.

Nel blog omino pixel di David Van Brink potete trovare un articolo di istruzioni e un progetto di esempio che mostrano come utilizzare l'effetto Eco, l'effetto Ambiente particelle e il metodo loopOut per animare uno sciame di batteri stilizzati che nuotano.

loopInDuration(type="cycle", duration=0) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Esegue il ciclo continuo di un segmento di tempo misurato dal primo fotogramma chiave sul livello in avanti verso il punto di stacco del livello. Il ciclo continuo viene eseguito dal punto di attacco del livello. Il segmento del quale eseguire il ciclo è determinato dalla durata specificata. Il valore duration imposta il numero di secondi della composizione in un segmento del quale eseguire il ciclo continuo; l'intervallo specificato viene misurato dal primo fotogramma chiave. Ad esempio, loopInDuration("cycle", 1) esegue il ciclo continuo del primo secondo dell'intera animazione. Il valore predefinito di 0 significa che il segmento del quale eseguire il ciclo continuo inizia al punto di stacco del livello. Per ulteriori informazioni consultate la voce loopIn.

loopOutDuration(type="cycle", duration=0) Tipo di valore restituito: Numero o matrice.
Esegue il ciclo continuo di un segmento di tempo misurato dall'ultimo fotogramma chiave sul livello indietro verso il punto di stacco del livello. Il ciclo continuo viene eseguito fino al punto di stacco del livello. Il segmento del quale eseguire il ciclo è determinato dalla durata specificata. Il valore duration imposta il numero di secondi della composizione in un segmento del quale eseguire il ciclo continuo; la misurazione dell'intervallo specificato viene effettuata indietro dall'ultimo fotogramma chiave. Ad esempio, loopOutDuration("cycle", 1) esegue il ciclo continuo dell'ultimo secondo dell'intera animazione. Il valore predefinito di 0 significa che il segmento del quale eseguire il ciclo continuo inizia nel punto di attacco del livello. Per ulteriori informazioni consultate la voce loopIn.

key(index) Tipo di valore restituito: Key o MarkerKey.
Tipo di argomento: index è un Numero.

Restituisce l'oggetto Key o MarkerKey in base al numero. Ad esempio, key(1) restituisce il primo fotogramma chiave.

key(markerName) Tipo di valore restituito: MarkerKey.
Tipo di argomento: markerName è una stringa.

Restituisce l'oggetto MarkerKey con questo nome. Da utilizzare solo sulle proprietà marcatore.

nearestKey(t) Tipo di valore restituito: Key o MarkerKey.
Restituisce l'oggetto Key o MarkerKey più vicino al tempo indicato.

numKeys Tipo di valore restituito: Numero.
Restituisce il numero di fotogrammi chiave in una proprietà. Restituisce il numero di marcatori in una proprietà marcatore.

Nota: *se usate il comando Dimensioni separate per separare le dimensioni della proprietà Posizione in singoli componenti, il numero di*

fotogrammi chiave cambia, quindi cambia anche il valore restituito da questo metodo.

propertyGroup(countUp = 1) Tipo di valore restituito: Gruppo.

Restituisce un gruppo di proprietà relative alla proprietà sulla quale è scritta l'espressione. Ad esempio, aggiungendo l'espressione propertyGroup(1) alla proprietà Rotazione di un tratto pennello, l'espressione è destinata al gruppo di proprietà Trasformazione, che contiene la proprietà Rotazione. Aggiungendo invece propertyGroup(2), l'espressione è destinata al gruppo di proprietà Pennello. Questo metodo vi consente di stabilire relazioni indipendenti dal nome nella gerarchia della proprietà. Questo metodo particolarmente utile durante la duplicazione delle proprietà che contengono le espressioni.

Il metodo numProperties per propertyGroup restituisce il numero di proprietà presenti nel gruppo di proprietà.

Questo esempio restituisce il numero di proprietà nel gruppo che contiene la proprietà sulla quale è scritta l'espressione:

```
thisProperty.propertyGroup(1).numProperties
```

propertyIndex Tipo di valore restituito: Numero.

Restituisce l'indice di una proprietà relativa ad altre proprietà nel suo gruppo di proprietà, inclusi i gruppi di proprietà all'interno di maschere, effetti, animatori di testo, selettori, forme, tracciatori e punti traccia.

name Tipo di valore restituito: Stringa.

Restituisce il nome della proprietà o del gruppo di proprietà.

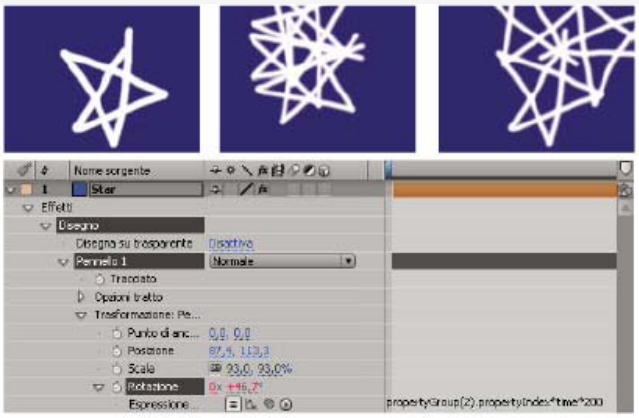
Esempio: creare animazioni con il metodo propertyGroup e l'attributo propertyIndex

Valore del gruppo di proprietà relativi alla proprietà Posizione di un tratto pennello

A. *propertyGroup(4)* ***B.*** *propertyGroup(3)* ***C.*** *propertyGroup(2)* ***D.*** *propertyGroup(1)* ***E.*** *Il valore propertyIndex della Posizione è 2; il valore propertyIndex della Rotazione è 4.*

In questo esempio, il metodo propertyGroup di ciascun tratto del pennello è destinato al gruppo di proprietà Pennello perché tale gruppo è costituito da due gruppi di proprietà sopra la proprietà Rotazione. L'attributo propertyIndex in ogni Tratto pennello quindi restituisce un valore unico per ogni Tratto pennello. Il valore risultante viene quindi moltiplicato per il tempo e 200 e applicato a ogni valore della rotazione, facendo ruotare ogni tratto pennello in modo diverso, creando tratti pennello a spirale:

```
propertyGroup(2).propertyIndex * time * 200
```



Animare un tratto pennello con un'espressione

Torna all'inizio

Attributi e metodi dei fotogrammi chiave (riferimento espressioni)

Accedendo all'oggetto Key, potete ottenere le proprietà Tempo, Indice e Valore. Ad esempio, la seguente espressione vi fornisce il valore del fotogramma chiave nella terza posizione: position.key(3).value.

La seguente espressione, se scritta su una proprietà Opacità con fotogrammi chiave, ignora i valori dei fotogrammi chiave e utilizza solo la posizione dei fotogrammi chiave nel tempo per determinare dove deve verificarsi un flash:

```
d = Math.abs(time - nearestKey(time).time);
easeOut(d, 0, .1, 100, 0)
```

value Tipo di valore restituito: Numero o matrice.

Restituisce il valore del fotogramma chiave.

time Tipo di valore restituito: Numero.

Restituisce il tempo del fotogramma chiave.

index Tipo di valore restituito: Numero.

Restituisce l'indice del fotogramma chiave.

Torna all'inizio

Attributi MarkerKey (riferimento espressioni)

Potete accedere ai valori per i marcatori composizione e i marcatori livello utilizzando gli stessi metodi. Potete accedere ai marcatori livello mediante l'oggetto thisLayer.marker e ai marcatori composizione mediante l'oggetto thisComp.marker.

Per le espressioni, i marcatori sono un tipo speciale di oggetto Key, potete quindi utilizzare metodi come nearestKey(time) per accedere ai marcatori. I marcatori hanno anche attributi time e index. L'attributo index non è il numero (nome) del marcatore, è il numero di indice del fotogramma chiave, che rappresenta l'ordine del marcatore nel righello temporale.

Le espressioni hanno accesso a tutti i valori di un marcatore che potete impostare nella finestra di dialogo Marcatore composizione o Marcatore livello. Questa espressione sulla proprietà Testo sorgente di un livello di testo visualizza il tempo, la durata, l'indice, il commento (nome), il capitolo, l'URL, il fotogramma di destinazione e il nome del punto cue per il marcatore livello più vicino al tempo corrente e se il marcatore è relativo a un punto cue pari.

```
m = thisLayer.marker.nearestKey(time);
s = "time:" + timeToCurrentFormat(m.time) + "\r" +
    "duration: " + m.duration + "\r" +
    "key index: " + m.index + "\r" +
    "comment:" + m.comment + "\r" +
    "chapter:" + m.chapter + "\r" +
    "URL:" + m.url + "\r" +
    "frame target: " + m.frameTarget + "\r" +
    "cue point name: " + m.cuePointName + "\r" +
    "Event cue point? " + m.eventCuePoint + "\r";
for (param in m.parameters){
     s += "parameter: " + param + " value: " + m.parameters[param] + "\r";
}
s
2
1
3
1
4
```

Poiché i metadati XMP in un elemento di metraggio possono essere convertiti in marcatori di livello per un livello in base a quell'elemento, le espressioni possono interagire con i metadati. Per informazioni in merito, consultate Metadati XMP in After Effects.

Dan Ebberts mette a disposizione un'esercitazione nel Centro per sviluppatori di After Effects che include un esempio di utilizzo di metadati XMP con le espressioni.

duration Tipo di valore restituito: Numero.

Durata, in secondi, del marcatore.

comment Tipo di valore restituito: Stringa.

Contenuto del campo Comment nella finestra di dialogo del marcatore.

chapter Tipo di valore restituito: Stringa.

Contenuto del campo Chapter nella finestra di dialogo del marcatore.

url Tipo di valore restituito: Stringa.

Contenuto del campo URL nella finestra di dialogo del marcatore.

frameTarget Tipo di valore restituito: Stringa.

Contenuto del campo frameTarget nella finestra di dialogo del marcatore.

eventCuePoint Tipo di valore restituito: Booleano.
Impostazione del tipo di punto cue nella finestra di dialogo del marcatore. Vero per Event, falso per Navigation.

cuePointName Tipo di valore restituito: Stringa.
Contenuto del campo Name del punto cue nella finestra di dialogo del marcatore.

parameters Tipo di valore restituito: matrice che associa valori Stringa.
Contenuto dei campi Parameter Name e Parameter Value nella finestra di dialogo del marcatore.

Se ad esempio avete un parametro denominato “background color”, potete utilizzare la seguente espressione per accedere ai relativi valori sul marcatore più vicino:

```
thisComp.marker.nearestKey(time).parameters["background color"]
```

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Esempi di espressioni

Risorse online con esempi di espressioni
Esempio di espressione: fare ruotare un livello in un cerchio
Esempio di espressione: ruotare le lancette di un orologio
Esempio di espressione: posizionare un livello tra altri due livelli
Esempio di espressione: creare una traccia di immagini
Esempio di espressione: creare un rigonfiamento tra due livelli
Esempio di espressione: dissolvere l'opacità di un livello 3D in base alla distanza dalla videocamera
Esempio di espressione: rendere invisibile un livello 3D se rivolto in direzione contraria alla videocamera
Esempio di espressione: capovolgere un livello in orizzontale se rivolto in direzione contraria alla videocamera
Esempio di espressione: animare la scala su ogni marcatore livello
Esempio di espressione: iniziare o interrompere la deformazione in un tempo specifico
Esempio di espressione: effettuare la corrispondenza del piano focale della videocamera con un altro livello

Molti degli esempi forniti in questa sezione sono basati sulle espressioni fornite da Dan Ebberts.

Risorse online con esempi di espressioni

Torna all'inizio

Nel sito Web MotionScript sono disponibili vari esempi di espressioni ed esercitazioni realizzati da Dan Ebberts, utili per imparare a lavorare con le espressioni. Ad esempio, Dan mette a disposizione un'ottima pagina sul rilevamento della collisione.

Trish e Chris Meyer offrono una serie di articoli sulle espressioni nel sito Web ProVideo Coalition , contenenti alcuni utili esempi.

Nel sito Web di Colin Braley potete trovare un'esercitazione e un progetto che mostrano come utilizzare le espressioni per fare in modo che un livello respinga gli altri in un modo che sembri naturale.

Il forum AE Enhancers fornisce numerosi esempi e informazioni utili sulle espressioni, come pure sugli script e sui predefiniti per animazione. In questo messaggio nel forum AE Enhancers, Paul Tuersley offre un'esercitazione e un progetto di esempio che mostrano come utilizzare le espressioni per animare vari livelli in uno sciame.

Nel suo sito Web, Rick Gerard illustra come far rotolare un oggetto quadrato lungo un pavimento in modo che i lati restino a contatto con il piano del pavimento.

Carl Larsen mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web Creative COW che dimostra come utilizzare le espressioni e il concetto di "relazione superiore-inferiore" per mettere in relazione la rotazione di una serie di ruote con il movimento orizzontale di un veicolo.

Marcus Geduld mette a disposizione alcuni esempi del suo libro, *After Effects Expressions*, nel sito Web Focal Press. Nella sezione "String Manipulation" (Manipolazione delle stringhe), Marcus mostra come utilizzare il codice JavaScript di base per manipolare il testo nella proprietà Testo sorgente di un livello. Mostra addirittura come utilizzare una serie di stringhe in modo tale che la proprietà Testo sorgente di un livello possa essere impostata su una parola specifica da un elenco. Nella sezione "Physical Simulations" (Simulazioni fisiche), Marcus mostra come utilizzare le espressioni per il rilevamento di orbite, rimbalzi, saltelli e collisioni.

Chris Zwar mette a disposizione un progetto di esempio nel suo sito Web per disporre automaticamente le immagini fisse o i video in una griglia (come una parete per video). Potete facilmente regolare la posizione e la distanza mediante gli appositi cursori collegati a un sistema di espressioni. Nel progetto sono presenti tre composizioni: una per le immagini fisse, una per i video e una per creare uno storyboard automatico in cui un video viene campionato a intervalli definiti dall'utente e allineato a una griglia.

Nel sito Web di JJ Gifford potete trovare vari progetti di esempio che dimostrano come utilizzare le espressioni.

Rhys Enniks mette a disposizione un'esercitazione video nel suo sito Web in cui utilizza le espressioni e vari animatori testo e selettori intervallo per animare il testo, come se esso venisse digitato sullo schermo di un computer.

Nel sito Web di Maltaannon (Jerzy Drozda, Jr.) è disponibile un'esercitazione video che mostra come usare le espressioni per creare un misuratore del volume in base ai risultati del comando Converti audio in fotogrammi chiave.

Nel sito Web graymachine di Harry Frank è disponibile un'esercitazione che mostra come usare le espressioni per leggere i dati provenienti da un file di testo esterno.

Esempio di espressione: fare ruotare un livello in un cerchio

Torna all'inizio

Potete creare un'espressione senza usare le proprietà di altri livelli. Ad esempio potete fare ruotare un livello in un cerchio perfetto.

1. Selezionate un livello, premete P per visualizzarne la Posizione nel pannello Timeline, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul cronometro a sinistra del nome della proprietà.
2. Immettete quanto segue nel campo dell'espressione:

```
[(thisComp.width/2), (thisComp.height/2)] + [Math.sin(time)*50, -Math.cos(time)*50]
```

Esempio di espressione: ruotare le lancette di un orologio

Torna all'inizio

Potete utilizzare il selettore per collegare i valori di rotazione tra livelli per animare le lancette di un orologio: man mano che la lancetta dell'ora si sposta di ora in ora, la lancetta dei minuti ruota lungo l'intera circonferenza dell'orologio. Questo tipo di animazione può richiedere tempi lunghi di creazione dovendo impostare ogni fotogramma chiave per entrambi i livelli delle lancette, ma con il selettore sono necessari pochi minuti.

1. Importate o create due livelli in tinta unita lunghi e stretti: una lancetta delle ore e una lancetta dei minuti. Consultate Livelli in tinta unita ed elementi di metraggio in tinta unita.
2. Impostate i punti di ancoraggio alla fine dei livelli. Consultate Punti di ancoraggio del livello.
3. Spostate i livelli in modo che i punti di ancoraggio siano al centro della composizione. Consultate Spostare i livelli nello spazio.
4. Impostate i fotogrammi chiave Rotazione per la lancetta delle ore. Consultate Impostare o aggiungere fotogrammi chiave.
5. Selezionate la proprietà Rotazione per la lancetta dei minuti e scegliete Animazione > Aggiungi espressione.
6. Trascinate il selettore sulla proprietà Rotazione per la lancetta delle ore. Viene visualizzata la seguente espressione:

   ```
   thisComp.layer("hour hand").rotation
   ```

7. Per far ruotare la lancetta dei minuti 12 volte alla stessa velocità della lancetta delle ore, aggiungere *12 alla fine dell'espressione come segue:

   ```
   thisComp.layer("hour hand").rotation*12
   ```

Guy Chen mette a disposizione un progetto semplice in After Effects Exchange nel sito Web Adobe, che approfondisce questo concetto, collegando la rotazione della lancetta dei minuti e delle ore di un orologio alla rotazione della lancetta dei secondi.

Harry Frank mette a disposizione il progetto di un orologio nel suo sito Web graymachine, in cui i movimenti delle mani sono collegati a un effetto Controlli espressione (Controllo angolo) su un livello Nullo che controlla il tempo. Consultate controlli espressione, effetti.

Esempio di espressione: posizionare un livello tra altri due livelli

Torna all'inizio

Questo esempio di espressione posiziona e mantiene un livello a una distanza proporzionata tra altri due livelli.

1. Iniziate con i tre livelli. Consultate Creare i livelli.
2. Animate le posizioni dei primi due livelli nel pannello Timeline. Consultate Tracciati animati.
3. Selezionate il terzo livello, premete P per visualizzare la proprietà Posizione, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante del cronometro a sinistra del nome della proprietà.
4. Immettete quanto segue nel campo dell'espressione:

   ```
   (thisComp.layer(1).position + thisComp.layer(2).position)/2
   ```

Esempio di espressione: creare una traccia di immagini

Torna all'inizio

Questo esempio di espressione ordina a un livello di essere nella stessa posizione del livello immediatamente superiore nel pannello Timeline, ma con un ritardo pari all'intervallo di tempo indicato (in questo caso: 0,5 secondi). Potete impostare espressioni simili per le altre proprietà geometriche.

1. Iniziate con due livelli in tinta unita dimensionati a circa il 30% delle dimensioni della composizione. Consultate Livelli in tinta unita ed elementi di metraggio in tinta unita.
2. Animate la posizione del primo livello. Consultate Tracciati animati.
3. Selezionate il secondo livello, premete P per visualizzare la proprietà Posizione, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante del cronometro a sinistra del nome della proprietà.
4. Immettete quanto segue nel campo dell'espressione:

```
thisComp.layer(thisLayer, -1).position.valueAtTime(time - .5)
```

5. Duplicate l'ultimo livello cinque volte selezionandolo e premendo Ctrl+D (Windows) o Comando+D (Mac OS) cinque volte.

Tutti i livelli seguono lo stesso tracciato, con un ritardo di 0,5 secondi l'uno dall'altro.

Nel sito Web MotionScript di Dan Ebberts sono disponibili ulteriori esempi e tecniche per la creazione di tracce di immagini.

Torna all'inizio

Esempio di espressione: creare un rigonfiamento tra due livelli

Questo esempio di espressione sincronizza l'argomento Centro Rigonfiamento dell'effetto Rigonfiamento in un livello con la posizione di un altro livello. Ad esempio, potete creare un effetto simile a una lente di ingrandimento spostandovi sopra un livello, con il contenuto sotto la lente di ingrandimento che si gonfia non appena la lente (vale a dire il livello soprastante) si sposta. Questa espressione utilizza il metodo fromWorld, che fa funzionare correttamente l'espressione indipendentemente dal fatto che spostiate il livello lente di ingrandimento o il livello sottostante. Potete ruotare o ridimensionare il livello sottostante, ma l'espressione rimane intatta.

Con questa espressione potete utilizzare anche altri effetti, ad esempio Increspatura.

1. Iniziate con due livelli. Definite un livello come lente di ingrandimento o oggetto simile con un foro nel mezzo e denominatelo Lente d'ingrandimento. Consultate Creare i livelli.
2. Animate la posizione del livello lente di ingrandimento. Consultate Tracciati animati.
3. Applicate l'effetto Rigonfiamento all'altro livello. Consultate Applicare un effetto o un predefinito di animazione.
4. Selezionate la proprietà Centro rigonfiamento dell'effetto Rigonfiamento nel pannello Timeline e scegliete Animazione > Aggiungi espressione o tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante cronometro della proprietà.
5. Selezionate il testo predefinito dell'espressione e digitate quanto segue:

```
fromWorld(thisComp.layer("Magnifier").position)
```

Torna all'inizio

Esempio di espressione: dissolvere l'opacità di un livello 3D in base alla distanza dalla videocamera

❖ Applicate la seguente espressione alla proprietà Opacità di un livello 3D:

```
startFade = 500; // Start fade 500 pixels from camera.
endFade = 1500;  // End fade 1500 pixels from camera.
try{ // Check whether there's a camera.
    C = thisComp.activeCamera.toWorld([0,0,0]);
}catch(err){ // No camera, so assume 50mm.
    w = thisComp.width * thisComp.pixelAspect;
    z = (w/2)/Math.tan(degreesToRadians(19.799));
    C = [0,0,-z];
}
P = toWorld(anchorPoint);
d = length(C,P);
linear(d,startFade,endFade,100,0)
```

la dissolvenza inizia a una distanza di 500 pixel dalla videocamera ed è completa a 1500 pixel dalla videocamera. Il metodo di interpolazione lineare è usato per mappare i valori della distanza sui valori dell'opacità.

Torna all'inizio

Esempio di espressione: rendere invisibile un livello 3D se rivolto in direzione contraria alla videocamera

❖ Applicate la seguente espressione alla proprietà Opacità di un livello 3D:

```
if (toCompVec([0, 0, 1])[2] > 0 ) value else 0
```

Dan Ebberts spiega questa espressione nel suo sito Web Motionscript.

Esempio di espressione: capovolgere un livello in orizzontale se rivolto in direzione contraria alla videocamera

Torna all'inizio

❖ Applicate la seguente espressione alla proprietà Scala di un livello 3D:

```
if (toCompVec([0, 0, 1])[2] > 0 ) value else [-value[0], value[1], value[2]]
```

Esempio di espressione: animare la scala su ogni marcatore livello

Torna all'inizio

❖ Applicate la seguente espressione a una proprietà Scala per far sì che un livello si deformi su ogni marcatore:

```
n = 0;
t = 0;
if (marker.numKeys > 0){
    n = marker.nearestKey(time).index;
    if (marker.key(n).time > time) n--;
}
if (n > 0) t = time - marker.key(n).time;

amp = 15;
freq = 5;
decay = 3.0;

angle = freq * 2 * Math.PI * t;
scaleFact = (100 + amp * Math.sin(angle) / Math.exp(decay * t)) / 100;
[value[0] * scaleFact, value[1] / scaleFact];
```

Esempio di espressione: iniziare o interrompere la deformazione in un tempo specifico

Torna all'inizio

Potete usare qualsiasi espressione al posto dell'espressione wiggle usata qui, per iniziare e terminare l'influenza di qualsiasi espressione in un tempo specifico.

- Applicate la seguente espressione a una proprietà per deformarla iniziando dal tempo 2 secondi:

```
timeToStart = 2;
if (time > timeToStart){
    wiggle(3,25);
}else{
    value;
}
```

- Applicate la seguente espressione a una proprietà per interromperne la deformazione nel tempo 4 secondi:

```
timeToStop = 4;
if (time > timeToStop){
    value;
}else{
    wiggle(3,25);
}
```

- Applicate la seguente espressione a una proprietà per iniziare a deformarla nel tempo 2 secondi e interromperne la deformazione nel tempo 4 secondi:

```
timeToStart = 2;
timeToStop = 4;
```

```
if ((time > timeToStart) && (time < timeToStop)){
    wiggle(3,25);
}else{
    value;
}
```

Esempio di espressione: effettuare la corrispondenza del piano focale della videocamera con un altro livello

Torna all'inizio

❖ Applicate la seguente espressione alla proprietà Distanza focale di un livello della videocamera per far sì che la sua distanza focale corrisponda a quella fino al punto di ancoraggio di un livello chiamato “destinazione”:

```
target = thisComp.layer("target");
V1 = target.toWorld(target.anchorPoint) - toWorld([0,0,0]);
V2 = toWorldVec([0,0,1]);
dot(V1,V2);
```

Nel suo sito Web Motionscript, Dan Ebberts spiega nel dettaglio questo esempio di espressione.

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Rendering ed esportazione

Il contenuto di alcuni dei collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Nozioni di base sul rendering e l’esportazione

Panoramica sul rendering e l’esportazione
Formati di output supportati
Rendering ed esportazione con il pannello Coda di rendering.
Raccogliere i file in una posizione
Specificare i nomi file e le posizioni per l’output di rendering
Impostazioni rendering
Moduli di output e relative impostazioni
Opzioni di codifica e compressione per filmati
Impostazioni di codifica e compressione QuickTime (MOV)
Azioni di post-rendering
Rendering con OpenGL

Torna all'inizio

Panoramica sul rendering e l’esportazione

Il termine rendering si riferisce alla creazione dei fotogrammi di un filmato da una composizione. Il rendering di un fotogramma è la creazione di un’immagine bidimensionale composta da tutti i livelli, le impostazioni e altre informazioni in una composizione che costituisce il modello per tale immagine. Il rendering di un filmato è il rendering fotogramma per fotogramma di tutti i fotogrammi che costituiscono tale filmato. Per ulteriori informazioni sulla modalità di rendering di ogni fotogramma, consultate Ordine di rendering e compressione delle trasformazioni.

Sebbene si parli comunemente di rendering come se questo termine si applicasse solo all’output finale, anche i processi di creazione di anteprime da visualizzare nei pannelli Metraggio, Livello e Composizione sono tipi di rendering. Di fatto, è possibile salvare un’anteprima RAM come filmato e utilizzarla come output finale. Consultate Visualizzare in anteprima video e audio.

Dopo il rendering per l’output finale, una composizione viene elaborata tramite uno o più moduli di output che codificano i fotogrammi sottoposti a rendering in uno o più file di output. Questo processo che consiste nel codificare i fotogrammi sottoposti a rendering in file per l’output è un tipo di esportazione.

Nota: *alcuni tipi di esportazione non implicano il rendering e sono dedicati alle fasi intermedie in un flusso di lavoro, non per l’output finale. Ad esempio, potete esportare un progetto come progetto Adobe Premiere Pro scegliendo File > Esporta > Progetto Adobe Premiere Pro. Le informazioni sul progetto vengono salvate senza rendering. In generale, i dati trasferiti attraverso Dynamic Link non vengono sottoposti a rendering.*

Un filmato può essere trasformato in un singolo file di output (ad esempio un filmato in un contenitore F4V o FLV) che contiene tutti i fotogrammi sottoposti a rendering, oppure può essere trasformato in una sequenza di immagini fisse (ad esempio, creando l’output per un registratore per pellicola).

Potete trovare un’introduzione al rendering nell’esercitazione video di Aharon Rabinowitz, “What is Rendering?”, nella serie Multimedia 101 disponibile nel sito Web Creative Cow.

Il pannello Coda di rendering

Il modo principale di eseguire il rendering ed esportare filmati da After Effects consiste nell’utilizzare il pannello Coda di rendering. Consultate Rendering ed esportazione con il pannello Coda di rendering..

Importante: *non è necessario eseguire più volte il rendering di un filmato per esportarlo in più formati con le stesse impostazioni di rendering. Potete esportare più versioni dello stesso filmato sottoposto a rendering aggiungendo moduli di output a un elemento di rendering nel pannello Coda di rendering.*

Nel pannello Coda di rendering, potete gestire contemporaneamente numerosi elementi di rendering, ognuno con impostazioni proprie di rendering e del modulo di output. Le impostazioni di rendering determinano caratteristiche quali la frequenza fotogrammi, la durata, la risoluzione e la qualità del livello di output. Le impostazioni del modulo di output, che vengono applicate dopo le impostazioni di rendering, determinano caratteristiche di post-rendering quali il formato di output, le opzioni di compressione, il ritaglio e se incorporare un collegamento al progetto nel file di output. Potete creare modelli che contengono le impostazioni di rendering e del modulo di output di utilizzo più comune.

Tramite il pannello Coda di rendering, potete eseguire il rendering della stessa composizione in formati diversi o con impostazioni diverse, con un semplice clic sul pulsante Rendering:

- Potete eseguire l’output in una sequenza di immagini fisse, ad esempio una sequenza Cineon, che potete poi trasferire su pellicola a fini di proiezione cinematografica.
- Potete eseguire l’output utilizzando la compressione senza perdita (o nessuna compressione) in un contenitore QuickTime per il trasferimento in un sistema di montaggio non lineare (NLE, Non-Linear Editing) per il montaggio video.
- Potete eseguire l’output in H.264 o in un altro formato molto compresso, per la riproduzione su dispositivi portatili quali telefoni

cellulari o l'iPod Apple.

- Potete eseguire l'output in MPEG-2 per la riproduzione da DVD.

Nota: *per trasferire su pellicola o video l'output sottoposto a rendering da After Effects, dovete disporre dell'hardware adeguato, oppure ricorrere a un service di prestampa che fornisca servizi di trasferimento.*

Adobe Media Encoder

After Effects usa una versione incorporata di Adobe Media Encoder per codificare la maggior parte dei formati di filmati tramite il pannello Coda di rendering. Quando gestite il rendering ed esportate le operazioni con il pannello Coda di rendering, la versione incorporata di Adobe Media Encoder viene richiamata automaticamente. Adobe Media Encoder appare solo sotto forma di finestre di dialogo delle impostazioni di esportazione con le quali potete specificare alcune impostazioni di codifica e di output. Consultate Opzioni di codifica e compressione per filmati.

Importante: *La versione incorporata di Adobe Media Encoder utilizzata per gestire le impostazioni di esportazione all'interno dei moduli di output di After Effects non fornisce tutte le funzionalità dell'applicazione completa e autonomia di Adobe Media Encoder. Per informazioni sull'applicazione completa e autonoma di Adobe Media Encoder, consultate l'Aiuto di Adobe Media Encoder.*

Nel sito Web di Adobe è disponibile un'esercitazione video di John Dickinson che mostra come usare Adobe Media Encoder con After Effects e Premiere Pro.

Il menu File > Esporta

I comandi del menu File > Esporta consentono di eseguire il rendering ed esportare file SWF e XFL per l'uso in Flash Player o Flash Professional, rispettivamente. Consultate Rendering ed esportazione per Flash Professional e Flash Player.

Scelta di formati e impostazioni di output

After Effects fornisce numerosi formati e opzioni di compressione per l'output. Il formato e le opzioni di compressione scelte dipendono da come verrà utilizzato l'output. Ad esempio, se il filmato che sottoponete a rendering da After Effects è il prodotto finale che verrà riprodotto direttamente a un pubblico, dovete considerare il dispositivo da cui riprodurrete il filmato e le limitazioni che riguardano le dimensioni del file e la velocità dei dati. Al contrario, se il filmato che create da After Effects è un prodotto intermedio che verrà utilizzato come input per un sistema di montaggio video, dovete effettuare l'output senza compressione in un formato compatibile con il sistema di montaggio. Consultate Pianificazione del lavoro.

Nel sito Web Creative COW potete trovare un articolo di Aharon Rabinowitz sulla pianificazione di un progetto e sulla scelta dei formati e delle impostazioni da usare per l'output finale.

Tenete presente che potete utilizzare vari schemi di codifica e compressione per le varie fasi del vostro flusso di lavoro. Ad esempio, potete decidere di esportare alcuni fotogrammi come immagini fisse alla risoluzione massima (ad esempio, file TIFF) quando avete bisogno dell'approvazione di un cliente sui colori di una schermata, mentre potete esportare il filmato utilizzando uno schema di codifica con perdita di dati (ad esempio, H.264) quando avete bisogno dell'approvazione per la temporizzazione dell'animazione.

Formati di output supportati

Torna all'inizio

Importante: *nella versione di prova di After Effects CS5 non sono incluse alcune funzioni che dipendono da componenti software di terze parti forniti solo con la versione completa di After Effects. L'importazione e l'esportazione di alcuni formati non sono supportate nella versione di prova: AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 Blu-ray e XDCAM.* ***La versione di prova di Adobe After Effects CS5.5 e versioni successive include tutti i codec inclusi nella versione completa.*** *Per ulteriori informazioni sui limiti della versione di prova, visitate il sito Web di Adobe.*

Potete aggiungere la possibilità di esportare altri tipi di dati installando i plug-in o gli script forniti da società che non siano Adobe. Ad esempio, Paul Tuersley, nel forum AE Enhancers, mette a disposizione uno script che consente di esportare i dati di composizione After Effects come dati di progetto Cineon 4D. Nel sito Web ProVideo Coalition è disponibile un articolo di Mark Christiansen con collegamenti a script e plug-in per eseguire l'esportazione da After Effects per Cinema 4D, Maya, Lightwave e altre applicazioni 3D. Consultate Plug-in.

Salva indicazione contraria, tutti i formati di file immagine vengono esportati a 8 bit per canale (bpc).

Formati video e animazioni

- 3GPP (3GP)
- FLV, F4V
- H.264 e H.264 Blu-ray
- MPEG-2
- MPEG-2 DVD
- MPEG-2 Blu-ray
- MPEG-4
- MXF OP1a (After Effects CS5.5 e versioni successive)

  Supporto per l'esportazione con codec video aggiuntivi in un wrapper MXF OP1a: (After Effects CS6)

    - AVC-Intra Class50 720
    - AVC-Intra Class100 720
    - AVC-Intra Class100 1080
    - XDCAM EX 35 NTSC 1080 (4:2:0)
    - XDCAM EX 35 PAL 1080 (4:2:0)
- QuickTime (MOV)
- SWF
- Video for Windows (AVI; solo Windows)
- Windows Media (solo Windows)

Per creare un filmato GIF animato, dovete innanzitutto effettuare il rendering ed esportare un filmato QuickTime da After Effects. Quindi, importate il filmato QuickTime in Photoshop Extended ed esportatelo come GIF con animazione mediante Salva per Web e dispositivi.

Formati di progetto video

- Progetto di Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- XFL per Flash Professional (XFL)

Formati per immagini fisse

- Adobe Photoshop (PSD, 8, 16 e 32 bpc)
- Bitmap (BMP, RLE)
- Cineon (CIN, DPX; 16 bpc e 32 bpc convertito in 10 bpc)
- Maya IFF (IFF; 16 bpc)
- JPEG (JPG, JPE)
- OpenEXR (EXR)
- PNG (PNG; 16 bpc)
- Radiance (HDR, RGBE, XYZE)
- SGI (SGI, BW, RGB, 16 bpc)
- Targa (TGA, VBA, ICB, VST)
- TIFF (TIF; 8, 16 e 32 bpc)

Formati solo audio

- Audio Interchange File Format (AIFF)
- MP3
- WAV

Torna all'inizio

Rendering ed esportazione con il pannello Coda di rendering.

Utilizzate il pannello Coda di rendering per eseguire il rendering delle composizioni, applicare impostazioni di rendering e impostazioni del modulo di output, nonché per ottenere informazioni sul processo di rendering.

Quando inserite una composizione nel pannello Coda di rendering, essa diventa un elemento di rendering. Potete aggiungere numerosi elementi di rendering alla coda di rendering e After Effects può eseguire automaticamente il rendering di più elementi in un batch. Quando fate clic sul pulsante Rendering nell'angolo superiore destro del pannello Coda di rendering, tutti gli elementi il cui stato è In coda vengono sottoposti a rendering e ne viene eseguito l'output nell'ordine in cui sono elencati nel pannello Coda di rendering.

Al termine del rendering di un elemento, tale elemento rimane nel pannello Coda di rendering con lo stato modificato in Fatto, finché non lo rimuovete dal pannello. Non potete eseguire di nuovo il rendering di un elemento completato, ma potete duplicarlo per creare un nuovo elemento nella coda con le stesse impostazioni o con nuove impostazioni. Potete anche trascinare un modulo di output sul pannello Progetto per importare il filmato finito o un segnaposto nel progetto per utilizzarlo come elemento di metraggio. Consultate Importare elementi di metraggio.

Quando lavorate con più elementi di rendering, spesso è utile aggiungere commenti nella colonna Commento nel pannello Coda di rendering. Se la colonna Commento non è visibile, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) su un titolo di colonna e scegliere Colonne > Commento.

Potete selezionare, duplicare e riordinare gli elementi con rendering utilizzando molte delle scelte rapide dalla tastiera utilizzate per lavorare con i livelli e gli altri elementi. Consultate Generali (scelte rapide da tastiera).

Rendering ed esportazione di un filmato utilizzando la coda di rendering

1. Selezionate la composizione dalla quale creare un filmato nel pannello Progetto, quindi effettuate una delle seguenti operazioni per aggiungere la composizione alla coda di rendering:
   - Scegliete Composizione > Aggiungi a coda di rendering.
   - Trascinate la composizione nel pannello Coda di rendering.

   Per creare una nuova composizione da un elemento di metraggio e aggiungere immediatamente la composizione alla coda di rendering, trascinate l'elemento di metraggio dal pannello Progetto al pannello Coda di rendering. Questo è un modo pratico per convertire un elemento di metraggio da un formato all'altro.
2. Fate clic sul triangolino accanto al titolo Output su nel pannello Coda di rendering per scegliere un nome per il file di output basato su una convenzione di denominazione, quindi scegliete una posizione o fate clic sul testo accanto all'intestazione Output su per immettere il nome desiderato. Consultate Specificare i nomi file e le posizioni per l'output di rendering.
3. Fate clic sul triangolino a destra del titolo Impostazioni di rendering per scegliere un modello di impostazioni di rendering oppure fate clic sul testo sottolineato a destra del titolo Impostazioni di rendering per personalizzare le impostazioni. Consultate Impostazioni rendering.
4. Scegliete un tipo di registro dal menu Registro.

   Quando un file registro è stato scritto, il percorso al file registro appare sotto l'intestazione Impostazioni rendering e il menu Registro.
5. Fate clic sul triangolino a destra del titolo Modulo di output per scegliere un modello di impostazioni del modulo di output oppure fate clic sul testo sottolineato a destra del titolo Modulo di output per personalizzare le impostazioni. Utilizzate le impostazioni del modulo di output per specificare il formato file del filmato di output. In alcuni casi, dopo aver scelto un formato si apre la finestra di dialogo specifica per il formato, in cui potete specificare le impostazioni per quel formato. Consultate Moduli di output e relative impostazioni e Opzioni di codifica e compressione per filmati.

   Dopo aver impostato un nome di output e la posizione e aver selezionato le impostazioni di rendering e un modulo di output, la voce nella colonna Rendering viene selezionata automaticamente (condizione indicata da un segno di spunta) e lo stato diventa In coda. Lo stato In coda indica che l'elemento di rendering si trova nella coda di rendering.

   Premete Bloc Maiusc prima di iniziare il rendering per evitare che nel pannello Composizione vengano visualizzati i fotogrammi sottoposti a rendering. Non aggiornando il pannello Composizione, After Effects richiede un tempo inferiore per elaborare elementi di rendering semplici con molti fotogrammi.
6. Fate clic sul pulsante Rendering nell'angolo superiore destro del pannello Coda di rendering.

Dopo che un elemento è stato sottoposto a rendering, potete importare il filmato finito come elemento di metraggio trascinando il relativo modulo di output dal pannello Coda di rendering al pannello Progetto. Consultate Importare elementi di metraggio.

Il rendering di una composizione in un filmato può richiedere alcuni secondi o diverse ore, a seconda della dimensione dei fotogrammi, della qualità, della complessità e del metodo di compressione della composizione. Mentre After Effects esegue il rendering dell'elemento, non potete lavorare nel programma. Un segnale acustico segnala il completamento del rendering.

Stati degli elementi di rendering

Ogni elemento di rendering ha uno stato, che viene visualizzato nella colonna Stato nel pannello Coda di rendering:

Non in coda L'elemento di rendering è elencato nel pannello Coda di rendering, ma non è pronto per l'esecuzione del rendering. Controllate di aver selezionato le impostazioni di rendering e del modulo di output desiderate, quindi selezionate l'opzione Rendering per mettere in coda l'elemento di rendering.

In coda L'elemento di rendering è pronto per il rendering.

Output necessario Non è stato specificato il nome di un file di output. Scegliete un valore dal menu Output su o fate clic sul testo sottolineato Non ancora specificato accanto al titolo Output su per specificare un nome file e un percorso.

Errore After Effects non è riuscito a eseguire il rendering dell'elemento di rendering. Usate un editor di testo per visualizzare il file di registro per ottenere informazioni specifiche in merito al modo in cui il rendering non è riuscito. Quando un file registro è stato scritto, il percorso al file registro appare sotto l'intestazione Impostazioni rendering e il menu Registro.

Interrotto dall'utente Il processo di rendering è stato interrotto.

Fine; Chiudi Il processo di rendering per l'elemento è completo.

Gestire gli elementi di rendering e cambiare gli stati di rendering

- Per selezionare una composizione sorgente dell'elemento di rendering nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'elemento di rendering e scegliete Rivela composizione nel progetto dal menu di scelta rapida.
- Per rimuovere un elemento di rendering dalla coda di rendering (cambiarne lo stato da In coda a Non in coda), deselezionate la sua voce nella colonna Rendering. L'elemento rimane nel pannello Coda di rendering.
- Per cambiare lo stato di un elemento di rendering da Non in coda a In coda, selezionate la sua voce nella colonna Rendering.
- Per rimuovere un elemento di rendering dal pannello Coda di rendering, selezionatelo e premete Canc o scegliete Modifica > Cancella.

- Per ridisporre gli elementi nel pannello Coda di rendering, trascinate un elemento verso l'alto o verso il basso nella coda. Tra gli elementi di rendering appare una riga spessa nera, a indicare il punto in cui verrà inserito l'elemento. Potete anche riordinare gli elementi di rendering selezionati scegliendo Livello > Ordina e scegliendo quindi Porta avanti elemento di rendering, Porta indietro elemento di rendering, Porta in primo piano elemento di rendering o Porta elemento di rendering in secondo piano
- Per spostare in alto (prima) gli elementi di rendering selezionati, premete Ctrl+Alt+Freccia su (Windows) o Comando+Opzione+Freccia su (Mac OS). Per spostare in basso (dopo) gli elementi di rendering selezionati, premete Ctrl+Alt+Freccia giù (Windows) o Comando+Opzione+Freccia giù (Mac OS).
- Per spostare in cima alla coda di rendering gli elementi di rendering selezionati, premete Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia su (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+Freccia su (Mac OS). Per spostare in fondo alla coda di rendering gli elementi di rendering selezionati, premete Ctrl+Alt+Maiusc+Freccia giù (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc+Freccia giù (Mac OS).
- Per duplicare un elemento di rendering, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'elemento di rendering e scegliete un comando dal menu di scelta rapida.
  - Per eseguire il rendering con lo stesso nome di file, scegliete Duplica con nome file.
  - Per eseguire il rendering con un nuovo nome file, scegliete Duplica, fate clic sul nome file sottolineato accanto a Output su, immettete un nuovo nome file e fate clic su Salva.

Effettuare una pausa o interrompere il rendering

Se il disco sul quale sta scrivendo un modulo di output non ha più spazio disponibile, After Effects effettua una pausa durante l'operazione di rendering. Potete liberare spazio su disco e riprendere quindi le operazioni di rendering ed esportazione.

- Per effettuare una pausa, fate clic su Pausa. Per riprendere il rendering, fate clic su Continua.

  Quando il rendering è in pausa, non potete cambiare le impostazioni o usare After Effects in nessun altro modo.

- Per interrompere il rendering al fine di riprenderlo in seguito, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Interrompi.

  All'elemento di rendering per il quale il rendering è stato interrotto viene assegnato lo stato Interrotto dall'utente e al pannello Coda di rendering viene aggiunto un nuovo elemento con lo stato In coda. Il nuovo elemento usa lo stesso nome del file di output e ha la stessa durata dell'elemento di rendering originale.

- Per interrompere il rendering per riprenderlo in seguito, fate clic su Interrompi.

  All'elemento di rendering per il quale il rendering è stato interrotto viene assegnato lo stato Interrotto dall'utente e al pannello Coda di rendering viene assegnato un nuovo elemento con lo stato Non in coda. Il nuovo elemento ha un nome file di output incrementato e il rendering viene ripreso in corrispondenza del fotogramma in cui il rendering era stato interrotto. Il primo fotogramma del nuovo elemento corrisponde quindi all'ultimo fotogramma renderizzato dell'elemento interrotto.

Informazioni visualizzate per le operazioni di rendering correnti

Le informazioni di base sul batch corrente di rendering vengono visualizzate nella parte inferiore del pannello Coda di rendering:

Messaggio Un messaggio di stato.

RAM Memoria disponibile per il processo di rendering.

Rendering avviati Il tempo in cui è stato iniziato il batch corrente di rendering.

Tempo totale trascorso Il tempo di rendering trascorso (senza contare le pause) dall'inizio del batch corrente di rendering.

Per visualizzare ulteriori informazioni sull'operazione di rendering corrente, fate clic sul triangolino a sinistra dell'intestazione Rendering corrente. Il riquadro Rendering corrente si riduce (chiude) dopo poco tempo. Per espandere il riquadro in modo tale che non si riduca dopo un periodo di timeout, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul triangolo accanto all'intestazione Rendering corrente. Per visualizzare i dettagli di un rendering completato, esaminate il file di registro. Quando un file registro è stato scritto, il percorso al file registro appare sotto l'intestazione Impostazioni rendering e il menu Registro.

Nuovo rendering di un elemento precedentemente sottoposto a rendering

1. Selezionate l'elemento di rendering.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per eseguire il rendering con lo stesso nome di file, scegliete Modifica > Duplica con nome file.
   - Per eseguire il rendering con un nuovo nome file, scegliete Modifica > Duplica, fate clic sul nome file sottolineato accanto a Output su, immettete un nuovo nome file e fate clic su Salva.
3. Fate clic su Rendering.

Cambiare i segnali acustici per il completamento del rendering

Quando tutti gli elementi della coda di rendering sono stati sottoposti a rendering ed esportati, viene emesso un segnale acustico; se un'operazione di rendering non riesce, viene riprodotto un suono diverso. Per cambiare i suoni usati per questi segnali acustici, sostituite i file

rnd_okay.wav (per il rendering eseguito) e rnd_fail.wav (per il rendering non riuscito) nella cartella dei suoni. La cartella dei suoni si trova nel percorso seguente:

- (Windows) Programmi\Adobe\Adobe After Effects CS5\Support Files
- (Mac OS) Applicazioni/Adobe After Effects CS5/Adobe After Effects CS5/Contents/Resources

Tenete premuto il tasto Control e fate clic sul pacchetto dell'applicazione Adobe After Effects CS5, quindi scegliete Mostra contenuti per aprire il pacchetto dell'applicazione Adobe After Effects CS5 e visualizzare la directory Contenuti.

Risorse online per il rendering e l'esportazione con la coda di rendering

Nel suo sito Web After Effects Scripts, Lloyd Alvarez pubblica uno script che consente di prendere elementi che si trovano già nella coda di rendering e inviarli per l'esecuzione del rendering in background mediante aerender.

Nel sito Web redefinery di Jeff Almasol potete trovare uno script che esegue il rendering ed esporta separatamente ciascuno dei livelli selezionati. Questo script è utile se i livelli rappresentano versioni diverse di un effetto oppure parti diverse di un effetto di cui desiderate eseguire il rendering con passaggi separati, per una maggiore flessibilità nel modo in cui vengono composti.

Nel sito Web di Christopher Green è disponibile uno script (Queue_Comp_Sections.jsx) che consente di utilizzare più livelli di guide per creare diversi intervalli di tempo da renderizzare ed esportare separatamente mediante la coda di rendering.

Torna all'inizio

Raccogliere i file in una posizione

Il comando Raccogli file raccoglie copie di tutti i file di un progetto o di una composizione in un'unica posizione. L'uso di questo comando risulta utile prima del rendering, per archiviare o spostare un progetto in un diverso sistema o account utente.

Quando usate il comando Raccogli file, After Effects crea una nuova cartella in cui salva una nuova copia del progetto, le copie dei file del metraggio, i file proxy specificati e un report che descrive i file, gli effetti e i font necessari per ricreare il progetto e per eseguire il rendering delle composizioni.

Dopo aver raccolto i file, potete continuare ad apportare modifiche a un progetto, ma tenete presente che tali modifiche vengono memorizzate con il progetto originale e non con la nuova versione raccolta.

Carl Larsen dimostra l'utilizzo dei comandi Raccogli file e Consolida tutto il metraggio in un'esercitazione video nel sito Web Creative COW che mostra come organizzare, consolidare e archiviare file di progetto e metraggio.

1. Scegliete File > Raccogli file.
2. Nella finestra di dialogo Raccogli file, scegliete un'opzione appropriata per Raccogli file di origine.
   Tutti Raccoglie tutti i file del metraggio, compresi i file del metraggio e i proxy inutilizzati.

   Per tutte le composizioni Raccoglie tutti i file del metraggio e i proxy usati in qualsiasi composizione del progetto.

   Per le composizioni selezionate Raccoglie tutti i file del metraggio e i proxy usati nelle composizioni selezionate correntemente nel pannello Progetto.

   Per le composizioni in coda Raccoglie tutti i file del metraggio e i proxy usati direttamente o indirettamente in una qualsiasi delle composizioni con uno stato In coda nel pannello Coda di rendering.

   Nessuno (solo progetto) Copia il progetto in una nuova posizione senza raccogliere il metraggio sorgente.
3. Selezionate altre opzioni, come appropriato:
   Genera solo report Selezionando questa opzione, i file e i proxy non vengono copiati.

   Rispetta impostazioni proxy Usate questa opzione con i componenti che includono i proxy per specificare se desiderate che la copia includa le impostazioni proxy correnti. Se questa opzione è selezionata, vengono copiati solo i file usati nella composizione. Se non è selezionata, la copia contiene sia i proxy che i file sorgente, quindi potete modificare le impostazioni proxy in un secondo momento, nella versione raccolta.
   Nota: *se scegliete Per le composizioni in coda nella finestra di dialogo Raccogli file di origine, After Effects usa le impostazioni proxy delle impostazioni di rendering, non la composizione.*

   Riduci progetto Rimuove tutti gli elementi del metraggio e le composizioni non usati dai file raccolti quando sono selezionate le seguenti opzioni nel menu Raccogli file di origine: Per tutte le composizioni, Per le composizioni selezionate e Per le composizioni in coda.

   Cambia output di rendering in Consente di reindirizzare i moduli di output per eseguire il rendering dei file su una cartella denominata all'interno della cartella dei file raccolti. Questa opzione consente di accedere ai file di rendering quando eseguite il rendering del progetto da un altro computer. Affinché i moduli di output eseguano il rendering dei file in questa cartella, lo stato del rendering deve essere valido (In coda, Non in coda o Continuerà da).

   Attiva rendering Cartella di controllo Potete usare il comando Raccogli file per salvare i progetti in una cartella di controllo specificata e quindi avviare il rendering della cartella di controllo in rete. After Effects fornisce inoltre un file di controllo di rendering chiamato [nome progetto]_RCF.txt, il quale segnala ai sistemi di controllo che il progetto è disponibile per il rendering. After Effects e gli eventuali motori di rendering installati possono eseguire congiuntamente il rendering del progetto nella rete. Consultate Impostare il rendering della cartella di controllo.

Numero massimo di sistemi Consente di specificare il numero di motori di rendering o di copie autorizzate di After Effects che desiderate allocare per il rendering del progetto raccolto. Sotto questa opzione, After Effects indica il numero di elementi del progetto che verranno sottoposti a rendering utilizzando più di un computer.
Nota: *se il tempo di rendering è insolitamente lungo, è possibile che abbiate impostato Numero massimo di sistemi su un valore troppo elevato e che il sovraccarico di lavoro della rete, necessario per la rilevazione dell'andamento del rendering tra tutti i computer, sia sproporzionato rispetto al tempo dedicato all'effettiva esecuzione del rendering dei fotogrammi. Il numero ottimale dipende dal numero di variabili relative alla configurazione di rete e dai computer in rete; per determinare il numero ottimale per la rete dovete fare delle prove.*

4. Per aggiungere informazioni personali al report che verrà generato, fate clic su Commenti, immettete le vostre OSservazioni e fate clic su OK. I commenti appaiono alla fine del report.
5. Fate clic su Raccogli. Assegnate un nome alla cartella e specificate una posizione per i file raccolti.

   Una volta avviata la raccolta dei file, After Effects crea la cartella e copia al suo interno i file specificati. La gerarchia delle cartelle è la stessa di quelle degli elementi di metraggio nel progetto. La nuova cartella include una cartella (Metraggio) e potrebbe includere una cartella di output (se avete selezionato Cambia output di rendering in).

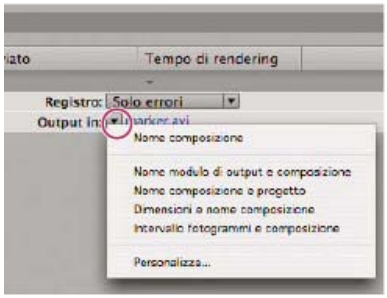
I nomi di queste cartelle appaiono tra parentesi per segnalare a eventuali motori di rendering dedicati di non cercare al loro interno i progetti.

Nel sito Web After Effects Scripts è disponibile uno script realizzato da David Torno per l'esportazione di specifiche informazioni su un progetto.

Torna all'inizio

Specificare i nomi file e le posizioni per l'output di rendering

Per individuare un elemento precedentemente sottoposto a rendering oppure controllare la destinazione di un elemento di rendering in coda, espandete il gruppo Modulo di output nel pannello Coda di rendering e fate clic sul percorso del file sottolineato oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sul titolo Modulo di output.



Fate clic sul triangolino per aprire il menu Output in oppure sul testo sottolineato per immettere una destinazione.

Specificate il nome e la posizione del file per un singolo elemento di rendering

- Per immettere manualmente un nome di file e una cartella di destinazione, fate clic sul testo sottolineato accanto al titolo Output in.
- Per assegnare un nome a un file usando un modello di denominazione di file, fate clic sul triangolino accanto al titolo Output in e scegliete un modello dal menu.

Creare e usare un modello di denominazione di file personalizzato

Potete usare modelli personalizzati per assegnare un nome all'output secondo le proprietà della composizione e del progetto.

Per impostare come predefinito un modello di denominazione di file, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e scegliete il modello dal menu Output in.

1. Nel pannello Coda di rendering, scegliete Personale dal menu Output in.
2. Se desiderate basare il nuovo modello di denominazione di file su un modello già esistente, scegliete il modello esistente nel menu Predefinito.
3. Fate clic nella casella Modello in cui desiderate inserire una regola di denominazione file ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per aggiungere una proprietà predefinita al nome di file, scegliete la proprietà dal menu Aggiungi proprietà.
   - Immettete il testo nella casella Modello.

   Nota: *assicuratevi che il punto di inserimento si trovi all'esterno delle parentesi quadre ([ ]) delle proprietà predefinite.*
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare il modello di denominazione di file come predefinito per usarlo in futuro nel menu Output su, fate clic sul pulsante Salva 🖫. Immettete il nome del nuovo modello di denominazione di file nella finestra di dialogo Scegliete un nome e fate clic su OK.
   - Per usare sempre il modello di denominazione di file selezionato, selezionate Predefinito.

- Per applicare il modello di denominazione di file selezionato al modulo di output corrente, fate clic su OK.

Assegnare automaticamente un nome ai file di output

La preferenza Usa cartella e nome file predefiniti fa in modo che a tutte le composizioni aggiunte alla coda di rendering venga automaticamente assegnato un nome di file di output univoco (ad eccezione dei file creati mediante il salvataggio delle anteprime RAM, i quali continuano a utilizzare il nome della composizione). Se selezionate questa opzione, a ogni elemento di rendering viene assegnato lo stesso nome di cartella dell'elemento precedente finché non si modifica il percorso. Se una composizione viene sottoposta a rendering più di una volta, After Effects aggiunge un numero al nome file (ad esempio, composition_name_1).

Nota: *evitate di usare caratteri accentati o altri caratteri estesi nei nomi di file dei progetti destinati all'uso su piattaforme diverse o sottoposti a rendering mediante una cartella di controllo.*

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Output (Windows) o After Effects > Preferenze > Output (Mac OS).
2. Selezionate Usa cartella e nome file predefiniti.

Torna all'inizio

Impostazioni rendering

Le impostazioni di rendering si applicano a ogni elemento di rendering e determinano la modalità di rendering della composizione per quello specifico elemento di rendering. Per impostazione predefinita, le impostazioni di rendering per un elemento di rendering sono basate sulle impostazioni correnti del progetto, le impostazioni di composizione e le impostazioni degli switch per la composizione su cui è basato l'elemento di rendering. Tuttavia, potete modificare le impostazioni di rendering per ogni elemento di rendering per ignorare alcune di queste impostazioni.

Le impostazioni di rendering si applicano alla composizione principale per un elemento di rendering, come pure a tutte le composizioni nidificate.

Importante: *le impostazioni di rendering influenzano solo l'output dell'elemento di rendering a cui sono associate; la composizione in sé non viene influenzata.*

Fate clic sul triangolino per aprire il menu Impostazioni rendering oppure sul testo sottolineato per aprire la finestra di dialogo Impostazioni rendering.

Modificare le impostazioni di rendering

- Per cambiare le impostazioni di rendering per un elemento di rendering, fate clic sul nome del modello delle impostazioni di rendering sottolineato accanto al titolo Impostazioni rendering nel pannello Coda di rendering e scegliete le impostazioni nella finestra di dialogo Impostazioni rendering.
- Per applicare un modello di impostazioni di rendering agli elementi di rendering selezionati, fate clic sul triangolino accanto al titolo Impostazioni rendering nel pannello Coda di rendering e scegliete un modello dal menu. Potete scegliere un modello personalizzato di impostazioni di rendering o uno di quelli preimpostati:
  Impostazioni migliori Spesso utilizzato per il rendering nell'output finale.

  Impostazioni bozza Spesso appropriato per esaminare o verificare il movimento.

  Impostazioni DV Simile a Impostazioni migliori ma con il rendering dei campi attivato, impostato su Prima campo inferiore.

  Impostazioni per più sistemi Simile a Impostazioni migliori ma con Ignora file esistenti selezionato per consentire il rendering per più sistemi.

  Nota: *il modello di impostazioni di rendering predefinito viene assegnato a un elemento di rendering quando viene creato. Per cambiare il modello di impostazioni di rendering predefinito, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e scegliete un modello di impostazioni di rendering dal menu.*

Creare, modificare e gestire modelli di impostazioni di rendering

Eseguite le attività seguenti nella finestra di dialogo Modelli impostazioni rendering. Per aprire la finestra di dialogo Modelli impostazioni rendering, scegliete Modifica > Modelli > Impostazioni rendering o fate clic sul triangolino accanto al titolo Impostazioni rendering nel pannello Coda di rendering e scegliete Crea modello.

- Per creare un nuovo modello di impostazioni di rendering, fate clic su Nuovo e specificate le impostazioni di rendering, quindi fate clic su OK. Immettete un nome per il nuovo modello.
- Per modificare un modello di impostazioni di rendering esistente, scegliete un modello dal menu Nome impostazioni, fate clic su Modifica e specificate le impostazioni di rendering.
  Nota: *le modifiche a un modello esistente non agiscono sugli elementi di rendering già presenti nella coda di rendering.*
- Per specificare un modello predefinito di impostazioni di rendering da usare durante il rendering di filmati, di singoli fotogrammi, di filmati precedentemente sottoposti a rendering o di proxy, scegliete un modello da un menu nell'area Valori predefiniti della finestra di dialogo Modelli impostazioni rendering.

- Per salvare in un file tutti i modelli di impostazioni di rendering caricati correntemente, fate clic su Salva tutto.
- Per caricare un file salvato di modelli di impostazioni di rendering, fate clic su Carica, selezionate il file del modello di impostazioni di rendering e quindi fate clic su Apri.

Sezione di riferimento sulle impostazioni di rendering

Ognuna di queste impostazioni ignora le impostazioni di composizione, progetto o switch livello.

Registro Potete scegliere quante informazioni vengono scritte da After Effects in un file registro di rendering. Se scegliete Solo errori, After Effects crea il file solo durante il rendering si verificano degli errori. Se scegliete Più impostazioni, viene creato un file registro che elenca le impostazioni di rendering correnti. Se scegliete Più info per fotogramma, viene creato un file registro che elenca le impostazioni e le informazioni di rendering correnti relativamente al rendering di ciascun fotogramma. Quando un file registro è stato scritto, il percorso al file registro appare sotto l'intestazione Impostazioni rendering e il menu Registro.

Qualità L'impostazione della qualità da usare per tutti i livelli. Consultate Qualità immagine del livello e posizionamento subpixel.

Risoluzione Risoluzione della composizione sottoposta a rendering, relativa alle dimensioni della composizione originale. Consultate Risoluzione.

Nota: *quando eseguite il rendering con una risoluzione ridotta, impostate l'opzione Qualità su Bozza. Se il rendering viene eseguito con qualità Alta ma riducendo la risoluzione, l'immagine prodotta non sarà nitida e il tempo necessario per il rendering sarà maggiore rispetto a quando usate la qualità Bozza.*

Cache disco Determina se le preferenze delle cache del disco vengono usate o meno durante il rendering. Sola lettura non scrive nessun nuovo fotogramma nella cache disco mentre After Effects esegue il rendering. Impostazioni correnti (impostazione predefinita) usa le impostazioni della cache disco definite nelle preferenze Cache oggetto multimediale e disco. Consultate Cache disco.

Usa renderer OpenGL (CS5.5 e versioni precedenti) Determina se per il rendering è usato OpenGL. Consultate Rendering con OpenGL.

Nota: *In After Effects CS6, la funzione Usa modulo di rendering OpenGL è stata rimossa.*

Uso proxy Determina se usare i proxy durante il rendering. Impostazioni correnti usa le impostazioni per ogni elemento di metraggio. Consultate Segnaposto e proxy.

Effetti Impostazioni correnti (predefinito) usa le impostazioni correnti per gli switch Effetto. Tutto attivo esegue il rendering di tutti gli effetti applicati. Tutto disattivato non esegue il rendering degli effetti.

Switch singoli Impostazioni correnti (predefinito) usa le impostazioni correnti per switch singoli per ogni livello. Tutto disattivato esegue il rendering come se tutti gli switch singoli fossero disattivati. Consultate Isolare un livello.

Livelli guida Impostazioni correnti esegue il rendering dei livelli guida nella composizione di primo livello. Tutto disattivato (predefinito) non esegue il rendering dei livelli guida. I livelli guida nelle composizioni nidificate non vengono mai sottoposti a rendering. Consultate Livelli guida.

Profondità del colore Impostazioni correnti (predefinito) usa la profondità di bit del progetto. Consultate Profondità del colore e colore a intervallo dinamico elevato.

Fusione fotogrammi Attivo per i livelli selezionati esegue il rendering della fusione fotogrammi solo per i livelli con impostato lo switch Fusione fotogrammi, a prescindere dall'impostazione Attiva fusione fotogrammi della composizione. Consultate Fusione fotogrammi.

Rendering dei campi Determina la tecnica di rendering dei campi usata per la composizione sottoposta a rendering. Scegliete Disattiva se state eseguendo il rendering per la pellicola o per la visualizzazione sullo schermo di un computer. ConsultateVideo interlacciato e separazione dei campi.

Pulldown 3:2 Specifica la fase del pulldown 3:2. Consultate Introdurre il pulldown 3:2.

Effetto movimento Impostazioni correnti usa le impostazioni correnti per lo switch Effetto movimento del livello e lo switch Attiva effetto movimento della composizione. Attivo per i livelli selezionati esegue il rendering dell'effetto movimento solo per i livelli con impostato lo switch Effetto movimento del livello, a prescindere dall'impostazione Attiva effetto movimento della composizione. Disattivato per tutti i livelli esegue il rendering di tutti i livelli senza effetto movimento, a prescindere dalle impostazioni dello switch del livello e della composizione. Consultate Effetto movimento.

Intervallo di tempo Indica in quale misura eseguire il rendering della composizione. Per eseguire il rendering dell'intera composizione, scegliete Lunghezza composizione. Per eseguire il rendering della sola parte della composizione indicata dai marcatori nell'area di lavoro, scegliete Solo area di lavoro. Per eseguire il rendering di un intervallo di tempo, scegliete Personale. Consultate Area di lavoro.

Frequenza fotogrammi La frequenza fotogrammi di campionamento da usare quando si esegue il rendering del filmato. Selezionate Usa frequenza fotogrammi della composizione per usare la frequenza fotogrammi specificata nella finestra di dialogo Impostazioni composizione, oppure selezionate Usa frequenza fotogrammi specificata per usare una frequenza fotogrammi diversa. La frequenza fotogrammi effettiva della composizione resta invariata. La frequenza fotogrammi del filmato finale codificato è determinata dalle impostazioni del modulo di output. Consultate Frequenza fotogramma.

Ignora file esistenti Consente di eseguire nuovamente il rendering di parte di una sequenza di file evitando di perdere tempo con i fotogrammi precedentemente sottoposti a rendering. Durante il rendering di una sequenza di file, After Effects individua i file che fanno parte della sequenza corrente, identifica i fotogrammi mancanti, quindi esegue il rendering di quei soli fotogrammi, inserendoli nel punto appropriato nella sequenza. Potete inoltre usare questa opzione per eseguire il rendering di una sequenza di immagini su più computer. ConsultateEseguire il rendering di una sequenza di immagini fisse con più computer.

Nota: *la sequenza di immagini corrente deve avere lo stesso nome della sequenza esistente e il numero di fotogramma iniziale, la frequenza di fotogrammi e l'intervallo di tempo devono essere identici. Dovete eseguire il rendering nella cartella contenente i fotogrammi precedentemente sottoposti a rendering.*

Shoaib Khan mette a disposizione un'esercitazione video nel sito Web MaxAfter che mostra come usare l'opzione Ignora file esistenti per evitare di dover eseguire il rendering di un intero filmato quando si corregge un semplice errore in una sequenza di immagini sottoposta a rendering.

Torna all'inizio

Moduli di output e relative impostazioni

Le impostazioni del modulo di output si applicano a ogni elemento di rendering e determinano come viene elaborato il filmato sottoposto a rendering per l'output finale. Usate le impostazioni del modulo di output per specificare il formato file, il profilo del colore di output, le opzioni di compressione e altre opzioni di codifica per l'output finale.

Potete inoltre usare le impostazioni del modulo di output per ritagliare, allungare o contrarre un filmato sottoposto a rendering. Dopo il rendering, ciò risulta spesso utile quando generate più tipi di output da una singola composizione.

Le impostazioni del modulo di output vengono applicate all'output sottoposto a rendering generato in base alle impostazioni di rendering.

Per alcuni formati, quando scegliete il formato nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output viene visualizzata un'ulteriore finestra di dialogo. Potete modificare queste impostazioni e usare i predefiniti per specificare opzioni specifiche per il formato, ad esempio quelle di compressione.

Potete applicare più moduli di output a ciascun elemento di rendering, il che risulta utile per creare più di una versione di un filmato a partire da un solo elemento rendering. Ad esempio, potete automatizzare la creazione di un filmato e il suo mascherino alfa, oppure potete creare versioni ad alta e a bassa risoluzione di un filmato.

Nota: *prima di eseguire il rendering, verificate la correttezza delle impostazioni relative all'output audio nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output. Per eseguire il rendering dell'audio, è necessario selezionare Output audio. Se la composizione non include l'audio, non selezionate Output audio per non aumentare inutilmente le dimensioni del file di cui viene eseguito il rendering.*

Fate clic sul triangolino per aprire il menu Impostazioni modulo di output oppure sul testo sottolineato per aprire la finestra di dialogo Impostazioni modulo di output.

In After Effects CS5.5 e versioni successive è possibile impostare il modulo di output per più elementi della coda di rendering. Selezionate gli elementi della coda di rendering, quindi scegliete un modello per il modulo di output dal menu Impostazioni modulo di output per uno degli elementi.

Potete trascinare un modulo di output sul pannello Progetto per importare il filmato finito o un segnaposto nel progetto per utilizzarlo come elemento di metraggio. Consultate Importare elementi di metraggio.

Andrew Kramer mette a disposizione un'esercitazione video contenente suggerimenti per lavorare con i proxy, moduli di output e modelli di moduli di output nel sito Web Video Copilot.

Modificare le impostazioni del modulo di output

- Per modificare le impostazioni del modulo di output per un elemento di rendering, fate clic sul nome sottolineato del modello delle impostazioni del modulo di output accanto al titolo Modulo di output nel pannello Coda di rendering e scegliete le impostazioni nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output.
- Per applicare un modello di impostazioni del modulo di output agli elementi di rendering selezionati, fate clic sul triangolino accanto al titolo Modulo di output nel pannello Coda di rendering e scegliete un modello dal menu.

  Potete scegliere un modello personalizzato di impostazioni del modulo di output o uno dei modelli preimpostati. Sono disponibili vari modelli, compreso il modello Senza perdite per la creazione di filmati da trasferire su video, pellicola o su un sistema NLE.

  Nota: *il modello predefinito delle impostazioni del modulo di output viene assegnato a un elemento di rendering quando viene creato. Per cambiare il modello predefinito del modulo di output, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e scegliete un modello di modulo di output dal menu.*

  Per modificare le impostazioni del modulo di output per più moduli di output alla volta, selezionate i moduli di output e quindi scegliete un modello di modulo di output. Il modello viene applicato a tutti i moduli di output selezionati.

Creare, gestire e modificare modelli di modulo di output

Eseguite le attività seguenti nella finestra di dialogo Modelli modulo di output. Per aprire la finestra di dialogo Modelli modulo di output, scegliete Modifica > Modelli > Modulo di output o fate clic sul triangolino accanto al titolo Modulo di output nel pannello Coda di rendering e scegliete Crea modello.

- Per creare un nuovo modello di impostazioni del modulo di output, fate clic su Nuovo, specificate le impostazioni del modulo di output e fate clic su OK. Immettete un nome per il nuovo modello.
- Per modificare un modello di impostazioni del modulo di output esistente, scegliete un modello dal menu Nome impostazioni, fate clic su Modifica e specificate le impostazioni del modulo di output.
  Nota: *le modifiche a un modello esistente non agiscono sugli elementi di rendering già presenti nella coda di rendering.*
- Per specificare un modello predefinito di impostazioni del modulo di output da usare quando si elaborano filmati, singoli

fotogrammi, anteprime RAM, filmati precedentemente sottoposti a rendering o proxy, scegliete un modello da un menu nell'area Valori predefiniti della finestra di dialogo Modelli modulo di output.

- Per salvare tutti i modelli di modulo di output caricati correntemente in un file, fate clic su Salva tutto.
- Per caricare un file modello del modulo di output salvato, fate clic su carica, selezionate il file modello del modulo di output, quindi fate clic su Apri.

Aggiungere e rimuovere moduli di output dagli elementi di rendering

- Per aggiungere un nuovo modulo di output con impostazioni predefinite a un unico elemento di rendering, fate clic sul segno più a sinistra dell'intestazione Output in dell'ultimo modulo di output per l'elemento di rendering.
- Per rimuovere un modulo di output da un elemento di rendering, fate clic sul segno meno a sinistra dell'intestazione Output in del modulo di output.
- Per aggiungere un nuovo modulo di output con impostazioni predefinite per selezionare gli elementi di rendering, scegliete Composizione > Aggiungi modulo di output.
- Per duplicare i moduli di output selezionati, premete Ctrl+D (Windows) o Comando+D (Mac OS).

Impostazioni modulo di output

Per informazioni sull'uso di controlli nell'area Gestione colore della finestra di dialogo Impostazioni modulo di output, consultate Assegnare un profilo dei colori di output.

Formato Specifica il formato per il file di output o la sequenza di file.

Includi collegamento progetto Specifica se includere o meno informazioni nel file di output con il collegamento al progetto sorgente After Effects. Quando aprite il file di output in un'altra applicazione, come Adobe Premiere Pro, potete usare il comando Modifica originale per modificare il progetto sorgente in After Effects.

Includi metadati XMP sorgente Specifica se includere o meno metadati XMP nel file di output a partire dai file utilizzati come sorgenti per la composizione sottoposta a rendering. I metadati XMP possono attraversare completamente After Effects partendo da file sorgente per arrivare fino a elementi di metraggio, composizioni, file sottoposti a rendering ed esportati. Per tutti i modelli predefiniti del modulo di output, l'opzione Includi metadati XMP sorgente è deselezionata per impostazione predefinita. Consultate Esportazione dei metadati XMP da After Effects.

Azione di post-rendering Specifica un'azione che After Effects deve eseguire dopo che la composizione è stata sottoposta a rendering. Consultate Azioni di post-rendering.

Opzioni formato Apre una finestra di dialogo in cui potete specificare opzioni relative al formato.

Canali I canali di output contenuti nel filmato di output. Se scegliete RGB+Alfa, After Effects crea un filmato con un canale alfa che ha una profondità pari a Milioni di colori+. Non tutti i codec supportano i canali alfa.

Nota: *tutti i file creati con una profondità del colore pari a Milioni di colori+ o Trilioni di colori+ o Virgola mobile+sono stati etichettati come canali alfa; le informazioni che descrivono il canale alfa sono memorizzate nel file. Pertanto, non dovete specificare un'interpretazione alfa ogni volta che importate un elemento creato in After Effects.*

Profondità Specifica la profondità del colore del filmato di output. Certi formati possono limitare le impostazioni relative alla profondità e ai colori.

Colore Specifica in che modo i colori vengono creati con il canale alfa. Scegliete tra Premoltiplicato (con mascherino) o Semplice (senza mascherino). Consultate Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice.

Numero iniziale Specifica il numero del fotogramma iniziale di una sequenza. Ad esempio, se questa opzione è impostata su 38, After Effects assegna il nome [nome file] _00038 al primo fotogramma. L'opzione Usa numero fotogramma della composizione aggiunge il numero di fotogramma iniziale nell'area di lavoro al fotogramma iniziale della sequenza.

Ridimensiona Specifica le dimensioni del filmato di output. Selezionate Blocca proporzioni a se desiderate mantenere le proporzioni del fotogramma esistente quando ridimensionate il fotogramma. Impostate Qualità ridimensionamento su Bassa durante i test di rendering e su Alta quando create un filmato finale. Consultate Ridurre un filmato e Ingrandire un filmato.

Ritaglia Consente di sottrarre o aggiungere righe o colonne di pixel ai bordi del filmato di output. Potete specificare il numero di righe o colonne di pixel da aggiungere o sottrarre dalla parte superiore, sinistra, inferiore e destra del filmato. Usate valori positivi per ritagliare e valori negativi per aggiungere righe o colonne di pixel. Selezionate Area di interesse per esportare solo l'area di interesse selezionata nel pannello Composizione o Livello. Consultate Area di interesse (ROI).

Aggiungendo una riga di pixel all'inizio e sottraendo una riga dalla fine di un filmato, potete modificare l'ordine dei campi.

Output audio Specifica la frequenza di campionamento, la profondità di campionamento (8 bit o 16 bit) e il formato di riproduzione (Mono o Stereo). Scegliete una frequenza di campionamento corrispondente alla capacità del formato di output. Scegliete una profondità di campionamento di 8 bit per la riproduzione sul computer e di 16 bit per la riproduzione su CD e audio digitale o per l'hardware che supporta la riproduzione a 16 bit.

Nota: *Le specifiche di alcuni formati impongono dei limiti ai parametri audio. In questi casi, alcune opzioni audio potrebbero non essere disponibili per la modifica nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output. Inoltre, le opzioni audio di alcuni formati vengono impostate nella relativa finestra di dialogo per l'esportazione. Ad esempio, per impostare le opzioni di output audio per Windows Media, fate clic su Opzioni formato nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output.*

Avvertenza per mancata corrispondenza di frequenza fotogrammi e dimensioni fotogramma

Alcuni formati (come ad esempio i formati Blu-ray) impongono specifici vincoli per le dimensioni o la frequenza dei fotogrammi.

Se scegliete un formato di output con vincoli di questo tipo ma la composizione, le impostazioni di rendering o le impostazioni del modulo di output non corrispondono a tali vincoli, nella parte inferiore della finestra di dialogo Impostazioni modulo di output viene visualizzata un'icona di

avvertenza gialla ⚠ e la dicitura Mancata corrispondenza impostazioni.

Fate clic sull'icona di avvertenza per leggere un messaggio dettagliato che descrive come verranno modificati i file di output in base ai vincoli del formato. Se preferite apportare manualmente delle modifiche anziché lasciare che vengano applicate automaticamente nel modulo di output, potete tornare indietro e modificare le impostazioni della composizione o di rendering.

Per ulteriori informazioni sui vincoli del modulo di output module e sulle avvertenze di mancata corrispondenza per frequenza fotogrammi, dimensioni e proprorzioni pixel, visitate il sito Web di Adobe.

Torna all'inizio

Opzioni di codifica e compressione per filmati

La compressione è essenziale per ridurre le dimensioni dei filmati in modo tale che possano essere memorizzati, trasmessi e riprodotti in modo efficace. La compressione viene ottenuta mediante un codificatore; la decompressione viene ottenuta mediante un decodificatore. I codificatori e i decodificatori sono noti con il nome comune codec. Nessun singolo codec o insieme di impostazione è migliore per tutte le situazioni. Ad esempio, il miglior codec per comprimere l'animazione dei cartoni animati non è generalmente efficace per comprimere filmati dal vivo. Allo stesso modo, il miglior codec per la riproduzione su un collegamento di rete lento non è generalmente il miglior codec per la fase intermedia di un flusso di lavoro di produzione. Per informazioni sulla pianificazione del lavoro tenendo conto dell'output finale, consultate Pianificazione del lavoro.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di codifica e compressione, consultate FAQ: What is the best format for rendering and exporting from After Effects? (Qual è il formato migliore per il rendering e l'esportazione da After Effects).

After Effects usa una versione incorporata di Adobe Media Encoder per codificare la maggior parte dei formati di filmati tramite il pannello Coda di rendering. Quando gestite il rendering ed esportate le operazioni con il pannello Coda di rendering, la versione incorporata di Adobe Media Encoder viene richiamata automaticamente. Adobe Media Encoder appare solo sotto forma di finestre di dialogo delle impostazioni di esportazione con le quali potete specificare alcune impostazioni di codifica e di output.

Importante: *La versione incorporata di Adobe Media Encoder utilizzata per gestire le impostazioni di esportazione all'interno dei moduli di output di After Effects non fornisce tutte le funzionalità dell'applicazione completa e autonomia di Adobe Media Encoder. Per informazioni sull'applicazione completa e autonoma di Adobe Media Encoder, consultate l'Aiuto di Adobe Media Encoder.*

Per la maggior parte dei formati di output, potete specificare opzioni di compressione e di codifica specifiche relative al formato. In molti casi si apre una finestra di dialogo che presenta queste opzioni quando scegliete un formato di esportazione oppure fate clic sul pulsante Opzioni formato nella finestra di dialogo Modulo di output. Consultate Moduli di output e relative impostazioni.

Torna all'inizio

Impostazioni di codifica e compressione QuickTime (MOV)

1. Nel pannello Coda di rendering, fate clic sul nome sottolineato del modulo di output.
2. Scegliete QuickTime dal menu Formato.
3. Fate clic su Opzioni formato nella sezione Output video.
4. Nella finestra di dialogo Opzioni QuickTime, scegliete un codec e un set di opzioni in base alle vostre esigenze:
   Qualità Una qualità più elevata fornisce immagini di qualità migliore, ma determina un file filmato più grande.

   Riferimento ogni Nella terminologia QuickTime, il termine fotogrammi chiave ha un valore diverso rispetto ai fotogrammi chiave che cambiano nel tempo e inseriti nel pannello Timeline di After Effects. In QuickTime, i fotogrammi chiave sono fotogrammi che si presentano a intervalli regolari nel filmato. Durante la compressione vengono memorizzati come fotogrammi completi. Ciascun fotogramma intermedio che li separa viene confrontato rispetto al fotogramma precedente e vengono memorizzati solo i dati modificati. L'uso dei fotogrammi chiave riduce notevolmente le dimensioni del filmato e fa aumentare notevolmente la quantità di memoria necessaria per modificare e sottoporre a rendering un filmato. Se gli intervalli tra i fotogrammi chiave sono brevi, la riproduzione di ricerca e inversione risulta più veloce, ma le dimensioni del file potrebbero aumentare notevolmente.

   Riordinamento fotogrammi Alcuni codec consentono la codifica e decodifica dei fotogrammi in un ordine diverso, per maggiore efficienza di archiviazione.
   Nota: *Per informazioni sui fotogrammi di riferimento e il riordinamento dei fotogrammi in QuickTime, visitate il sito Web di Apple.*
5. Fate clic su OK.
6. Specificate altre impostazioni nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output.

Torna all'inizio

Azioni di post-rendering

Potete usare azioni di post-rendering per automatizzare attività semplici che si verificano dopo il rendering di una composizione.

Un esempio comune di uso delle azioni di post-rendering è quello del pre-rendering: se si sceglie Composizione > Pre-rendering, la composizione selezionata viene aggiunta alla coda di rendering e imposta l'opzione Azione di post-rendering su Importa e sostituisci uso.

Nota: *scegliete le opzioni Azione di post-rendering nel gruppo Modulo di output, tenendo conto che cambiando il modello Modulo di output potrebbe anche cambiare l'opzione Azione di post-rendering. Consultate Moduli di output e relative impostazioni.*

1. Espandete il gruppo Modulo di output nel pannello Coda di rendering facendo clic sulla freccia a sinistra del titolo Modulo di

output.

2. Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu Azione di post-rendering:
   Nessuno Non esegue nessuna azione di post rendering. Questa è l'opzione predefinita.

   Preferenze Importa il file di cui è stato eseguito il rendering nel progetto come elemento di metraggio al completamento del rendering.

   Importa e sostituisci uso Importa il file di cui è stato eseguito il rendering nel progetto e lo sostituisce all'elemento specificato. Trascinate il selettore sull'elemento da sostituire nel pannello Progetto per specificarlo.
   Usate l'opzione Importa e sostituisci uso per creare una catena di elementi di rendering dipendenti. Ad esempio, potete impostare un elemento di rendering per usare una cartella di controllo e più computer per creare una sequenza di immagini fisse, quindi l'elemento di rendering successivo può eseguire il rendering di un singolo file filmato da quella sequenza di immagini fisse. Consultate Rendering di rete con cartelle di controllo e motori di rendering.

   Imposta proxy Imposta il file di cui è stato eseguito il rendering come proxy per l'elemento specificato. Trascinate il selettore sull'elemento nell'elemento del pannello Progetto per specificarlo.

Torna all'inizio

Rendering con OpenGL

OpenGL è un insieme di standard per l'elaborazione ad alte prestazioni di grafica 2D e 3D sull'unità di elaborazione grafica (GPU) per molteplici applicazioni. OpenGL offre agli utenti di After Effects CS5.5 e versioni precedenti la possibilità di eseguire rapidamente il rendering delle anteprime e dell'output finale spostandolo dalla CPU alla GPU sulla scheda grafica. Talvolta, i miglioramenti delle prestazioni dovuti all'elaborazione sulla GPU vengono definiti accelerazione hardware.

Per usare OpenGL in After Effects è necessaria una scheda grafica che supporti OpenGL 2.0.

In After Effects CS6, OpenGL e la GPU sono importanti per le nuove funzioni, ad esempio il rendering 3D ray tracing tramite GPU, le anteprime Bozza veloce, il trasferimento più veloce alla schermata e un effetto Cartone animato avanzato tramite GPU. Le funzioni vengono ora categorizzate in base alla GPU installata nel sistema.

- Livello 1, per SwapBuffer di OpenGL: richiede una GPU con OpenGL 1.5 (o versioni successive) con Shader Model 3.0 (o versioni successive). Se la GPU non supporta questi requisiti, si verifica il trasferimento del sistema operativo software.
- Livello 2, per l'ottimizzazione di anteprime Bozza veloce, BlitPipe hardware, effetto Cartone animato tramite GPU e le funzioni di livello 1: richiede una GPU con OpenGL 2.0 (o versioni successive) con Shader Model 4.0 (o versioni successive su Windows) e 256 (o più) MB di memoria texture. Se la GPU non supporta questi requisiti, queste funzioni verranno disattivate. La maggior parte delle schede nei sistemi attualmente in uso supportano la funzione Livello 2.
- Livello 3, per il rendering 3D ray tracing su GPU con funzioni dei livelli 1 e 2: richiede una GPU NVIDIA supportata e 512 (o più) MB di memoria texture.

Nota: *Qualora la GPU non sia supportata o il driver video non sia aggiornato, il rendering 3D ray tracing avrà luogo sulla CPU utilizzando tutti i nuclei fisici.*
Per informazioni sui driver Quadro 4000 e CUDA per MacOS, consultate questo articolo di blog.

Per un elenco completo delle schede video supportate per After Effects CS6 e i relativi livelli di supporto delle funzioni, visitate il sito Web di Adobe.

Per informazioni su specifico hardware OpenGL, consultate la sezione dedicata ad After Effects nel sito Web di Adobe.

In Windows, disattivate la modalità di composizione Aero. L'accelerazione hardware di pannelli e funzioni OpenGL funziona meglio in After Effects se Windows opera in modalità Base. Per informazioni, consultate anche il sito Web Microsoft.

Importante: *(After Effects CS5.5 e versioni precedenti) Poiché non tutte le funzionalità di una composizione possono essere sottoposte a rendering con OpenGL—e poiché alcune funzionalità che possono essere sottoposte a rendering con OpenGL forniscono risultati di rendering diversi—potrebbe essere opportuno usare OpenGL solo per accelerare le anteprime e ottenere un rendering più veloce per risultati non ancora finali.*
Per informazioni sul rendering delle anteprime con OpenGL in After Effects CS5.5 e versioni precedenti, consultate Modalità di anteprima e preferenze Qualità visualizzatore.

Nota: *In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, non potete utilizzare la funzione di elaborazione multipla Rendering simultaneo di più fotogrammi utilizzando nel contempo OpenGL per eseguire il rendering delle anteprime RAM o il rendering per l'output finale. La caratteristica Rendering simultaneo di più fotogrammi funziona utilizzando processi in background su più nuclei di processori di CPU per eseguire il rendering dei fotogrammi. Consultate Preferenze di memoria ed elaborazione multipla.*
OpenGL in After Effects CS5.5 e versioni precedenti consente di eseguire il rendering delle seguenti funzionalità:

- Ombre, a eccezione delle ombre delle luci puntiformi (le ombre colorate appaiono grigie).
- Luci (al massimo otto)
- Maschere
- Canali alfa
- Mascherini traccia

- Livelli che si intersecano
- Trasformazioni per i livelli 2D e 3D
- Effetti con accelerazione GPU, compresi Alfa rilievo, Sfocatura bilaterale, Sfocatura riquadri, Luminosità e contrasto, Sfocatura canale, Bilanciamento colore, Bilanciamento colore (HLS), Curve, Sfocatura direzione, Ombra esterna, Sfocatura veloce, Trova bordi, Disturbo frattale, Sfocatura gaussiana, Tonalità/saturazione, Inverti, Disturbo, Sfocatura radiale, Sfumatura, Contrasta, Tinta e Disturbo turbolento
- Tutti i metodi di fusione a eccezione di Dissolvi e Dissolvenza in movimento
- Stili di livello
- Impostazioni della proprietà Metallo per livelli 3D
- Impostazioni Sfumatura cono per i livelli luce
- Effetto movimento 2D
- Livelli di regolazione
- Anti-alias
- Sfocatura della profondità di campo
- Composizioni nidificate

  Nota: *In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, OpenGL non viene utilizzato per eseguire il rendering di una composizione nidificata se al livello della precomposizione è applicata una maschera o un effetto non accelerato dalla GPU.*

Importante: *In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, prestate attenzione quando abilitate il modulo di rendering OpenGL in un ambiente di rendering di rete. Possono manifestarsi delle incongruenze qualora esistano delle differenze negli insiemi di caratteristiche supportate dalle schede OpenGL nella rete.*

Se OpenGL in After Effects CS5.5 e versioni precedenti non supporta una data funzione, il rendering viene semplicemente eseguito senza utilizzarla. Ad esempio, se i livelli contengono ombre e l'hardware OpenGL non ne supporta l'uso, l'output eseguito risulta privo di ombre.

- Per attivare OpenGL per il rendering dell'output finale in After Effects CS5.5 e versioni precedenti, fate clic sul testo sottolineato accanto a Impostazioni rendering nel pannello Coda di rendering e selezionate Usa modulo di rendering OpenGL.
  Nota: *In After Effects CS6, la funzione Usa modulo di rendering OpenGL è stata rimossa.*
- In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, per attivare OpenGL per il rendering delle anteprime, scegliete Modifica > Preferenze > Anteprime (Windows) o After Effects > Preferenze > Anteprime (Mac OS) e selezionate Attiva OpenGL. Per consentire anche ad OpenGL di eseguire il rendering a una risoluzione più bassa in modo da mantenere le prestazioni durante il rendering di composizioni complesse per le anteprime, selezionate Attiva risoluzione adattata con OpenGL.
- In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, per vedere quali sono le funzioni supportate dalla scheda OpenGL, scegliete Modifica > Preferenze > Anteprime (Windows) o After Effects > Preferenze > Anteprime (Mac OS) e fate clic su Informazioni su OpenGL.
- In After Effects CS5.5 e versioni precedenti, per modificare la quantità di memoria texture, scegliete Modifica > Preferenze > Anteprime (Windows) o After Effects > Preferenze > Anteprime (Mac OS), fate clic su Informazioni su OpenGL e immettete un valore per Memoria texture non superiore all'80% della RAM video installata (VRAM) nella scheda video.

  In After Effects CS6, il modulo di rendering OpenGL presente in After Effects CS5.5 e versioni precedenti è stato rimosso. OpenGL implementato in After Effects CS6 viene utilizzato per alcune funzionalità, dalla visualizzazione dell'anteprima del metraggio alle composizioni 3D ray tracing. Per informazioni dettagliate, consultate "Funzionalità GPU (CUDA, OpenGL) in After Effects CS6."

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Codifica ed esportazione

(cc) BY-NC-SA

Rendering ed esportazione per Flash Professional e Flash Player

Esportare una composizione come file XFL per Flash Professional
Rendering ed esportazione di una composizione come file SWF
Rendering ed esportazione di una composizione come file FLV o F4V

Potete eseguire il rendering ed esportare filmati da After Effects come filmati riproducibili in Adobe Flash Player. I file SWF vengono riprodotti in formato nativo in Flash Player; per essere riprodotti in Flash Player i file FLV o F4V devono essere invece contenuti in (o collegati da) un file SWF. Potete anche esportare composizioni in Flash Professional come file XFL.

Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* offre una panoramica sull'esportazione in vari formati per Flash Professional e Flash Player, mostra come usarli e indica alcuni problemi comuni per ciascuno di essi.

XFL
I file XFL sono rappresentazioni di composizioni che possono essere aperte in Flash CS4 Professional o versioni successive. I file XFL sono essenzialmente l'equivalente XML dei file FLA.

SWF
I file SWF sono file di dimensione ridotta che possono essere riprodotti con Flash Player. Sono spesso usati per trasmettere grafica vettoriale animata (ad esempio disegni animati), audio e altri tipi di dati via Internet. I file SWF supportano inoltre funzioni di interazione, ad esempio la possibilità di fare clic su un collegamento Web, di controllare l'animazione o di fornire input a un'applicazione RIA (Rich Internet Application). I file SWF rappresentano l'output generato da file FLA.

FLV e F4V
I file FLV e F4V contengono solo video basato su pixel (rasterizzato), non grafica vettoriale, e non sono interattivi. I file FLA possono contenere e fare riferimento a file FLV e F4V, che vengono quindi incorporati o collegati a file SWF da riprodurre con Flash Player.

Esportare una composizione come file XFL per Flash Professional

Torna all'inizio

Potete esportare una composizione dal formato After Effects al formato XFL per ulteriori modifiche e per utilizzarla in Flash CS4 Professional o versioni successive. Ad esempio, potete usare ActionScript in Flash Professional per aggiungere un'animazione interattiva a ciascuno dei livelli di una composizione di After Effects.

Quando esportate una composizione come file XFL, After Effects tenta di esportare i singoli livelli e fotogrammi chiave mantenendo quante più informazioni possibili in modo che possano essere utilizzati direttamente da Flash Professional. Se After Effects non è in grado di esportare un elemento di una composizione come dati non sottoposti a rendering in un file XFL, l'elemento viene ignorato oppure sottoposto a rendering in un elemento PNG o FLV, a seconda che scegliate di ignorare o meno le caratteristiche non supportate.

Per un'esercitazione video sull'esportazione in formato XMP, visitate il sito Web di Adobe.

File XFL

I file XFL sono essenzialmente l'equivalente XML dei file FLA. Un file XFL è una cartella di archivio compressa che contiene una cartella Library e un documento XML (DOMDocument.xml) che descrive il file FLA. La cartella Library contiene le risorse cui fa riferimento il file XML. Quando aprite un file XFL in Flash Professional, il programma estrae questi elementi dal file XFL e li utilizza per creare un documento FLA. Il documento viene salvato da Flash Professional come nuovo file FLA; non è necessario modificare il file XFL con Flash Professional.

Se desiderate esaminare o modificare manualmente il contenuto di un file XFL, potete aprire il file di archivio compresso allo stesso modo di qualsiasi altro file .zip. Non è necessario modificare l'estensione del nome file in .zip ma, facendolo, l'estrazione dei file per tale controllo manuale potrebbe risultare più pratica.

Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* mostra come esportare in formato XFL.

Esportazione di una composizione nel formato XFL

1. Per esportare come file XFL la composizione selezionata, scegliete File > Esporta > Adobe Flash Professional (XFL).
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni Adobe Flash Professional (XFL), scegliete l'operazione che After Effects eseguirà con i livelli con le funzioni non supportate:

   Ignora I livelli con funzioni non supportate non sono inclusi nell'output XFL.

   Rasterizza su I livelli con funzioni non supportate vengono rasterizzati. Ciò significa che i livelli vengono sottoposti a rendering in un formato bitmap (un file FLV o una sequenza di immagini PNG). I dati vettoriali non sono supportati. Questo mantiene l'aspetto del livello quando il file XFL è utilizzato in Flash Professional. Quando rasterizzate una sequenza PNG,

fotogrammi identici e adiacenti vengono rasterizzati una sola volta, in un singolo file PNG a cui viene fatto riferimento più volte.

3. (Facoltativo) Fate clic sul pulsante Opzioni formato e modificate le impostazioni utilizzate per creare sequenze PNG o file FLV.

   Se fate clic su Opzioni formato quando nel menu Formato è selezionato FLV, si apre la finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione. Anche se potete modificare elementi come il bitrate, in generale non sarà necessario modificare molte impostazioni in questa finestra di dialogo. Le modifiche che apportate in questa finestra di dialogo persistono e sono utilizzate per le successive operazioni di esportazione, quindi fate attenzione a ciò che modificate.

   Se apportate una modifica alle opzioni di formato che desiderate annullare, fate clic sul pulsante Ripristina predefiniti nella finestra di dialogo Impostazioni Adobe Flash Professional (XFL).

4. Nella finestra di dialogo Esporta come Adobe Flash Professional (XFL), scegliete una posizione per i file di output.

Mentre la composizione viene elaborata, una finestra di dialogo mostra l'avanzamento dell'operazione di esportazione.

Quando in After Effects viene creato un file XFL, nella stessa cartella del file XFL viene anche salvato un report ([nome_fileXFL] report.htm). Il report indica quanto segue:

- se i livelli con funzioni non supportate sono stati rasterizzati o ignorati;
- se ciascun elemento sorgente è stato rasterizzato (sottoposto a rendering) o trasmesso (collegato);
- se ciascun livello è stato rasterizzato (sottoposto a rendering) o convertito in un oggetto Flash nativo.

Lavorare in Flash Professional con un documento FLA creato da un file XFL

Il pannello Libreria di Flash Professional è simile al pannello Progetto di After Effects. Quando in Flash viene creato un documento FLA da un file XFL, vengono creati simboli, cartelle e clip video, organizzati nel pannello Libreria. Ciascun elemento del pannello Libreria ha un nome univoco, anche se i nomi sono basati su elementi con nomi identici in After Effects, quindi tali elementi possono essere manipolati con ActionScript. Questo requisito di denominazione univoca fa sì che After Effects aggiunga caratteri di sottolineatura e numeri a molti nomi, al momento della creazione del file XFL.

Quando in Flash Professional viene generato un documento FLA da un file XFL che include dei file FLV, questi vengono incorporati nella timeline in Flash. Spesso, un modo più efficace di creare documenti FLA consiste nello spostare i file video in una posizione esterna cui faccia riferimento il file SWF per lo streaming del video. Potete incorporare file FLV come necessario in Flash Professional, eliminando il video e importandolo di nuovo mediante il componente FLVPlayback.

Nota: *In After Effects la timeline della composizione inizia con il fotogramma 0. In Flash Professional, la timeline inizia con il fotogramma 1. La differenza fa sì che la timeline della composizione di After Effects e la timeline Flash corrispondente sembrino essere scostate di un fotogramma.*

In After Effects, una composizione può avere proporzioni di pixel diverse da 1,0 (pixel quadrati). Flash Professional supporta solo proporzioni pixel pari a 1,0. Quando una composizione viene esportata nel formato XFL, il documento FLA ha pixel quadrati con un numero di pixel diverso, in modo che l'aspetto del documento in Flash Professional corrisponda all'aspetto della composizione in After Effects. I valori di scala nel file XFL mantengono l'aspetto dei livelli.

Come le funzioni e i dati vengono mantenuti durante l'esportazione di una composizione in formato XFL

Quando una composizione è esportata come file XFL, in After Effects l'esportazione viene effettuata in varie fasi, ognuna per la massima quantità di informazioni dai livelli e dai relativi file sorgente.

Se la composizione utilizza file PNG, JPEG e FLV come sorgenti per i suoi livelli, tali file sorgente sono inclusi nell'output XFL (trasmessi), a meno che i livelli non utilizzino funzioni che richiedano in After Effects la trascodifica dei file sorgente o la rasterizzazione dei livelli da esportare in XFL.
Nota: *per trascodifica si intende la conversione di un file sorgente da un formato a un altro, ad esempio da GIF a PNG. Per rasterizzazione si intende la conversione di un livello in immagine bitmap; per ogni fotogramma tutte le informazioni (ad esempio, dati vettoriali e fotogrammi chiave) vengono incorporate in una immagine basata su pixel, a livello singolo.*

Fase 1: i file sorgente vengono trasmessi inalterati, se possibile.

Affinché il file sorgente di un livello venga trasmesso al file XFL, il livello deve soddisfare questi requisiti:

- Il livello dispone di un elemento di metraggio sorgente che utilizza una sequenza PNG o JPEG o un file FLV come sorgente. Il livello non è un livello testo, livello videocamera, livello luce o livello forma.
- La frequenza fotogrammi dell'elemento di metraggio sorgente corrisponde alla frequenza fotogrammi della composizione.
- La sorgente del livello non viene tagliata.
- Il livello non si estende prima del primo fotogramma né dopo l'ultimo fotogramma dell'area di lavoro della composizione.
- Il livello non ha proprietà che non siano Posizione, Punto di ancoraggio, Opacità, Scala e Rotazione. Poiché gli effetti aggiungono proprietà ai livelli, questo requisito significa anche che al livello non vengono applicati effetti.
- Al livello non viene applicato l'effetto movimento, la fusione dei fotogrammi o la modifica del tempo.
- Il livello non ha un mascherino traccia.

- Non vi è alcun livello di regolazione al di sopra del livello.
- I livelli al di sopra non utilizzano metodi di fusione diversi da Normale.
- Per il livello non è impostata l'opzione Mantieni trasparenza e esso non ha alcun livello al di sopra di esso.
- Il livello non è un livello 3D.

Fase 2: i rimanenti file sorgente vengono convertiti in sequenze PNG o file FLV, se possibile.

Se l'unico motivo per cui un file sorgente di un livello non può essere trasmesso al file XFL è che esso non utilizza una sequenza PNG o JPEG o un file FLV come sorgente, la sorgente del livello viene trascodificata o rasterizzata in una sequenza PNG o file FLV, che viene inclusa nel file XFL. In questo caso, i fotogrammi chiave Posizione, Opacità, Scala e Rotazione del livello vengono mantenuti e convertiti in fotogrammi chiave nell'output XFL. Se più livelli utilizzano la stessa sorgente in After Effects e soddisfano tutti gli altri requisiti di trasmissione sopra elencati, condivideranno anche una sorgente comune nel documento creato in Flash Professional. Le precomposizioni possono essere rasterizzate come elementi sorgente.

Il file XFL creato da una composizione mantiene le informazioni sull'animazione per i livelli nella composizione. I fotogrammi chiave per le proprietà Posizione, Opacità, Scala e Rotazione vengono convertiti in fotogrammi chiave in Flash Professional, con un fotogramma chiave per fotogramma per ciascuna proprietà animata. Vengono convertiti solo i fotogrammi Posizione 2D (x e y) e Rotazione 2D (z).

In After Effects, la proprietà Punto di ancoraggio può essere animata, ma il punto di trasformazione in Flash Professional non può essere animato. In Flash Professional, il punto di trasformazione si trova nell'angolo superiore sinistro del simbolo. Le animazioni di fotogrammi chiave delle proprietà di trasformazione (compreso Punto di ancoraggio) in After Effects vengono convertite in animazioni basate attorno al centro di trasformazione nel file XFL esportato.

Fase 3: i livelli rimanenti vengono rasterizzati come livelli singoli, se possibile.

Se un livello non soddisfa i requisiti relativi al file sorgente da trasmettere, trascodificare o rasterizzare come elemento sorgente, il livello stesso deve essere rasterizzato come livello. Rasterizzare un livello significa che tutte le relative informazioni sul fotogramma chiave vanno perdute, in quanto tutte le informazioni sono contenute nei fotogrammi dell'immagine rasterizzata.

Per essere rasterizzato come un singolo livello, un livello deve soddisfare questi requisiti:

- Essere basato su un elemento di metraggio video (compreso un solido) oppure essere un livello forma o un livello testo (il livello non è un livello videocamera, un livello luce o un livello solo audio).
- Non vi è alcun livello di regolazione al di sopra del livello.
- I livelli al di sopra non utilizzano metodi di fusione diversi da Normale.
- Il livello non ha un mascherino traccia.
- Per il livello non è impostata l'opzione Mantieni trasparenza e esso non ha alcun livello al di sopra di esso.
- Il livello non è un livello 3D.

Fase 4: i livelli rimanenti vengono sottoposti a rendering e rasterizzati insieme in raccoglitori.

Se un livello non soddisfa i requisiti per la rasterizzazione di un singolo livello, esso viene sottoposto a rendering e rasterizzato insieme agli altri livelli di un gruppo (raccoglitore). I raccoglitori dei livelli che vengono rasterizzati insieme sono generalmente livelli 3D, livelli composti insieme con metodi di fusione, mascherini traccia e livelli influenzati da un livello di regolazione.

Limitazioni dell'esportazione di una composizione nel formato XFL

Quando Flash Professional apre un file XFL deve caricare in memoria tutte le risorse. After Effects visualizza un avviso al momento dell'esportazione di una composizione per la quale le risorse consumeranno più di 580 MB. Allo stesso modo, After Effects avvisa l'utente se la quantità di tempo impiegata per l'apertura di un file XFL in Flash Professional è notevole in quanto il numero di fotogrammi in una sequenza PNG è superiore a 1.050. Potete comunque esportare una composizione in formato XFL, se essa supera questi limiti, ma potreste non essere in grado di aprire il file XFL con Flash Professional.

Per impedire i lunghi tempi di caricamento relativi alle sequenze con un numero elevato di file PNG, prendete in considerazione la possibilità di eseguire il pre-rendering dei livelli in base alle sequenze PNG nel formato FLV.

Per creare i file FLV, After Effects utilizza la versione incorporata di Adobe Media Encoder. Adobe Media Encoder non è in grado di creare file FLV con dimensioni di pixel superiori a 1920x1080.

Quando esportate una composizione in formato XFL da un progetto a 32 bpc, il rendering dei colori con valori minori di 0 e maggiori di 1 non produce risultati in cui venga mantenuto l'aspetto della composizione in After Effects. Se intendete esportare la composizione nel formato XFL di Flash Professional, utilizzate un progetto da 8 o 16 bpc.

L'audio non viene esportato nel file XFL.

Torna all'inizio

Rendering ed esportazione di una composizione come file SWF

I file SWF sono file di dimensione ridotta che possono essere riprodotti con Flash Player. Sono spesso usati per trasmettere grafica vettoriale animata (ad esempio disegni animati), audio e altri tipi di dati via Internet. I file SWF supportano inoltre funzioni di interazione, ad esempio la

possibilità di fare clic su un collegamento Web, di controllare l'animazione o di fornire input a un'applicazione RIA (Rich Internet Application). I file SWF rappresentano l'output generato da file FLA.

Durante l'esecuzione del rendering e l'esportazione di un filmato in un file SWF, After Effects mantiene la grafica vettoriale come oggetti vettoriali il più possibile. Tuttavia, le immagini raster, i metodi di fusione, l'effetto movimento, alcuni effetti e il contenuto di composizioni nidificate non possono essere rappresentati come vettori nel file SWF e vengono rasterizzati.

Potete decidere di ignorare questi elementi non supportati in modo tale che il file SWF includa solo le funzioni di After Effects convertibili in elementi SWF nativi, oppure potete scegliere di rasterizzare i fotogrammi che contengono funzioni non supportate e aggiungerli al file SWF come immagini bitmap compresse in JPEG,che possono ridurre l'efficacia del file SWF.

L'audio viene codificato nel formato MP3 e aggiunto al file SWF come stream audio.

Quando After Effects crea un file SWF, salva anche un report ([nome_fileSWF] R.htm) nella stessa cartella del file SWF. Il report contiene anche un collegamento al file SWF per poter visualizzare in anteprima l'output usando il plug-in Flash Player. Aprite il report in un browser per visualizzare il file SWF e controllate quali sono gli elementi non supportati della composizione.

Il file SWF esportato include tutti gli elementi immutati nella composizione After Effects una volta e fa quindi riferimento ad essi per ogni uso. Se un livello è usato in più fotogrammi, ogni uso fa riferimento allo stesso oggetto, anche se le proprietà di trasformazione del livello (ad esempio Posizione) sono animate. Tuttavia, se il contenuto del livello cambia (ad esempio se una maschera nel livello è animata o se l'elemento del metraggio sorgente per il livello è video) viene creato un nuovo oggetto per ogni fotogramma in cui è visibile il livello. Se più livelli nella composizione condividono lo stesso elemento del metraggio sorgente, la sorgente viene aggiunta una volta e ad essa viene quindi fatto riferimento per ogni livello aggiuntivo che la condivide. Se la sorgente è un file Illustrator, viene creata una clip SWF, usata come riferimento. I caratteri del testo vengono aggiunti come vettori una volta e quindi usati come riferimento su tutti i fotogrammi successivi, a meno che non si scelga Tratto su riempimento nel menu delle opzioni Riempimento e tratto; in tal caso, i caratteri vengono aggiunti come vettori su ciascun fotogramma.

Nota: *se per il progetto è attivata la gestione dei colori, allora i colori vengono convertiti dallo spazio cromatico di lavoro del progetto allo spazio cromatico sRGB IEC61966-2.1 per l'output. Questo spazio cromatico per l'output è idoneo per i filmati mostrati in un browser Web. Consultate Gestione del colore.*

1. Selezionate la composizione che desiderate esportare, quindi scegliete File > Esporta > Adobe Flash Player (SWF).
2. Immettete un nome di file (assicurandovi di includere l'estensione .swf) e un'ubicazione, quindi fate clic su Salva.
3. Specificate le opzioni appropriate e fate clic su OK.

Chris Jackson mette a disposizione dei suggerimenti per eseguire il rendering e l'esportazione dei file SWF da After Effects in un estratto del suo libro *Flash + After Effects* nel sito Web Focal Press.

Impostazioni di esportazione SWF

Qualità JPEG Specifica la qualità delle immagini rasterizzate. Più è alta la qualità, più è grande il file. Se per Funzionalità non supportate è selezionata l'opzione Rasterizza, l'impostazione Qualità JPEG viene usata per tutte le immagini bitmap compresse in JPEG esportate nel file SWF, comprese le immagini bitmap generate dai fotogrammi della composizione o dai file di Adobe Illustrator.

Funzionalità non supportate Specifica se rasterizzare o meno le funzioni non supportate dal formato SWF. Scegliete Ignora per escludere le funzioni non supportate, oppure scegliete Rasterizza per eseguire il rendering di tutti i fotogrammi che contengono funzioni non supportate come immagini bitmap compresse in JPEG e includerle nel file SWF. Se scegliete Rasterizza, SWF Exporter rasterizza i file sorgente di ciascun livello della composizione (ad eccezione dei livelli che utilizzano i file o i solidi di Illustrator come metraggio sorgente) e le composizioni nidificate con l'opzione Comprimi trasformazioni attivata.

Bitrate audio Il bitrate dell'audio esportato. Scegliete Auto per ottenere il bitrate più basso disponibile per le impostazioni Frequenza campionamento e Canali specificate. I bitrate più elevati determinano l'aumento delle dimensioni dei file. L'audio di un file SWF è in formato MP3.

Ripeti continuamente Specifica che i cicli di file SWF esportati eseguono un ciclo continuo durante la riproduzione. Se prevedete di specificare il ciclo continuo scrivendo codice HTML per controllare Flash Player, deselezionate Ripeti continuamente.

Impedisci modifica Crea un file SWF che non può essere modificato da applicazioni come Flash Professional.

Includi nomi oggetti Include i nomi dei livelli, delle maschere e degli effetti nel file da usare come input nei programmi ActionScript. Selezionando questa opzione, le dimensioni dei file aumentano. Agli oggetti rasterizzati non viene assegnato un nome.

Ogni maschera viene esportata come oggetto SWF separato, il cui nome corrisponde a quello del livello, seguito dal nome della maschera. Se tutte le maschere usano il metodo Differenza, vengono tutte esportate come singolo oggetto SWF e il nome è lo stesso del livello. Ogni carattere viene esportato come oggetto SWF separato.

Conversione della grafica Illustrator Divide tutti gli oggetti sovrapposti in pezzi non sovrapposti. Quando selezionate questa opzione, non dovete convertire il testo di Illustrator in contorni prima dell'esportazione. Questa opzione supporta i file sorgente di Illustrator 9.0 o versione successiva.

La conversione della grafica di Illustrator presenta vantaggi e svantaggi. Quando convertite la grafica di Illustrator, il testo viene spostato correttamente in formato SWF, quindi non dovete convertirlo in contorni. Gli oggetti sovrapposti vengono rimossi, quindi i livelli compositi sembrano identici sia in After Effects che nel file SWF. Le estremità finali, le unioni e i gruppi di trasparenza vengono esportati correttamente, mentre la grafica esterna agli indicatori di taglio, che non è visibile nel file SWF, non viene inclusa. Tuttavia, i file SWF non diventano necessariamente più piccoli. Inoltre, il processo di conversione potrebbe introdurre oggetti non supportati che vengono ignorati o rasterizzati e attorno ad alcuni oggetti potrebbero apparire delle frange bianche. Il processo può essere lento, richiedere molta memoria ed essere probabilmente inefficace per la grafica complessa di Illustrator.

Includi collegamenti Web marcatore livello Specifica che i marcatori livello si devono comportare come collegamenti Web. L'opzione Includi collegamenti Web marcatore livello aggiunge collegamenti Web e un'azione Ottieni URL al file SWF utilizzando le informazioni contenute nei marcatori livello. Inoltre, questa opzione aggiunge un'etichetta di livello a ciascun fotogramma SWF contenente un marcatore livello. Potete

specificare in che modo il browser apre il collegamento Web con comandi di destinazione standard (ad esempio, _blank). Consultate Collegamenti web, collegamenti dei capitoli, punti cue e marcatori.

Comandi di destinazione per collegamenti Web in un file SWF

_blank Carica il collegamento Web in una nuova finestra del browser.

_parent Carica il collegamento Web nel fotogramma principale del fotogramma in cui viene riprodotto il file corrente.

_self Carica il collegamento Web nel fotogramma corrente.

_top Carica il collegamento Web nel fotogramma superiore della finestra corrente.

_level0 Caricare un altro file SWF nel livello 0. Normalmente, il file corrente viene riprodotto al livello 0, un altro file caricato al livello 0 di solito sostituisce il file corrente. L'URL deve fare riferimento a un altro file SWF.

_level1 Carica un altro file SWF nel livello 1, se l'URL fa riferimento a un altro file SWF.

Funzioni supportate per l'esportazione nel formato SWF

Livelli I livelli di testo di After Effects vengono esportati in formato SWF come grafica vettoriale. I seguenti tipi di livelli e switch non sono supportati: Mascherini traccia, Livelli 3D, Videocamere 3D, Luci 3D, Livelli di regolazione, Livelli forma, Mantieni trasparenza, Comprimi trasformazioni ed Effetto movimento. L'opzione del carattere Riempimento su tratto e la proprietà dell'animatore Sfocatura non sono supportate ed è supportata solo la modalità di fusione Normale. Le composizioni nidificate non sono supportate e sono rasterizzate.

Maschere Sono supportate solo le maschere nelle modalità di maschera Aggiungi o Differenza; se in un livello vi sono più maschere, tutte devono usare la stessa modalità di maschera. Se viene specificata la modalità Aggiungi, sono supportate anche le opzioni di opacità parziale e invertita. La sfumatura maschera non è supportata. Il risultato della sovrapposizione di maschere con la modalità Aggiungi e l'opacità parziale può apparire diverso nel file SWF rispetto ad After Effects. Consultate Modalità maschera.

Effetti Testo tracciato, Forma d'onda e Spettro audio sono supportati per l'output in formato SWF.

Sono supportate tutte le opzioni di Testo tracciato a eccezione delle seguenti: Composito su originale, Riempimento su tratto e metodo Differenza.

Le linee disegnate dagli effetti Spettro audio e Forma d'onda vengono convertite in vettori. Le seguenti funzioni non supportate vengono ignorate: Colore esterno (viene usato solo il colore interno), Morbidezza e Composito su originale. Inoltre, nel file SWF sono incluse solo le linee di spessore uniforme. Ad esempio, se selezionate l'opzione Usa tracciato polare in Spettro audio, le linee diventano più spesse allontanandosi dal centro in After Effects, mentre nel file SWF mantengono lo stesso spessore.

Le forme d'onda possono far aumentare le dimensioni dei file SWF, pertanto diminuite il valore di Campioni visualizzati nell'effetto Forma d'onda audio o il valore Bande frequenza nell'effetto Spettro audio, oppure diminuite la frequenza fotogrammi per rendere più piccolo il file SWF.

Risoluzione I file SWF vengono sempre creati alla risoluzione massima (dimensioni della composizione); il rendering delle immagini bitmap compresse in JPEG viene eseguito alla risoluzione massima.

File di Adobe Illustrator Negli spazi colori CMYK o RGB sono supportati solo i tracciati con tratti e riempiti.

I livelli contenenti file sorgente di Illustrator vengono convertiti in elementi SWF corrispondenti se il livello non contiene maschere o se ha l'opzione Comprimi trasformazioni attivata. I livelli di Illustrator che contengono maschere o in cui le trasformazioni compresse siano attivate vengono rasterizzati. Il file SWF mantiene gli indicatori di taglio di Illustrator. La grafica esterna agli indicatori di taglio è inclusa nel file SWF anche se non è visibile e in tal modo aumenta le dimensioni dei file.

Il report di esportazione SWF elenca le informazioni per le funzioni non supportate nei file di Illustrator per la prima volta in cui il file di Illustrator è visibile. Le funzioni non supportate vengono ignorate o rasterizzate (a seconda che si siano selezionate le funzioni Ignora o Rasterizza per Funzionalità non supportate) su tutti i fotogrammi in cui è visibile il metraggio.

Torna all'inizio

Rendering ed esportazione di una composizione come file FLV o F4V

I file FLV e F4V contengono video basati solo su pixel (rasterizzati), non grafica vettoriale, e non sono interattivi.

I formati FLV e F4V sono formati contenitore, ciascuno dei quali è associato a un insieme di formati video e audio. Generalmente, i file FLV contengono dati video che vengono codificati mediante il codec On2 VP6 e i dati audio codificati mediante un codec audio MP3. Generalmente, i file F4V contengono dati video che vengono codificati mediante un codec video H.264 e il codec audio AAC.

Nota: *in After Effects CS4 e versioni precedenti era possibile codificare i dati video nei file FLV con il codec video Sorenson Spark.*

Potete riprodurre un filmato in un file contenitore FLV o F4V in vari modi, tra cui i seguenti:

- Importate il file nell'applicazione di authoring Flash Professional e pubblicate il video come file SWF.
- Riproducete il filmato in Adobe Media Player (AMP).
- Visualizzate un'anteprima del filmato utilizzando Adobe Bridge.

I marcatori After Effects possono essere inclusi come punti cue in un file di output FLV o F4V. Per trasferire fotogrammi chiave o valori di proprietà globali nell'applicazione di authoring Flash Professional da After Effects, eseguite lo script Convert Selected Properties To Markers.jsx prima del rendering e dell'esportazione di un file FLV.

Per eseguire il rendering e l'esportazione di un filmato nel formato FLV o F4V, utilizzate la coda di rendering, come per gli altri formati. Consultate Rendering ed esportazione di un filmato utilizzando la coda di rendering.

Per includere il canale alfa nell'output FLV, usate il codec On2 VP6 e selezionate Codifica canale alfa nella scheda Video della finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione di After Effects effettua la premoltiplicazione dei canali con il nero per la codifica della trasparenza nei file FLV. Consultate Interpretazione del canale alfa: premoltiplicato o semplice.

Quando effettuate il rendering ed esportate una composizione in formato F4V o XFL da un progetto a 32 bpc, il rendering dei colori con valori minori di 0 e maggiori di 1 non produce risultati in cui venga mantenuto l'aspetto della composizione in After Effects. Per evitare risultati indesiderati, se intendete esportare la composizione nel formato F4V o XFL, utilizzate un progetto da 8 o 16 bpc. In alternativa, potete utilizzare un progetto a 32 bpc, effettuare il rendering ed esportare la composizione in un altro formato, quindi convertire il file di output in formato F4V o FLV.

Risorse online sui formati FLV e F4V

Questo video tratto dalla serie *After Effects CS5: Learn By Video* mostra come esportare in formato FLV e F4V.

Jan Ozer mette a disposizione dettagli tecnici e suggerimenti in "Encoding options for H.264 video" (Opzioni di codifica per video H.264) nel sito Web Adobe Developer Connection per la codifica di video usando il codec video H.264.

Kush Amerasinghe mette a disposizione una panoramica di H.264 e F4V in "H.264 for the rest of us" (H.264 per tutti) nel sito Web Adobe Developer Connection.

In alcuni capitoli estratti dal libro di Robert Reinhardt, *Video with Adobe Flash CS4 Professional Studio Techniques*, disponibili sul sito Web di Peachpit Press, sono disponibili informazioni sul video per Flash Player. Nel capitolo Compression primer, vengono spiegati in dettaglio i vantaggi e gli svantaggi dei codec video On2 VP6 e H.264.

Nel sito Web Adobe Developer Connection sono disponibili ulteriori informazioni sui formati FLV e F4V, comprese le specifiche F4V.

Nel sito Web Adobe Developer Connection Fabio Sonnati offre consigli sulle impostazioni per filmati H.264 (F4V) per dispositivi mobili.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Rendering ed esportazione di immagini fisse e sequenze di immagini fisse

Rendering ed esportazione di una sequenza di immagini fisse
Rendering ed esportazione di un singolo fotogramma di una composizione

Rendering ed esportazione di una sequenza di immagini fisse

Torna all'inizio

Potete esportare un filmato sottoposto a rendering come sequenza di immagini fisse; in questo caso, di ogni fotogramma del filmato viene eseguito l'output come file di immagine fissa separata. Quando eseguite il rendering di un filmato usando più computer in una rete, del filmato viene sempre eseguito l'output come sequenza di immagini fisse. Numerosi programmi di animazione 3D accettano sequenze di immagini fisse. Le sequenze di file PNG spesso rappresentano una buona scelta per il trasferimento di elementi visivi da After Effects a Flash Professional.

Se state creando un filmato da trasferire su pellicola, dovete creare una sequenza di immagini fisse che potete poi trasferire su pellicola usando un registratore per pellicola.

La creazione di una sequenza di file PSD è un buon modo per trasferire fotogrammi in Photoshop a fini di ritocco e modifica. Potete poi reimportare la sequenza di immagini in After Effects.

Quando specificate il nome del file di output per una sequenza di immagini fisse, specificate di fatto un modello di denominazione di file. Il nome che specificate deve contenere segni cancelletto tra parentesi quadre ([#####]). Poiché ciascun fotogramma viene sottoposto a rendering e viene creato un apposito nome di file, After Effects sostituisce la parte [#####] del nome con un numero che indica l'ordine del fotogramma nella sequenza. Ad esempio, specificando mymovie_[#####].tga i file di output verrebbero denominati mymovie_00001.tga, filmout_00002.tga e così via.

Il numero massimo di fotogrammi in una sequenza di immagini fisse è 32.766.

Rendering ed esportazione di un singolo fotogramma di una composizione

Torna all'inizio

Potete esportare un singolo fotogramma da una composizione, come file Adobe Photoshop (PSD) con livelli intatti o come immagine sottoposta a rendering. Questo è utile per modificare file in Adobe Photoshop, preparare file per Adobe Encore, creare un proxy o esportare un'immagine da un filmato per poster o storyboard.

Il comando Livelli di Photoshop preserva tutti i livelli da un singolo fotogramma di una composizione After Effects nel file Photoshop risultante. Le composizioni nidificate fino a cinque livelli di profondità vengono preservate nel file PSD come gruppi di livelli. Il file PSD eredita la profondità di bit dei colori dal progetto After Effects.

Inoltre, il file con livelli Photoshop contiene un'immagine composita incorporata (convertita) di tutti i livelli. Questa caratteristica garantisce che il file sia compatibile con le applicazioni che non supportano i livelli di Photoshop; tali applicazioni visualizzano le immagini composite e ignorano i livelli.

Un file con livelli Photoshop salvato da After Effects può avere un aspetto diverso dal fotogramma visualizzato in After Effects se il fotogramma usa funzioni che non sono supportate da Photoshop. Ad esempio, se il fotogramma contiene un metodo di fusione non disponibile in Photoshop, viene sostituito con il metodo di fusione più simile, ma l'immagine composita incorporata (visualizzabile solo mediante applicazioni che non supportano livelli di Photoshop) ha lo stesso aspetto. In alternativa, potete eseguire il rendering del fotogramma usando il comando Composizione > Salva fotogramma come > File per esportare una versione convertita e sottoposta a rendering del file nel formato PSD.

Nei file PSD generati da Salva fotogramma con nome > Livelli Photoshop viene incorporato il profilo colore sRGB IEC61966-2.1 ICC se la gestione del colore è disattivata per il progetto (lo spazio colore di lavoro del progetto è impostato su Nessuno). Se la gestione del colore è attivata per il progetto (lo spazio colore di lavoro del progetto è impostato su un'opzione diversa da Nessuno), nei file PSD generati da Salva fotogramma con nome > Livelli Photoshop viene incorporato il profilo colore corrispondente allo spazio colore di lavoro del progetto. Consultate Gestione del colore e profili colore.

1. Portatevi sul fotogramma che desiderate esportare per visualizzarlo nel pannello Composizione.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Per eseguire il rendering di un singolo fotogramma, scegliete Composizione > Salva fotogramma con nome > File. Regolate le impostazioni nel pannello Coda di rendering, se necessario, quindi fate clic su Rendering.
   - Per esportare un singolo fotogramma come file Adobe Photoshop con livelli, scegliete Composizione > Salva fotogramma con nome > Livelli di Photoshop.

Per cambiare le impostazioni di output predefinite per il comando Salva fotogramma come > File, modificate le impostazioni per il modello di impostazioni di rendering Impostazioni predefinite fotogramma. Consultate Creare, modificare e gestire modelli di impostazioni di rendering.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Rendering automatico e rendering di rete

Automatizzare il rendering con aerender
Rendering di rete con cartelle di controllo e motori di rendering
Eseguire il rendering di una sequenza di immagini fisse con più computer
Impostazioni dei segmenti

Torna all'inizio

Automatizzare il rendering con aerender

Il file eseguibile aerender (aerender.exe in Windows) è un programma con un'interfaccia da riga di comando che consente di automatizzare il rendering. Il file eseguibile si trova nella stessa cartella dell'applicazione After Effects primaria. Posizioni predefinite:

- Windows: \Programmi\Adobe\Adobe After Effects CS5\Support Files
- Mac OS: /Applicazioni/Adobe After Effects CS5

Potete usare l'applicazione aerender per eseguire operazioni di rendering su più computer all'interno di una render farm, oppure potete usare l'applicazione aerender in un unico computer nell'ambito di un'operazione batch.

Per usare il programma immettete il comando aerender sulla riga di comando (o in uno script batch), separato da una serie di argomenti opzionali. Alcuni argomenti sono semplici opzioni che non prendono argomenti propri (ad esempio, -reuse), mentre altri prendono argomenti propri (ad esempio, -projectproject_path).

Immettete il comando aerender -help per visualizzare le informazioni sull'uso.

Il numero di versione e build dell'applicazione sono scritti nell'output standard (stdout).

Il rendering può essere eseguito tramite un'istanza già in esecuzione di After Effects o tramite un'istanza appena avviata. Per impostazione predefinita, aerender avvia una nuova istanza di After Effects anche se ne è già in esecuzione una. Per usare invece l'istanza correntemente in esecuzione, usate l'argomento -reuse.

Il comando in questo esempio fa sì che After Effects esegua il rendering dei fotogrammi da 1 a 10 di Composition_1 in project_1.aep in una sequenza numerata di file Photoshop usando un rendering in più computer:

```
aerender -project c:\projects\project_1.aep -comp "Composition_1" -s 1 -e 10
-RStemplate "Multi-Machine Settings" -OMtemplate "Multi-Machine Sequence"
-output c:\output\project_1\frames[####].psd
```

Per eseguire il rendering solo di Composition_1 in un file specificato, immettete questo comando:

```
aerender -project c:\projects\project_1.aep -comp "Composition_1" -output c
:\output\project_1\project_1.avi
```

Per eseguire il rendering di tutto ciò che è presente nella coda di rendering con le impostazioni correnti nel file di progetto, immettete questo comando:

```
aerender -project c:\projects\project_1.aep
```

Argomento	Descrizione
–help	Stampa il messaggio d'uso.
–version	Visualizza il numero della versione di aerender nella console. Non esegue il rendering.
–v verbose_flag	verbose_flag specifica il tipo di messaggi rilevati: ERRORS : rileva solo errori irreversibili e relativi a problemi.

	ERRORS_AND_PROGRESS : (predefinito) rileva gli errori e l'avanzamento del rendering.
–reuse	Per eseguire il rendering, riutilizza l'istanza correntemente in esecuzione di After Effects (se trovata). Se viene utilizzata un'istanza già in esecuzione, aerender salva le preferenze su disco al termine del rendering ma non chiude After Effects. Se quest'argomento non viene usato, aerender avvia una nuova istanza di After Effects, anche se ne è già in esecuzione una. Al termine del rendering chiude quell'istanza e non salva le preferenze.
–mem_usage image_cache_percentmax_mem_percent	image_cache_percent specifica la percentuale massima di memoria usata per memorizzare le immagini e il metraggio già sottoposti a rendering. max_mem_percent specifica la percentuale totale di memoria che After Effects può utilizzare. Per entrambi i valori, se la RAM installata è inferiore a una determinata quantità (n gigabyte), il valore è una percentuale della RAM installata, altrimenti è una percentuale di n. Il valore di n è 2 GB per Windows a 32 bit, 4 GB per Windows a 64 bit e 3,5 GB per Mac OS.
–project project_path	project_path è un percorso file o URI che specifica un file di progetto da aprire. Se questo argomento non viene usato, aerender usa il progetto correntemente aperto. Se non è specificato o aperto nessun progetto, il risultato è un errore.
–compcomp_name	comp_name specifica una composizione da sottoporre a rendering. Se la composizione si trova già nella coda di rendering, viene sottoposta a rendering la prima istanza di tale composizione nella coda di rendering. Se la composizione si trova nel progetto ma non nella coda di rendering, viene aggiunta a tale coda e sottoposta a rendering. Se questo argomento non viene usato, aerender esegue il rendering dell'intera coda di rendering; in questo caso, vengono usati solo gli argomenti –project, –log, –output, –v, –mem_usage e –close; tutti gli altri argomenti vengono ignorati.
–s start_frame	start_frame è il primo fotogramma da sottoporre a rendering. Se questo argomento non viene usato, aerender usa il fotogramma iniziale nel file.
–e end_frame	end_frame è l'ultimo fotogramma da sottoporre a rendering. Se questo argomento non viene fornito, aerender usa il fotogramma finale nel file.
–i increment	increment è il numero di fotogrammi di cui avanzare prima del rendering di un nuovo fotogramma. Un valore 1 (predefinito) causa il rendering normale di tutti i fotogrammi. Valori più elevati eseguono il rendering di un fotogramma e lo usano per incominciare di nuovo il ciclo. Valori più elevati comportano un rendering più veloce ma un movimento più spezzettato.
–OMtemplateoutput_module_template	output_module_template è il nome di un modello da applicare al modulo di output. Se il modello non esiste, l'uso di questo argomento genera un errore. Se questo argomento non viene usato, aerender usa il modello già definito per il modulo di output.
–RStemplate render_sett ings_template	render_settings_template è il nome di un modello da applicare all'elemento di rendering. Se il modello non esiste, l'uso di questo argomento genera un errore. Se questo argomento non viene usato, aerender usa il modello di rendering già definito per l'elemento.
–output output_path	output_path è un percorso file o URI che specifica la destinazione per il file di output finale. Se questo argomento non viene usato, aerender usa il percorso definito nel file di progetto.
–log log_file_path	log_file_path è un percorso di file o URI che specifica la posizione del file di registro. Se questo argomento non viene usato, aerender usa l'output standard (stdout).

–sound sound_flag	Se sound_flag è ON, al termine del rendering viene riprodotto un suono. L'impostazione predefinita è OFF.
–close close_flag	close_flag specifica se chiudere o meno il progetto al termine del rendering e se salvare o meno le modifiche: DO_NOT_SAVE_CHANGES : (predefinito) il progetto viene chiuso senza salvare le modifiche. SAVE_CHANGES : il progetto viene chiuso e le modifiche vengono salvate. DO_NOT_CLOSE : il progetto viene lasciato aperto se si usa un'istanza già in esecuzione di After Effects. (Le nuove istanze di After Effects devono venire sempre chiuse, al termine.)
-rqindex index_in_render_queue	-rqindex funziona come -comp, con la differenza che non crea automaticamente un elemento di rendering dalla composizione.
-mp	È possibile creare processi aggiuntivi per eseguire il rendering di più fotogrammi contemporaneamente, in base alla configurazione del sistema e alle impostazioni delle preferenze. Consultate Preferenze di memoria ed elaborazione multipla.
-continueOnMissingFootage	L'operazione di rendering continua anche se manca un elemento di metraggio sorgente.

Nel suo sito Web After Effects Scripts, Lloyd Alvarez pubblica uno script che consente di prendere elementi che si trovano già nella coda di rendering e inviarli per l'esecuzione del rendering in background mediante aerender.

Torna all'inizio

Rendering di rete con cartelle di controllo e motori di rendering

Potete eseguire il rendering di una o più composizioni da un progetto usando più computer in rete in una frazione del tempo richiesto da un singolo computer. Il rendering di rete implica la copia del progetto e dei file sorgente in una cartella di rete e, successivamente, il rendering del progetto. Una rete di computer usati insieme per eseguire il rendering di un'unica composizione viene talvolta definita render farm. Potete impostare una configurazione del genere per lavorare con versioni di After Effects abilitate unicamente al rendering, dette motori di rendering.

I motori di rendering vengono installati allo stesso modo della versione completa dell'applicazione. Potete avviare il motore di rendering usando la scelta rapida di Adobe After Effects nella cartella Adobe After Effects CS5. Consultate Impostazione e installazione.

After Effects CS5.5 doveva essere serializzato per i sistemi di solo rendering (ad esempio, in una render farm) a causa di problemi di licenza. In After Effects CS6, è ora possibile eseguire aerender oppure utilizzare la Cartella esaminata in modalità senza royalty, quindi la serializzazione non è obbligatoria.

Per abilitare la modalità senza royalty: collocate un file vuoto denominato ae_render_only_node.txt in una delle seguenti posizioni, a seconda del tipo di account utente:

1. Installate After Effects nel sistema di solo rendering.
2. Collocate un file vuoto denominato ae_render_only_node.txt in una delle seguenti posizioni, a seconda del tipo di account utente:
   - Posizioni Mac:

     /Utenti/<nome utente>/Documenti/

     /Utenti/Condivisa/Adobe/
   - Posizioni Windows:

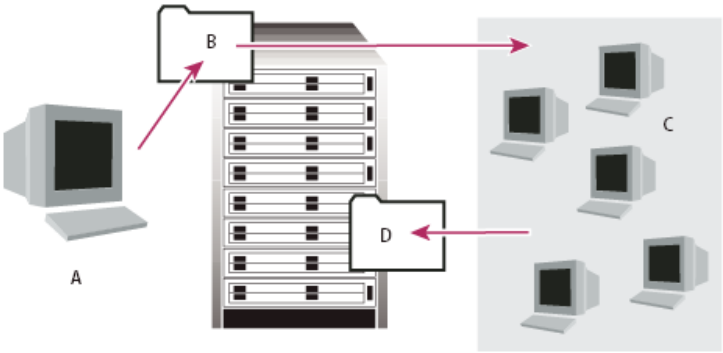
     C:\Utenti\<nome utenti>\Documenti

     C:\Utenti\Pubblica\Documenti\Adobe

Non potete usare una cartella di controllo e più motori di rendering per eseguire contemporaneamente il rendering di un singolo file filmato. Tuttavia, potete usare più motori di rendering per eseguire il rendering di un filmato come sequenza di file di immagini fisse. Potete quindi usare un'azione di post-rendering per creare un singolo file filmato da tale sequenza di immagini fisse. Consultate Azioni di post-rendering.

Se disponete di più motori di rendering su più computer che monitorano una cartella di controllo, questi collaborano per ottenere l'efficienza ottimale. Se gli elementi di rendering in coda sono impostati su Ignora file esistenti (un'opzione di impostazioni di rendering), i motori di rendering funzionano tutti su un unico elemento di rendering: nessun motore di rendering esegue il rendering di fotogrammi sui quali ha già lavorato un altro motore di rendering. Se questa opzione non è selezionata, ciascun motore di rendering gestisce da solo un elemento di rendering.

Rhys Enniks mette a disposizione un'esercitazione video nel suo sito Web che dimostra l'uso di più computer in una rete per eseguire il rendering di una composizione con una cartella di controllo.



Il computer con una versione completa di After Effects (A) salva un progetto e tutti i file sorgente in una cartella (B) su un server. I computer in cui è installato il motore di rendering (C) aprono il progetto ed eseguono il rendering di una sequenza di fotogrammi fissi su una cartella di output designata (D) sul server.

Considerazioni sulla rete

Quando lavorate con più motori di rendering su più computer, tenete presenti le seguenti indicazioni:

- Quando possibile, identificate le cartelle usando percorsi file assoluti per identificare correttamente i percorsi per tutti i motori di rendering. Identificare le cartelle mediante percorsi file assoluti potrebbe significare mappare le unità di rete su una lettera di unità particolare in tutti i computer (ad esempio, H:\renders\watch\). Evitate di usare percorsi relativi (ad esempio, \\renders\watch).
- Ciascun computer Macintosh che monitora la cartella di controllo deve avere un nome univoco. Poiché i nomi predefiniti dei computer sono identici, è opportuno rinominare i computer in modo tale che non utilizzino il nome predefinito.
- Assicuratevi che tutti i server e i client (computer che monitorano la cartella di controllo) dispongano di dischi rigidi con nomi univoci.
- Non usate lo stesso computer come cartella di controllo e per eseguire After Effects in modalità Cartella di controllo. Usate un server dedicato accessibile a tutti i motori di rendering affinché funga da cartella di controllo.
- Non eseguite né avviate il rendering nella modalità Cartella di controllo dall'interno di una directory principale del volume o da una cartella condivisa che appare come principale quando viene visualizzata da un altro computer. Specificate invece una sottocartella. Inoltre, nei nomi di file, evitate di usare caratteri high-ASCII o altri caratteri estesi e le barre. Per il rendering su più computer, After Effects include un modello di campionamento per più sistemi, utilizzabile come punto di partenza.

Durante il rendering in una rete che include volumi che utilizzano sistemi di rete o sistemi operativi diversi, come Windows, Mac OS, Novell e UNIX, assicuratevi di specificare i file di output usando una convenzione di denominazione dei file compatibile con tutti i volumi di rendering o di destinazione.

Considerazioni sui progetti

Assicuratevi di installare tutti i font, gli effetti e i codificatori (compressori) usati nel progetto su tutti i computer che monitorano la cartella di controllo. Se un computer che monitora la cartella di controllo non riesce a trovare i font, gli effetti o i codificatori usati in un progetto, non è possibile eseguire il rendering.

Quando installate un motore di rendering di After Effects in un computer, esso contiene tutti i plug-in inclusi con After Effects. Se una composizione utilizza un plug-in di un altro produttore, il plug-in deve essere presente su tutti i computer che eseguiranno il rendering della composizione. Tuttavia, il supporto del rendering di rete varia a seconda dei produttori di plug-in. Prima di impostare una rete in modo che esegua il rendering degli effetti creati da plug-in di terzi, consultate la documentazione per i plug-in o contattate i produttori dei plug-in e fatevi dare le risposte alle seguenti domande:

- Il contratto di licenza per il plug-in consente l'installazione di più copie in una rete per l'esecuzione del rendering?
- Ci sono altre limitazioni o suggerimenti validi per l'uso del plug-in per il rendering di rete?

Considerazioni sulla cartella Raccogli file

Quando usate il comando File > Raccogli file, i file pertinenti a un progetto vengono copiati in una singola cartella. Tale cartella include una copia del file di progetto, un file di controllo rendering (RCF) e altri file, a seconda delle opzioni scelte nella finestra di dialogo Raccogli file. Se salvate la cartella Raccogli file in un computer di rete che non sia un server, non eseguite un motore di rendering su tale computer. Evitate di salvare la cartella Raccogli file in un disco locale, nel livello principale di un disco (come C: in Windows o Macintosh HD in Mac OS) o in una cartella condivisa, in quanto ciò può comportare posizioni diverse per ciascun motore di rendering. Tutti i motori di rendering devono interpretare il percorso allo stesso modo.

Quando i file raccolti appaiono nella cartella di controllo, tutti i motori di rendering che si occupano del monitoraggio danno automaticamente inizio al rendering. Se preferite, potete usare il comando Raccogli file per memorizzare le composizioni e il loro metraggio sorgente in una posizione specificata e quindi dare inizio al processo di rendering della cartella di controllo in un secondo momento. In tal modo, i progetti vengono sottoposti a rendering in ordine alfabetico, invece che in base all'ordine in cui erano stati salvati nella posizione.

Impostare il rendering della cartella di controllo

1. Installate il motore di rendering di After Effects su tutti i computer che desiderate includere nel rendering di rete. Per maggiori informazioni sull'installazione di After Effects come motore di rendering, consultate Impostazione e installazione.
   Nota: *se il tempo di rendering è insolitamente lungo, è possibile che stiate eseguendo il rendering su troppi computer e che il sovraccarico di lavoro della rete, necessario per la rilevazione dell'andamento del rendering tra tutti i computer, sia sproporzionato rispetto al tempo dedicato all'effettiva esecuzione del rendering dei fotogrammi. Il numero ottimale dipende dal numero di variabili relative alla configurazione di rete e dai computer in rete; per determinare il numero ottimale per la rete dovete fare delle prove.*
2. Create una cartella di controllo chiamata Cartella di controllo AE su un computer accessibile a tutti i motori di rendering di After Effects presenti nella rete.
3. In ciascun motore di rendering, scegliete File > Cartella di controllo e selezionate la cartella di controllo che avete creato.
4. Create i progetti e le composizioni e impostateli nella coda di rendering con le impostazioni di rendering e i moduli di output che desiderate usare. Tutti gli elementi di rendering nel progetto devono disporre dei nomi di output, altrimenti l'opzione Attiva rendering Cartella di controllo nella finestra di dialogo Raccogli file non sarà disponibile.
5. Scegliete File > Raccogli file per copiare gli oggetti completati nella cartella di controllo specificata. Dopo aver scelto Raccogli file, After Effects copia il progetto o la composizione e tutti i file sorgente nella cartella sorgente.
   Nota: *After Effects non è in grado di copiare i file sorgente di dimensioni superiori a 2 GB con il comando Raccogli file: è necessario copiarli manualmente nella cartella (Metraggio) della cartella Raccogli file.*
6. Scegliete Per le composizioni in coda dal menu Raccogli file di origine (a meno che non stiate spostando manualmente i file sorgente), quindi selezionate Cambia output di rendering in. Questa opzione crea una cartella nel server di rete per i file di cui è stato eseguito il rendering: per completare le loro attività di rendering, tutti i motori di rendering devono accedere a questa cartella.
7. Selezionate Attiva rendering "Cartella di controllo", fate clic su Raccogli e assegnate un nome alla cartella Raccogli file.
8. Salvate la cartella Raccogli file in un computer di rete, preferibilmente in un server di rete.
9. Monitorate l'andamento dei motori di rendering mediante un browser Web per visualizzare le pagine HTML salvate nella cartella di controllo. After Effects genera automaticamente queste pagine all'inizio del rendering. Per visualizzare lo stato aggiornato, fate clic sul pulsante Ricarica del browser. Queste pagine HTML descrivono gli errori.

   After Effects esegue il rendering dell'elemento sulla cartella di destinazione specificata. Quando After Effects conclude il rendering di tutti gli elementi in coda di un determinato progetto, chiude tale progetto senza salvarlo, quindi cerca i nuovi progetti da sottoporre a rendering nella cartella di controllo. Poiché non salva il progetto, After Effects ignora qualsiasi azione di post-rendering nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output che specifica di importare l'elemento quando esso viene sottoposto al rendering.

Rilevare le dipendenze del rendering di una cartella di controllo

Potete rilevare le dipendenze di rendering quando eseguite il rendering in rete impostando le opzioni di Azione di post-rendering. Quando impostate queste opzioni, After Effects conferma che tutti gli elementi necessari per il rendering sono pronti e disponibili. Ad esempio, se un elemento dipende dall'esecuzione del rendering di un altro e il rendering del primo non si è ancora concluso oppure si è verificato un errore, il rendering del secondo elemento non viene eseguito.

Potete usare questo processo per eseguire il rendering di un singolo filmato QuickTime o AVI dal rendering di una cartella di controllo. In pratica, il filmato viene creato su un solo computer.

Nota: *in questa procedura si presume che l'utente abbia già creato una cartella di controllo per più computer.*

1. Nel pannello Coda di rendering, trascinate il modulo di output nel pannello Progetto. After Effects crea un segnaposto per l'output di quell'elemento.
2. Ritrascinate indietro il segnaposto sul pannello Coda di rendering.
3. Impostate le impostazioni di rendering e le impostazioni del modulo di output per il segnaposto, quindi fate clic su Rendering.

Avviare in modalità cartella di controllo

La modalità cartella di controllo vale solo per il rendering da una cartella nel computer locale.

- Per avviare After Effects automaticamente nella modalità cartella di controllo, salvate un progetto con il nome di file controllare questa cartella.aep. Se aprite tale progetto, After Effects controlla la cartella contenente il progetto.
- Per avviare After Effects nella modalità Cartella di controllo all'avvio del computer, create un collegamento (Windows) o un alias (Mac OS) per il progetto controllare questa cartella.aep e spostatelo nella cartella Avvio (Windows) o Startup Items (Mac OS). Se aprite tale progetto, After Effects controlla la cartella contenente il progetto.
- (Solo Windows) Per avviare After Effects nella modalità Cartella di controllo dalla riga di comando, scegliete Start > Esegui, quindi immettete le seguenti istruzioni, modificando il percorso dell'applicazione con il nome esatto della cartella in cui è stato installato After Effects, sostituendo C:\[temp] con il percorso della cartella esaminata: "C:\Programmi\Adobe\Adobe After Effects CS5\Support Files\afterfx.exe" -wf C:\[temp]
  Per avviare il motore di rendering di After Effects, invece della versione completa di After Effects, usate l'opzione -re con il comando.

  Nota: *potete usare questa riga di comando anche nei file batch.*

Torna all'inizio

Eseguire il rendering di una sequenza di immagini fisse con più computer

Anche se il metodo di rendering preferito per più computer consiste nell'uso della funzione Cartella di controllo, potete usare più computer e più copie di After Effects per eseguire il rendering di una composizione in una rete. Potete usare più computer per eseguire il rendering solo delle sequenze di immagini fisse, non di un singolo filmato.

Quando eseguite il rendering di una sequenza di immagini fisse con più computer, il rendering in ogni copia di After Effects inizia all'incirca nello stesso momento. Specificando che ciascuna copia deve ignorare i fotogrammi esistenti o i fotogrammi in corso, più computer possono eseguire simultaneamente il rendering del progetto, scrivendo la sequenza di singoli fotogrammi in una singola cartella.

Per il rendering potete usare un qualsiasi numero di computer. In generale, più computer usate più il rendering sarà veloce. Tuttavia, se in una rete occupata vengono usati troppi computer, il traffico di rete potrebbe rallentare l'intero processo. Potete rilevare il rallentamento della rete OSservando il tempo dedicato alla fase Compressione e scrittura nella sezione Rendering corrente del pannello Coda di rendering.

Nota: *Adobe non fornisce supporto tecnico per la configurazione di rete generale; consultate l'amministratore di rete.*
Nel sito Web Creative COW, potete trovare un'esercitazione video di Aharon Rabinowitz che descrive i vari passaggi necessari per il rendering di una sequenza di immagini fisse con più computer.

1. Installate After Effects in ogni computer che verrà usato per il rendering del progetto. Assicuratevi che in ciascun computer siano installati gli stessi font.
   Nota: *non condividete i plug-in nella rete. Assicuratevi di disporre di una copia della cartella dei plug-in in ciascun computer in cui è in esecuzione After Effects. Quando usate plug-in di terzi, assicuratevi anche che gli stessi plug-in siano disponibili in tutti i computer e che abbiate un numero sufficiente di licenze per i plug-in.*
2. Aprite il progetto in un computer, selezionate la composizione, quindi scegliete Composizione > Aggiungi a coda di rendering.
3. Specificate un formato per le sequenze nell'area Modulo di output, quindi specificate una cartella nell'area Output su. Questa cartella deve essere disponibile per tutti i computer di cui è in esecuzione il rendering.
4. Nel pannello Coda di rendering, selezionate Ignora file esistenti nella sezione Impostazioni di rendering in modo tale che più sistemi non eseguano il rendering degli stessi fotogrammi. Non utilizzate i moduli di output multiplo per un elemento di rendering quando usate Ignora file esistenti.
5. Salvate il progetto nel computer in cui lo avevate aperto al punto 2.
6. In ogni computer in cui verrà eseguito il rendering, aprite e salvate il progetto. Salvare il progetto garantisce che After Effects registri i nuovi percorsi relativi per ciascun computer nella procedura seguente.
7. A meno che la rete non possa gestire rapidamente trasferimenti di file di grandi dimensioni, copiate il file progetto e il relativo metraggio sorgente in ciascun computer di rendering.
8. Aprite il pannello Coda di rendering in ciascun computer e fate clic su Rendering. Non è necessario avviare il rendering simultaneamente su ciascun computer ma, per garantire carichi di lavoro uguali, avviarli all'incirca allo stesso momento. Quando ciascun sistema completa il rendering di un fotogramma, After Effects cerca nella cartella Output il fotogramma successivo non sottoposto a rendering e avvia di nuovo il rendering.
9. Potete interrompere e avviare qualsiasi computer in qualunque momento. Tuttavia, se arrestate un computer senza riavviarlo, il fotogramma di cui era in corso il rendering potrebbe non venire concluso. Se uno o più computer si arrestano durante il rendering, l'avvio di ciascun computer fa sì che tutti i fotogrammi della sequenza vengano sottoposti a rendering.

Torna all'inizio

Impostazioni dei segmenti

Le impostazioni dei segmenti si trovano nella categoria di preferenze Output.

Scegliete Modifica > Preferenze > Output (Windows) o After Effects > Preferenze > Output (Mac OS).

After Effects può eseguire il rendering di file di sequenze e filmati in segmenti che sono limitati a un numero specificato di file, oppure in base alle dimensioni dei file. Questo risulta utile per preparare i filmati per supporti tipo i CD-ROM, per i quali le dimensioni di file e cartelle potrebbero dover essere limitate a porzioni di 650 MB o inferiori. Usate il valore Segmenta file filmato con solo video a per impostare le dimensioni massime per i segmenti in megabyte. Usate il valore Segmenta sequenze a per impostare il numero massimo di file di immagini fisse in una cartella.

Se state esportando un filmato di dimensioni superiori alle dimensioni massime supportate dallo schema di formattazione del disco, potete impostare l'opzione Segmenta file filmato con solo video a su un valore inferiore a quello massimo. I dischi rigidi formattati con Windows possono essere formattati utilizzando lo schema FAT, FAT32 o NTFS. Le dimensioni massime dei file nello schema FAS sono di 2 GB, mentre nello schema FAT32 sono di 4 GB. Le dimensioni massime di un file per lo schema NTFS sono molto elevate (circa 16 terabyte), quindi è improbabile raggiungere questo limite con un singolo filmato.

È possibile segmentare solo i filmati che non contengono audio. Se un modulo di output include l'audio, la preferenza Segmenta file filmato con solo video a viene ignorata per tale elemento.

La preferenza Segmenta sequenza a viene ignorata per tutti gli elementi di rendering per i quali è selezionata l'opzione delle impostazioni di rendering Ignora file esistenti. Consultate Sezione di riferimento sulle impostazioni di rendering.

Nota: *After Effects non effettua il rendering e l'esportazione di un filmato segmentato nella directory principale (ad esempio, in C:\). Per effettuare il rendering e l'esportazione di un filmato segmentato, scegliete una directory che non sia quella principale del sistema. Consultate Specificare i*

nomi file e le posizioni per l'output di rendering.
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Note legali | Informativa sulla privacy online

Convertire filmati

Convertire elementi di metraggio tra formati video
Convertire il metraggio DV da PAL a NTSC mediante il pulldown
Ridurre un filmato
Ingrandire un filmato
Creare una composizione ed eseguire simultaneamente il rendering degli elementi di metraggio
Introdurre il pulldown 3:2
Verificare l'ordine di rendering del campo

Convertire elementi di metraggio tra formati video

Torna all'inizio

Potete usare After Effects per convertire un tipo di video in un altro. Quando convertite video, tenete presente quanto segue:

- I cambiamenti di risoluzione possono determinare una perdita di chiarezza dell'immagine, specialmente quando si esegue la conversione da un formato di definizione standard a un formato HD.
- I cambiamenti della frequenza fotogrammi possono richiedere l'uso della fusione di fotogrammi per smorzare i fotogrammi interpolati. Per gli elementi di metraggio più lunghi, l'utilizzo della fusione di fotogrammi può determinare tempi di rendering più lunghi.

1. Importate il metraggio che state convertendo in una composizione utilizzando il predefinito del formato in cui state eseguendo la conversione. Esempio: se state convertendo dallo standard NTSC a PAL, aggiungete l'elemento di metraggio NTSC a una composizione con il predefinito PAL appropriato.
2. Selezionate il livello con il metraggio da convertire e scegliete Livello > Trasforma > Adatta a larghezza composizione (o Adatta ad altezza composizione).
   Nota: *per convertire tra due formati con le stesse proporzioni fotogramma, uno di questi due comandi Adatta farà la stessa cosa; se le proporzioni fotogramma differiscono (ad esempio, passando da 4:3 a 16:9), l'adattamento alla larghezza o all'altezza comporta la scelta tra ritagliare o creare un fotogramma nero (letterboxing) nell'immagine risultante.*
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Se il metraggio non presenta tagli alle scene, scegliete Livello > Fusione fotogrammi > Movimento pixel. Movimento pixel consente di ottenere i risultati migliori per l'interpolazione dei fotogrammi, ma potrebbe richiedere lunghi tempi di rendering.
   - Se nel metraggio sono presenti tagli di scene, oppure se desiderate sacrificare la qualità per ottenere tempi di rendering più brevi, scegliete Livello > Fusione fotogrammi > Mix fotogrammi.
4. Scegliete Composizione > Aggiungi a coda di rendering.
5. Nel pannello Coda di rendering, accanto a Impostazioni rendering, scegliete il predefinito appropriato dal menu. Ad esempio, se state convertendo in metraggio DV, selezionate Impostazioni DV dal menu.
6. Nel pannello Coda di rendering, accanto a Modulo di output, scegliete il predefinito appropriato del modulo di output dal menu, oppure scegliete Personalizzato per immettere impostazioni personalizzate. Ad esempio, se state convertendo in DV PAL, scegliete il predefinito del modulo di output D1/DV-PAL con la frequenza di campionamento audio di cui avete bisogno.
7. Fate clic sul nome del predefinito del modulo di output scelto nel passo 6 per selezionare Opzioni formato aggiuntive.
8. Specificate un nome e una destinazione per il file di output utilizzando i controlli a destra dell'intestazione Output in nel pannello Coda di rendering. Consultate Specificare i nomi file e le posizioni per l'output di rendering.
9. Fate clic sul pulsante Rendering per eseguire il rendering del filmato.

Convertire il metraggio DV da PAL a NTSC mediante il pulldown

Torna all'inizio

Poiché After Effects può facilmente convertire la pellicola (24 fps) in video (29,97 fps) mediante il pulldown 3:2, potete eseguire un trasferimento pulito da PAL a NTSC impostando il video PAL a 25 fps in modo che funga da pellicola a 24 fps. Questo vi consente di applicare il pulldown 3:2 al metraggio durante la conversione in 29,97 fps. Questa tecnica funziona particolarmente bene per il video PAL progressivo (non interlacciato).

1. Create una nuova composizione con il predefinito DV NTSC o DV NTSC Widescreen.
2. Importate il metraggio DV PAL nella nuova composizione.
3. Selezionate il livello con il metraggio DV PAL e scegliete Livello > Trasforma > Adatta a larghezza composizione (o Adatta ad altezza composizione).
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per mantenere la sincronizzazione audio ma abbassare leggermente l'intonazione, scegliete Livello > Tempo > Dilatazione tempo e immettete quindi 95.904 nella casella Fattore dilatazione.
- Per mantenere l'intonazione audio, ma non la sincronizzazione, oppure per le clip senza audio, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Control (Mac OS) sull'elemento di metraggio nel pannello Progetto, selezionate Interpreta metraggio > Principale, Rendi conforme con frequenza fotogrammi, quindi immettete 23.976 nella casella Rendi conforme con frequenza fotogrammi.

5. Scegliete Composizione > Aggiungi a coda di rendering.
6. Scegliete Personalizzato dal menu Impostazioni rendering.
7. Nel riquadro Impostazioni rendering, attivate Rendering campo (scegliete l'ordine dei campi necessario in base al tipo di output), selezionate un'opzione qualsiasi dal menu Pulldown 3:2 e fate quindi clic su OK.
8. Scegliete il tipo di output dal menu Coda di rendering > Modulo di output (ad esempio, Microsoft DV NTSC 32kHz).
9. Specificate un nome e una destinazione per il file di output utilizzando i controlli a destra dell'intestazione Output in nel pannello Coda di rendering. Consultate Specificare i nomi file e le posizioni per l'output di rendering.
10. Fate clic sul pulsante Rendering per eseguire il rendering del filmato.

Ridurre un filmato

Torna all'inizio

Sono disponibili vari metodi di generazione di un filmato a dimensioni ridotte della composizione, ciascuno con prestazioni peculiari in termini di velocità e qualità:

Nidificare la composizione Create una nuova composizione con le dimensioni più piccole e nidificate la composizione grande al suo interno. Ad esempio, se create una composizione 640 x 480, collocatela all'interno di una composizione 320 x 240. Usate il comando Adatta a composizione per ridimensionare la composizione in modo che si adatti alle nuove dimensioni ridotte della composizione: premete Ctrl+Alt+F (Windows) o Comando+Opzione+F (Mac OS), quindi comprimete le trasformazioni scegliendo Livello > Switch > Comprimi. La composizione ottenuta, sottoposta a rendering con la risoluzione completa e la qualità migliore fornirà immagini di eccezionale qualità, migliore di quella che otterreste eseguendo il rendering a risoluzione ridotta.

Ridimensionare la composizione Questo metodo consente di ottenere un filmato di dimensioni ridotte e della massima qualità possibile, ma è più lento della nidificazione più lenta. Ad esempio, se create una composizione da 640x480 e la sottoponete a rendering alla massima risoluzione, potete impostare il valore Ridimensiona nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output sul 50%, per creare un filmato da 320x240. Per una composizione sottoposta a rendering alla risoluzione massima, la qualità dell'immagine è ottima quando l'opzione Qualità ridimensionamento è impostata su Alta.

Nota: *se è attivo il rendering dei campi, non usate il ridimensionamento per modificare le dimensioni verticali di un filmato. Con il ridimensionamento verticale viene modificato l'ordine dei campi, il che comporta una distorsione del movimento. Per ridimensionare verticalmente un filmato in cui viene eseguito il rendering del campo, usate il ritaglio o la nidificazione della composizione.*

Ritagliare la composizione Questo metodo è ideale per ridurre le dimensioni di un filmato di alcuni pixel. Usate le opzioni Ritaglia della finestra di dialogo Impostazioni modulo di output. Tenete presente che ritagliando il filmato una parte di esso viene rimossa, quindi gli oggetti centrati nella composizione potrebbero non apparire centrati, a meno che il filmato non venga ritagliato in modo uniforme sui bordi opposti.

Nota: *in alcuni casi particolari, After Effects ritaglia automaticamente invece di ridimensionare durante la creazione di un filmato di output le cui dimensioni non corrispondono alle dimensioni della composizione. Ad esempio, se create un filmato da 720x480 con proporzioni pixel pari a 0,91 o 1,21 da una composizione da 720x486, verrà applicato il ritaglio anziché il ridimensionamento.*

Ritagliare in base a un'area di interesse Per eseguire il rendering di una sola porzione del fotogramma della composizione, definite un'area di interesse nel pannello Composizione. Dopodiche, selezionate l'opzione Area di interesse nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output prima di eseguire il rendering. Consultate Area di interesse (ROI).

Nota: *ritagliando un numero dispari di pixel dalla parte superiore di un filmato con rendering dei campi, l'ordine dei campi viene invertito. Ad esempio, se ritagliate una riga di pixel dalla parte superiore di un filmato con il rendering dei campi Prima campo superiore, l'ordine del rendering dei campi diventa Prima campo inferiore. Tenete presente che, se ritagliate i pixel dalla parte superiore del filmato dovete aggiungere la riga inferiore del filmato, per mantenere le dimensioni originali. Se per voi perdere una linea di scansione non è un problema, questa tecnica vi dà la possibilità di ottenere due filmati da un solo rendering, ciascuno con un ordine di campi diverso.*

Eseguire il rendering della composizione a risoluzione ridotta Questo metodo è il più veloce per creare filmati di dimensioni ridotte. Ad esempio, se create una composizione 640 x 480, potete impostate la risoluzione della composizione su una metà, riducendo le dimensioni della composizione sottoposta a rendering a 320 x 240. Dopodiché, potete creare filmati o immagini con queste dimensioni. La risoluzione ridotta riduce la nitidezza dell'immagine ed è utilizzata in modo ottimale per creare filmati di anteprime o bozze.

Nota: *quando eseguite il rendering con una risoluzione ridotta, impostate la qualità della composizione su Bozza. Se il rendering viene eseguito con qualità Alta ma riducendo la risoluzione, l'immagine prodotta non sarà nitida e il tempo necessario per il rendering sarà maggiore rispetto a quando usate la qualità Bozza.*

Ingrandire un filmato

Torna all'inizio

Aumentando le dimensioni dell'output da una composizione sottoposta a rendering, la qualità dell'immagine di un filmato diminuisce ed è sconsigliata. Se dovete ingrandire un filmato, per mantenere elevata la qualità delle immagini, ingrandite una composizione sottoposta a rendering alla massima risoluzione e alla qualità più elevata ricorrendo a uno dei seguenti metodi:

Nidificare la composizione Create una nuova composizione con le dimensioni più grandi e nidificate la composizione piccola al suo interno. Ad

esempio, se create una composizione 320 x 240, collocatela all'interno di una composizione 640 x 480. Ridimensionate la composizione in modo da adattarla alle nuove dimensioni della composizione più grande, quindi comprimete le trasformazioni scegliendo Livelli > Switch > Comprimi. La composizione ottenuta, sottoposta a rendering con la risoluzione completa e la qualità migliore, fornirà immagini di qualità migliore di quella che otterreste ridimensionando il filmato. Tuttavia, questo metodo esegue il rendering più lentamente rispetto a una composizione creata e quindi ridimensionata.

Nota: *per creare un filmato bozza con dimensioni specifiche, usate sia l'opzione Ridimensiona che la risoluzione ridotta nella composizione sottoposta a rendering.*

Ridimensionare la composizione Ad esempio, se create una composizione da 320x240 e la sottoponete a rendering alla massima risoluzione, potete impostare il valore Ridimensiona nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output sul 200%, per creare un filmato da 640x480. Per una composizione sottoposta a rendering alla massima risoluzione, di solito la qualità delle immagini è accettabile.

Nota: *non usate il ridimensionamento per modificare le dimensioni verticali di un filmato con il rendering dei campi. Con il ridimensionamento verticale viene modificato l'ordine dei campi, il che comporta una distorsione del movimento. Per ridimensionare verticalmente un filmato in cui viene eseguito il rendering del campo, usate il ritaglio o la nidificazione della composizione.*

Ritagliare la composizione Per ingrandire un filmato di alcuni pixel, aumentate le dimensioni usando valori negativi per le opzioni Ritaglia della finestra di dialogo Impostazioni modulo di output. Ad esempio, per aumentare le dimensioni di un filmato di 2 pixel, immettete –2 nella sezione Ritaglio della finestra di dialogo Impostazioni modulo di output. Tenete presente che il ritaglio negativo si aggiunge a un lato del filmato, quindi gli oggetti centrati nella composizione potrebbero non apparire centrati quando viene ritagliato il filmato.

Nota: *aggiungendo un numero dispari di pixel alla parte superiore di un filmato con rendering dei campi, l'ordine dei campi viene invertito. Ad esempio, se aggiungete una riga di pixel alla parte superiore di un filmato con il rendering dei campi Prima campo superiore, l'ordine di rendering dei campi diventa Prima campo inferiore. Tenete presente che, se aggiungete i pixel alla parte superiore del filmato, per mantenere le dimensioni originali dovete ritagliare dalla riga inferiore del filmato.*

Adobe Photoshop consente di controllare con precisione i metodi di ricampionamento utilizzati per il ridimensionamento delle immagini. Per controllare con precisione il ricampionamento, potete esportare i fotogrammi in Photoshop per cambiare le dimensioni dell'immagine e quindi reimportarli in After Effects.

Per un elenco dei plug-in che forniscono un ridimensionamento di alta qualità (compresi alcuni plug-in progettati per creare immagini ad alta definizione partendo da sorgenti con definizione standard), visitate il sito Web Toolfarm.

Per uno script che consenta di ridimensionare simultaneamente più composizioni, visitate il forum AE Enhancers.

Torna all'inizio

Creare una composizione ed eseguire simultaneamente il rendering degli elementi di metraggio

Potete creare simultaneamente una composizione dal metraggio sorgente e prepararla per il rendering. Questa procedura è utile se desiderate modificare alcuni aspetti del metraggio sorgente, come ad esempio la frequenza fotogrammi o il metodo di compressione e rendere disponibile la versione con rendering nel progetto.

Nota: *In After Effects CS6, il comando Composizione > Crea filmato è stato rimosso. Al suo posto, utilizzate il comando Aggiungi a coda di rendering.*

1. Trascinate uno o più elementi di metraggio dal pannello Progetto al pannello Coda di rendering, oppure selezionate gli elementi di metraggio nel pannello Progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:
   - Scegliete Composizione > Aggiungi a coda di rendering.
   - Per After Effects CS5.5 e versioni precedenti, premete Ctrl+Maiusc+/(Windows) o Comando+Maiusc+/ (Mac OS).
   - Per After Effects CS6, potete anche premere Ctrl+M (Windows) o Comando+M (Mac OS).

     Nota: *Se l'opzione Usa tasti di scelta rapida di sistema è abilitata nelle preferenze Generali (Mac OS), la scelta rapida è Ctrl+Cmd+M.*
2. After Effects crea sia un nuovo elemento nella coda di rendering che una nuova composizione nel pannello Progetto per ciascun elemento del metraggio.
3. Regolate le impostazioni di rendering nel modo desiderato e fate clic su Rendering.

Torna all'inizio

Introdurre il pulldown 3:2

Se state creando l'output per una pellicola trasferita su video, oppure se desiderate simulare un'animazione con caratteristiche cinematografiche, usate il pulldown 3:2. Negli elementi del metraggio che erano stati originariamente trasferiti dal filmato al video e nei quali era stato rimosso il pulldown 3:2 al momento dell'importazione in After Effects potete eseguire nuovamente il rendering su video e reintrodurre il pulldown 3:2. Potete introdurre il pulldown 3:2 scegliendo una delle cinque diverse fasi disponibili. Consultate Rimuovere il pulldown 3:2 o 24Pa dal video.

Nota: *è importante far corrispondere la fase di un segmento in cui era stato rimosso il pulldown 3:2, se questo verrà nuovamente sottoposto all'editing nel metraggio video da cui proveniva.*

1. Nel pannello Coda di rendering, selezionate l'elemento di rendering, quindi fate clic sul testo sottolineato accanto al titolo Impostazioni rendering.
2. Per Rendering dei campi, scegliete un ordine dei campi.
3. Per pulldown 3:2, scegliete una fase.

4. Selezionate le altre impostazioni necessarie, quindi fate clic su Rendering.

Chris e Trish Meyer mettono a disposizione una panoramica sul pulldown 3:2 in un articolo nel sito Web Artbeats.

Torna all'inizio

Verificare l'ordine di rendering del campo

Quando effettuate il rendering di una composizione che contiene metraggio separato, impostate l'opzione Rendering campo allo stesso ordine dei campi del vostro dispositivo video. Se eseguite il rendering dei campi con le impostazioni errate, il filmato finale potrebbe risultare troppo sfumato, non fluido o distorto. Una semplice verifica consente di stabilire l'ordine in cui il dispositivo video richiede i campi.

Nota: *l'ordine dei campi può essere modificato, modificando l'hardware o il software dell'impostazione della produzione. Ad esempio, modificando il software di controllo del dispositivo o il videoregistratore dopo aver impostato l'ordine dei campi si possono invertire i campi. Pertanto, in qualsiasi momento modifichiate l'impostazione, eseguite questa verifica per controllare l'ordine di rendering dei campi.*

La verifica dura circa 15 minuti e comporta la creazione di due versioni di filmati della stessa composizione (una sottoposta a rendering con Prima campo superiore e una con Prima campo inferiore), e quindi la riproduzione dei filmati per verificare qual è la scelta giusta.

1. Create una composizione semplice con le dimensioni e la frequenza fotogrammi corrette. Scegliete un predefinito NTSC o PAL nella finestra di dialogo Impostazioni composizione, e assegnate alla composizione una lunghezza di almeno 3 secondi.
2. All'interno della composizione, create un livello costituito da un piccolo solido rettangolare. Il livello può essere di un colore qualsiasi, purché contrasti nettamente con lo sfondo della composizione. Potreste voler aggiungere un titolo (ad esempio "Prima campo superiore") al solido per semplificare l'identificazione del filmato.
3. Applicate un rapido movimento al solido mediante i fotogrammi chiave nella relativa proprietà Posizione. Impostate i fotogrammi chiave dalla parte superiore sinistra del pannello Composizione alla parte inferiore destra, per 1 secondo.
4. Salvate il progetto, quindi trascinate la composizione sul pannello Coda di rendering.
5. Fate clic sul nome Impostazioni rendering sottolineato, quindi scegliete Prima campo superiore nel menu Rendering dei campi.
6. Fate clic su OK, quindi su Rendering per creare il filmato.
7. Nella composizione, modificate il colore del solido nel pannello Composizione e aggiungete un nuovo titolo come "Prima campo inferiore", per identificarlo.
8. Eseguite di nuovo il rendering della composizione, scegliendo Prima campo inferiore nel menu Rendering dei campi della finestra di dialogo Impostazioni rendering.
9. Registrate entrambi i filmati sullo stesso dispositivo.
10. Riproducete entrambi i filmati.

    Un filmato apparirà distorto e presenterà un movimento a scatti orizzontale, oppure una distorsione della forma durante il movimento verticale. L'altro filmato verrà riprodotto in modo uniforme, con i bordi ben definiti. Usate l'ordine dei campi per il filmato a riproduzione uniforme ogni volta che eseguite il rendering di filmati con quella particolare configurazione hardware.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online

Esportare un progetto di After Effects come progetto di Adobe Premiere Pro

Potete esportare un progetto di After Effects come progetto di Adobe Premiere Pro senza rendering.

Nota: *i progetti After Effects salvati come Adobe Premiere Pro non possono essere aperti da tutte le versioni di Adobe Premiere Pro.*

Quando esportate un progetto di After Effects come progetto di Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro usa le impostazioni della prima composizione del progetto di After Effects per tutte le sequenze successive. I fotogrammi chiave, gli effetti e le altre proprietà vengono convertiti nello stesso modo quando si incolla un livello di After Effects in una sequenza di Adobe Premiere Pro. Consultate Importare da After Effects e Adobe Premiere Pro.

1. Scegliete File > Esporta > Progetto Adobe Premiere Pro.
2. Specificate un nome di file e una posizione per il progetto e fate clic su Salva.

Nota: *per lo scambio di dati tra After Effects e Premiere Pro, potete inoltre importare progetti e sequenze di Adobe Premiere Pro in After Effects, copiare e incollare tra After Effects e Premiere Pro, nonché utilizzare Dynamic Link.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

(cc) BY-NC-SA

Note legali | Informativa sulla privacy online